

Локализация внутриигровых текстов *fantasy Role-Playing-Games (RPG)* с позиции концепции «вторичного мира» Джона Р.Р. Толкина (на основе *RPG “Dark Souls”™*)

Научный руководитель – Парина Ирина Сергеевна

Киселев Денис Александрович

Студент (бакалавр)

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова,

Нижний Новгород, Россия

E-mail: bisclavre01@gmail.com

Компьютерные игры всё чаще рассматриваются как жанр художественного творчества [3], их относят иногда к предметам аудиовизуального искусства [1], поэтому целью данной работы является исследование локализации *fantasy Role-Playing-Games* как художественных произведений.

Объектом в данном исследовании является компьютерная игра в жанре action/RPG “Dark Souls”™, разработанная японской компанией From Software и изданная в 2011 году. Локализатором на территории РФ выступала компания «1С-Софтклуб». Примечателен в данной игре минималистичный подход к раскрытию сюжета - через диалоги, описания предметов, окружение и различные игровые реалии, что делает роль переводчика-локализатора для передачи игрового мира особенной [7].

Английский писатель и филолог Джон Рональд Руэл Толкин в своём эссе «О волшебных сказках» выводит концепцию «вторичного мира» [5]. Согласно ней, в «волшебной истории» представлен реалистичный, но показанный через покров фантастического мир, в котором достигается внутренняя логичность реального, «первичного» мира. При этом возникает «вторичная вера» - *the Secondary Belief* - в то, что было придумано, и респондент истории входит в состояние «добровольного подавления недоверия» [4]. Вероятно, в определённом смысле данная концепция применима и к компьютерным играм, в особенности к сюжетно-ролевым, так как игры строятся на взаимодействии игрока с виртуальным миром, с виртуальной реальностью.

Если следовать этой концепции, при локализации *RPGs* не должна нарушаться логичность «вторичного мира», для наибольшего эстетического и психологического воздействия на игрока.

В ходе работы были изучены внутриигровые тексты, собранные на протяжении всего более чем 60-часового игрового процесса. В изученных текстах были выделены: имена собственные; названия локаций; диалоги (реализованные на русском языке в игре в виде субтитров, так как сохранена оригинальная английская озвучка); артефакты и реалии.

Тексты были либо извлечены из фанатской базы данных [8] и проверены в игре, либо взяты непосредственно в самой игре («Dark Souls. Prepare to Die” Edition, v. 1.0.0.1»). Фанатская база данных представляется удобным ресурсом, поскольку она существует и для русской, и для английской локализаций.

Показательным примером локализации является передача игровых реалий *covenant* и *everlasting dragons*, «ковенант» и «присносущие драконы» соответственно. *Ковенант* - возможность игрока не просто вступать в различные организации, но и заключать с ними договор. При выходе из фракции на игрока накладываются штрафные санкции, к примеру, он лишается доступа к определенным предметам и теряет в ранге. Каждая фракция имеет определенную цель, которой, может следовать и игрок. Интересно, что ковенантом в праве называется обязательство совершить какое-либо действие или воздержаться

от совершения какого-либо действия, имеющее для обязавшейся стороны юридическую силу [2]. Таким образом, взаимоотношения между игроком и организациями полностью соответствуют данному термину, и, следовательно, перевод реалии удачен, так как отражает логику «вторичного мира». Кембриджский словарь даёт следующее определение прилагательного *everlasting: lasting forever or for a long time* [9]. В параллельном корпусе Национального корпуса русского языка встречаются такие контекстуальные эквиваленты этого слова как «вечный», «предвечный», «всегдашний», «без конца», «бессрочный» [6]. Морфологически это прилагательное по форме является композитом и состоит из двух слов. *Ever* - наречие, одно из значений которого «всегда или длительно», также встречается в устойчивой конструкции *forever and ever*, «навсегда, во веки веков». *Lasting - Participle I* от глагола *to last*, «продолжаться, длиться, существовать». То есть буквально всё прилагательное означает «всегда существующий». Получается, переводчики воспроизвели исходный композит при помощи эквивалентных по смыслу, но ярко стилистически окрашенных слов русского языка. Наречие «присно» также означает «всегда», но является в то же время церковнославянизмом и относится к высокому регистру. Прилагательное «сущий» является устаревшим в значении «существующий». Данное переводческое решение кажется наиболее стилистически удачным, отражая саму суть реалии - внутриигровых драконов, не живых существ, но существующих с древних времён «вторичного мира». Однако были обнаружены и такие примеры, в которых изучаемая концепция нарушается (*Covenant of Artorias - Кольцо Арториаса*).

По итогам проведенной работы делаем вывод, что локализация большинства внутриигровых текстов “Dark Souls”™ удовлетворяет концепции «вторичного мира» и что локализация внутриигровых текстов с позиции концепции «вторичного мира» является потенциально применимой переводческой стратегией при локализации сюжетно-ролевых игр с детально проработанным игровым миром.

Источники и литература

- 1) Некрасов, А. В. Локализация и перевод видеоигр в языковой паре английский-русский: магистерская диссертация / А. В. Некрасов; Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, Уральский гуманитарный институт, Кафедра иностранных языков и перевода. — Екатеринбург, 2019. — 87 с. — Библиогр.: с. 80-86 (86 назв.): <http://hdl.handle.net/10995/76269>;
- 2) Рогоза А., Айвори И. Использование английского права в английских сделках. М., 2012;
- 3) Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков. Автореф. дисс. на соиск. уч. степ. канд. искусствовед. Санкт-Петербург, 2008;
- 4) Lefler, Nathan S. Tolkien’s Sub-Creation and Secondary Worlds: Implications for a Robust Moral Psychology // Journal of Tolkien Research: Vol. 4: Iss. 2, Article 1, 2017;
- 5) Tolkien, J. R. R. On Fairy-Stories: <https://archive.org/details/on-fairy-stories/>;
- 6) Национальный корпус русского языка: <https://ruscorpora.ru/>;
- 7) Официальный сайт игры Dark Souls™: <https://en.bandainamcoent.eu/dark-souls/dark-souls>;
- 8) Фанатская база данных на английском языке, посвященная игре Dark Souls™: http://darksouls.fandom.com/wiki/Dark_Souls_Wiki;
- 9) Электронный словарь Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/>.