

12. Lana Del Rey. Young and Beautiful [Electronic Resource]. – Mode of access: [genius.com/Lana-del-rey-young-and-beautiful-lyrics](https://genius.com/Lana-del-rey-young-and-beautiful-lyrics). – Date of access: 20.12.2022.

13. Miley Cyrus. Wrecking ball [Electronic Resource]. – Mode of access: [www.amalgama-lab.com/songs/m/miley\\_cyrus/wrecking\\_ball.html](http://www.amalgama-lab.com/songs/m/miley_cyrus/wrecking_ball.html). – Date of access: 15.05.2022.

14. Olivia Rodrigo. Driver's license [Electronic Resource]. – Mode of access: [genius.com/Olivia-rodrigo-drivers-license-lyrics](https://genius.com/Olivia-rodrigo-drivers-license-lyrics). – Date of access: 20.12.2022.

15. Sam Smith. Stay with Me [Electronic Resource]. – Mode of access: [www.amalgama-lab.com/songs/s/sam\\_smith/stay\\_with\\_me.html](http://www.amalgama-lab.com/songs/s/sam_smith/stay_with_me.html). – Date of access: 13.05.2022.

16. Taylor Swift. Lover [Electronic Resource]. – Mode of access: [genius.com/Taylor-swift-lover-lyrics](https://genius.com/Taylor-swift-lover-lyrics). – Date of access: 20.12.2022.

17. Tom Odell. Another Love [Electronic Resource]. – Mode of access: [genius.com/Tom-odell-another-love-lyrics](https://genius.com/Tom-odell-another-love-lyrics). – Date of access: 20.12.2022.

## **ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ И РЕЦЕПЦИЯ ИГРЫ «DETROIT: BECOME HUMAN» РУССКОЯЗЫЧНОЙ АУДИТОРИЕЙ**

*Е. Д. Подгайская*

*УО «Гродненский государственный университет  
имени Янки Купалы», г. Гродно*

*Научный руководитель – Е. В. Гулевич,  
кандидат филологических наук, доцент*

**Аннотация.** В данной статье описывается значение видеоигр на современном этапе и трудности, возникающие при их переводе. Автор анализирует пространственно-временные особенности видеоигры «Detroit: Become Human», характеризует её сюжет, детально описывает рецепцию данной игры русскоязычной аудиторией, выявляет преимущества и недостатки игры, описывает качество локализации, анализирует влияние переводческой адаптации на восприятие игроков.

**Ключевые слова:** видеоигра; игроки; оригинал; сюжет; отзывы.

За последние десятилетия видеоигры превратились из формы развлечения в разновидность медиа. На сегодняшний день дискурс видеоигр всё ещё недостаточно изучен представителями научного сообщества. Благодаря техническим достижениям издатели видеоигрового контента расширяют жанровые особенности и программные возможности. Однако данные разработки

создали серьезные трудности для переводчиков видеоигр, что повысило значимость познаний в процессе перевода видеоигр как для исследователей, так и для издателей подобного контента.

По мнению руководителя компании Quantic Dream Д. Кейджа, «Мир Detroit: Become Human сделан максимально реалистичным, чтобы игрок буквально мог узнавать некоторые места из реальности, но в игре они представлены под другим углом» [2]. Место действия игры разворачивается в Детройте 2038 г., в котором находится фабрика по производству человекоподобных андроидов-помощников компании «Киберлайф». Роботы в данном виртуальном мире внедрены во все сферы деятельности и профессии людей. Из-за этого представители человеческой расы теряют рабочие места, что также сказывается на их отношении к роботам. Но когда искусственный интеллект даёт сбой, андроиды начинают чувствовать, что они не просто машины, а живые существа, личности, способные чувствовать человеческие эмоции. В результате это приводит к созданию революционного движения «девиантов» и ситуация начинает выходить из-под контроля.

По ходу сюжета игроку предоставляется контроль над тремя героями-андроидами: Кэра – андроид-домохозяйка, Маркус – андроид ухаживающий за пожилым инвалидом и Коннор – андроид-детектив, работающий на «Киберлайф». Последний расследует случаи убийств людей андроидами. В зависимости от принятых решений игроком, герои могут погибнуть, и сюжет будет продолжаться без их участия.

