

ПРИЕМЫ ПЕРЕВОДА ПСЕВДОРЕАЛИЙ В ВИДЕОИГРАХ (НА ПРИМЕРЕ CYBERPUNK 2077)

Д. Д. Кальнов

Научный руководитель М. Ю. Фадеева, кандидат филологических наук, доцент

Волгоградский государственный университет

Волгоград, Россия

e-mail: lam-231_713476@volsu.ru

Данная статья посвящена переводу псевдореалий в видеоигре Cyberpunk 2077 с английского на русский язык. Рассмотрены случаи использования приёмов перевода для передачи смысла и значения псевдореалий.

Ключевые слова: псевдореалии; видеоигры; перевод; транслитерация; смысловое развитие; приближенный перевод; Cyberpunk 2077

Введение. Стремительное развитие индустрии видеоигр привело к тому, что современные игры имеют комплексную историю, собственную проработанную вселенную и крайне интерактивны. Предметом исследования данной работы являются псевдореалии из игры Cyberpunk 2077, а также приёмы их перевода с английского на русский язык. Материалом послужил текстовый и аудиовизуальный контент игры.

Основная часть. Причиной появления реалий является несколько иное виденье мира различными культурными и этническими обществами. Реалиями называют лексические единицы, свойственные одному языку и чуждые другому языку вместе с его действительностью. Нередко причинами появления реалий является то, что определенное слово или словосочетание, обозначающее то или иное понятие, достаточно хорошо известно носителям языка оригинала и неизвестно носителям языка перевода [1, с. 1-4].

Псевдореалии являются особым лингвистическим феноменом, так как существуют только в воображении автора и потребителей продукта, будь то книга, видеоигра или фильм.

Главной трудностью в переводе псевдореалий является передача значения лексемы, заложенного в него автором во вселенной произведения. Наиболее часто встречающимися приёмами перевода псевдореалий являются транслитерация, смысловое развитие и приближенный (уподобляющий) перевод.

Большое количество псевдореалий встречается в видеоигре Cyberpunk 2077. Cyberpunk 2077 представляет собой видеоигру в жанре Action-RPG, разработанную и изданную CD Projekt Red, польским разработчиком видеоигр в 2020 году. Перевод на русский язык выполнила

компания The Most Games. Действие игры разворачивается в антиутопическом будущем в 2077 году.

Так, например, псевдореалия *Cyberpsycho* встречается игроку в рамках заданий «Низвержение в Мальстрём», «Первое правило «Посмертия», «Пропуск в высшую лигу» и «Семью не выбирают».

На русский язык псевдореалию адаптировали как ‘Киберпсих’ при помощи **транслитерации** – способа перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее формы с помощью букв языка перевода [2].

Другим примером является слово *Braindance*, которое на русский язык при помощи транслитерации перевели как ‘Брейнданс’. И хотя на русском языке данное определение звучит уместно, в оригинальной версии игры персонажи часто сокращают его как *BD*. На русском языке подобное сокращение не являлось бы эквивалентным, поэтому переводчики адаптировали сокращение по первой части слова: ‘Брейн’.

При помощи транслитерации переведены также названия ролей во вселенной игры: *Fixers* – ‘Фиксеры’, *Netrunners* – ‘Нетраннеры’, *Corporates* – ‘Корпораты’.

Смысловое развитие при переводе псевдореалий применяют тогда, когда при транслитерации слово на русском языке будет звучать не естественно. Однако, это может привести к смысловым ошибкам в переводе. Так, например, в начале задания «Меж двух огней» псевдореалию *Datashard* перевели как ‘Щепка’. Однако, в рамках этого же задания, игрок слышит это слово ещё раз, буквально через пару минут, но уже как ‘чип’. Таким образом, допущена ошибка: один и тот же предмет переведён двумя разными лексическими единицами. В первом примере при переводе попытались подобрать эквивалент, взяв за основу часть слова *datashard*, что на русском значит ‘осколок, частица’. Во втором случае тот же предмет назвали ‘чипом’, хотя в оригинале это является устройством, подобным USB-флеш-накопителю.

Другим примером смыслового развития является киберимплант *Tattoo: Johnny's Special*. На русский язык данный предмет переведен как ‘Татуировка: Дизайн Джонни’. Таким образом, при помощи приёма смыслового развития переводчик показал, что дизайн создан одним из главных персонажей видеоигры – Джонни Сильверхендом.

Уникальная штормовая винтовка *Divided We Stand*, которую игрок получает в рамках задания Stadium Love переведена на русский язык как ‘Сила в конфликте’. Оригинальное название отсылается к девизу *United we stand, divided we fall*. Благодаря смысловому развитию, при переводе на русский язык, переводчику удалось сохранить интенцию, заложенную в название автором.

Примером использования **приближенного (уподобляющего) перевода** можно назвать псевдореалию *Cyberware*. Во вселенной Cyberpunk 2077 данная лексема обозначает специализированную кибернетическую технологию, улучшающую физические возможности человека. Для обозначения псевдореалии переводчик нашел понятие, хоть и не совпадающее с исходным, но имеющее с ним значительное семантическое сходство, а также способное раскрыть для получателя перевода суть: 'Киберимпланты'. Подобное использование приближенного перевода позволяет передать заложенный авторами оригинального текста смысл, не отходя от оригинального значения слишком далеко.

В рамках основной сюжетной линии игры главный герой встречается с представителями банды *The Mox*, состоящей из анархистов и социальных изгоев. Используя приём приближенного перевода на русский язык, название банды перевели как 'Шельмы', сохранив семантическое свойство лексемы.

Заключение. Перевод псевдореалий в видеоиграх представляет собой сложную задачу, требующую от переводчика выбора правильной стратегии перевода. Для каждой псевдореалии нужно подбирать отдельный приём перевода, в зависимости от контекста, ситуации и осведомленности переводчика о вселенной оригинальной видеоигры. При работе с псевдореалиями следует избегать смысловых ошибок. Для этого переводчику необходимо обращать особое внимание на подготовку глоссария терминов, понятий и псевдореалий вселенной конкретной игры.

Библиографические ссылки

1. Козакевич О. В. Псевдореалии при адаптации художественного текста как переводческая проблема // Лингвистика и лингводидактика : сб. тезисов. Орехово-Зуево, 2018. С. 21-25.
2. Раренко М. Б. Транслитерация // Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник. 2010. С. 203-204.
3. Cyberpunk 2077 Full Transcript [Electronic resource] // Dmitry Koshel, 2020. URL: <https://game-scripts-wiki.blogspot.com/2020/12/cyberpunk-2077-full-transcript.html> (date of access: 13.10.2023).