

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ DISCO ELYSIUM

М. В. Журок

Научный руководитель кандидат филологических наук, доцент В. В. Сергеева

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: maximzhurok@gmail.com

В статье рассматриваются лингвистические и культурные аспекты локализации видеоигры *Disco Elysium*. Основное внимание уделяется переводу политических реалий вымышленного мира и передаче имён собственных. Анализируются методы адаптации терминов, псевдонимов и концептов, а также их влияние на восприятие игрового нарратива.

Ключевые слова: компьютерная игра; *Disco Elysium*; перевод; локализация.

Введение. Локализация видеоигр как вид художественного перевода требует не только лингвистической точности, но и глубокого понимания культурных кодов. Игра *Disco Elysium (2019)* представляет уникальный материал для исследования: её текст насыщен политическими аллюзиями, историческими отсылками и сложной ономастикой. В статье анализируются особенности локализации компьютерной игры. Особое внимание уделено специфике перевода реалий и имён собственных.

Основная часть. Следует подчеркнуть, что первоначальная концепция игрового мира и связанная с ним литературная вселенная разрабатывались на эстонском языке, что потребовало последующей адаптации терминов на английский язык. Однако видеоигра *Disco Elysium* была изначально создана на английском языке, минуя стадию перевода с эстонского [2].

Важнейшей лингвистической особенностью проекта выступает использование лингва франка – языка межнационального общения, который в реальном мире ассоциируется с английским, тогда как в игровой вселенной доминирующую роль выполняет французский. Это обстоятельство предписывает необходимость применения франко-русских транскрипционных норм для передачи ономастики и топонимов, в отличие от англо-русских правил [2], например, *Judit Minot* – ‘Жюдит Мино’ (вместо ‘Джудит Минот’). Французская фонетическая система требует замены дифтонга [ju] на [зу] (отражено графемой «Жю»), а финальный согласный [-t] в фамилии опускается в соответствии с правилами французской орфоэпии [2]. *Evrart Claire* передается как ‘Эврар Клэр’ (вместо ‘Эврарт’). Редукция конечного [-t] в имени *Evrart* и сохранение французского варианта фамилии *Claire* ‘Клэр’ исключают диссонанс с фонетиче-

ским обликом лингва франка [3]. Имя *Eugene* передается как ‘Эжен’. Транскрипция ориентируется на франкоязычное произношение [øʒɛn], а не на англоязычное [ju:’dʒi:n], что подчёркивает принадлежность к игровой культуре и т.д. [3].

Подобные решения обусловлены необходимостью сохранения культурных и языковых особенностей вымышленного мира.

Дополнительно следует отметить наличие в исследуемом игровом дискурсе лексических заимствований из португальского, финского, греческого, славянских и иных языков, что отражает поликультурный характер вымышленного мира.

Особого внимания заслуживает адаптация ономастики, где ключевой проблемой становится передача прагматического эффекта. Прозвища таких персонажей, как *Egghead* ‘Эй-Камон’, сочетают в себе игру слов и характеризующую функцию. Оригинальное прозвище отсылает к фанатизму персонажа (*Eyck-head* – ‘фанат Эйка’) и его интеллектуальным качествам (‘умник’) в сравнении со своими знакомыми, однако перевод акцентирует лишь первый аспект, нивелируя двойственность [3]. Прямое калькирование (‘Яичная голова’) исключено, так как оно приводит к семiotическому диссонансу: разрушению связи с предысторией персонажа и сюжетом, связанным с культовой фигурой ван Эйка. Это требует импликации отсылки к имени Эйк в структуре псевдонима, что и реализовано в варианте ‘Эй-Камон’.

Данный перевод, однако, вызывает дискуссию. Первичное восприятие псевдонима актуализирует фразеологизм *Heu, c’mon!* – ‘Эй, давай!’, создавая иллюзию дружеской клички. Лишь при дальнейшем погружении в контекст раскрывается связь с ван Эйком, что воспроизводит оригинальный приём игры слов [2].

Тем не менее, альтернативные стратегии (например, транскрипция ‘Эггхед’) привели бы к полной утрате семантических связей, превратив перевод в грубую ошибку.

Выбор итогового варианта является компромиссным решением, которое передает смысл оригинала и предысторию персонажа.

Первоначальный выбор термина *Pale* – ‘Серость’, одного из явлений в игре, вызвал сомнения в адекватности передачи исходного образа, из-за того, что это достаточно длинное и громоздкое слово. Русскоязычный эквивалент эстонского слова ассоциируется с коннотациями «посредственность» и «руттина». Однако в ходе взаимодействия с разработчиками, было подтверждено, что это как раз необходимый набор смыслов. В данном случае приоритет отдавался смысловой нагрузке, а не визуальному образу. Данный случай демонстрирует необходимость согласования

переводческих решений с авторами для обеспечения соответствия лингвокультурным рамкам оригинала [2].

Важным аспектом локализации является передача смысловых и стилистических особенностей имен персонажей, как это видно на примере мальчика *Cino* и его подруги *Cinoesse*. Очевидно, что суффикс *-esse* указывает на женскую форму имени, что подчеркивает их тесную взаимосвязь, создавая эффект дуэта.

В данном контексте выбор перевода ‘Куно’ и ‘Куна’ является удачным решением, поскольку сохраняет игру на схожести имен и передает динамику взаимоотношений персонажей. Альтернативный вариант – транслитерация имени ‘Кунесса’ – также мог бы передать исходную идею, однако «Куна» звучит более естественно для русскоязычного восприятия и избавляет от избыточной фонетической тяжеловесности [2].

Заключение. Проведенный анализ особенностей локализации видеоигры *Disco Elysium* подтверждает, что успешный перевод в игровой индустрии требует не только лингвистической точности, но и глубокого погружения в культурно-исторический контекст вымышленного мира. Локализация видеоигр – это не механический перенос текста, а сложный процесс культурного посредничества. Локализатор выступает интерпретатором, основная задача которого – сохранить целостность художественного замысла, адаптировав его к иной культурной реальности.

Библиографические ссылки

1. *Disco Elysium* – [Компьютерный игровой продукт] – ZA/UM, 2019.
2. Воробьев Г. Текстовые трудности перевода *Disco Elysium* // *StopGame*, 2021. URL: https://stopgame.ru/show/118175/tekstovye_trudnosti_perevoda_disco_elysium (дата обращения: 19.03.2025).
3. Пак Л. Е., Марус Н. Д. Проблема передачи онимов в современном дискурсе видеоигр (на материале игры *Disco Elysium*) // *Litera*, 2024. No. 10. P. 82-94. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-peredachi-onimov-v-sovremennom-diskurse-videoigr-na-materiale-igry-disco-elysium> (дата обращения: 19.03.2025).