Каждая сюжетная линия имеет свои отличительные особенности. Кэра становится «девиантом» в следствии жестокости её хозяина. Андроид забирает дочь хозяина Алису и убегает из дома. Целью их путешествия становится пересечение границы с Канадой. Данная сюжетная линия может меняться в зависимости от выборов игрока, так в конце игры Кэра и Алиса могут погибнуть, быть схваченными и попасть в центр утилизации (где также персонажи могут умереть, либо выбраться и продолжить путешествие), либо добраться до Канады (для получения данной концовки также есть несколько способов). По ходу игры необходимо следить за отношениями Алисы и Кэры, так как это может изменить их сюжетную линию (например, Алиса может убежать от Кэры).

Похожий концепт прослеживается в сюжетной линии Коннора. Компания «Киберлайф» отправляет его в помощь полиции для расследования убийств совершённых «девиантами». Андроид становится напарником лейтенанта Хэнка Андерсона, характер отношений с которым может повлиять на конец сюжета. В зависимости от решений игрока Коннор может стать «девиантом», в обратном случае целью андроида станет уничтожение лидера «девиантов» – персонажа Маркуса. По мере прохождения сюжета Коннор может многократно умереть, однако до финальных глав, в случае его смерти «Киберлайф» присылает другого андроида той же модели, и игрок продолжит сюжетную линию за него.

Сюжетная линия Маркуса отличается от предыдущих отсутствием необходимости выстраивать отношения с человеком. Андроид становится «девиантом» после смерти своего хозяина и начинает своё путешествие в одиночку. В результате Маркус становится лидером «Иерихона» – революционного движения «девиантов». В данной сюжетной линии игроку необходимо следить за отношением его последователей к Маркусу, что может повлиять на дальнейший сюжет. При игре за Маркуса перед игроком стоит выбор: вывести андроидов на мирную демонстрацию, либо начать вооружённое наступление. Сюжет заканчивается победой андроидов или их поражением. Выбор игрока при игре за Маркуса может повлиять на сюжетные линии Коннора и Кэры.

Частью сюжета также является факт о глобальных проблемах человечества, в частности истощение ресурсов. Согласно виртуальному миру игры из-за этого может начаться война между Россией и США за оставшиеся ресурсы в Арктике. Данная часть сюжета не является игравельной, однако представляет собой важную информацию о сеттинге, которая поможет переводчику при локализации видеоигры.

В течение двух лет после выпуска, игра «Detroit: Become Human» распространялась среди русскоязычных пользователей в игровом интернет-магазине «Epic Games Store». С 2020 года игра поступила в продажу на онлайн-сервисе цифрового распространения видеоигр и компьютерных программ «Steam», которая считается «самой популярной платформой цифровой дистрибуции игрового контента для ПК» [5]. Для определения рецепции «Detroit: Become Human» русскоязычными пользователями мы будем использовать информацию, предоставленную на платформе «Steam».

Согласно статистике пользовательских отзывов на странице игры «Detroit: Become Human» в «Steam», количество отзывов составляет 67,536 из которых 6,689 от русскоязычных пользователей (по состоянию на 11 декабря 2022 года) [3]. 94% отзывов русскоязычных пользователей отмечены как «положительные». Самый большой показатель количества отзывов приходится на первый месяц после поступления игры в продажу с 1 июня 2020 года по 30 июня 2020 года, который составил 398 русскоязычных отзывов, 92% из которых отмечены как «положительные», а 103 отзыва отмечены категорией «забавные».

Однако шутки игроков также несут в себе информацию о рецепции. Так, например, наиболее популярный отзыв выглядит следующим образом: «28 ударов ножом из 10, я действовал наверняка» [3]. Данный отзыв является отсылкой к фразе Коннора:

Контекст: Коннор допрашивает девианта, фраза произносится при выборе опции «надавить» («pressureit»).

Оригинал: «*28 stab wounds, you didn't want to leave him a chance, huh? Did you feel anger? Hate? He was bleeding, begging you for mercy, but you stabbed him, again and again and again...*» [3].

Официальный перевод: «*28 ударов ножом. Ты действовал наверняка, да? Это была ненависть? Гнев? Он был в крови, умолял о пощаде, но ты снова и снова наносил ему удары...*» [3].

Данная фраза стала «мемом (от англ. meme) – это идея или образ, который превращаются в медиа-вирус» [1]. Эмоциональность актёра озвучивания и подобранные эквиваленты при переводческой адаптации на русский язык оказали положительное влияние на игроков, что привело к распространению узнаваемости исследуемой игры. В отзывах данная фраза является показателем положительного мнения об игре.

При анализе категории отзывов, не отмеченной критерием «забавные» было обнаружено, что в качестве основных положительных аспектов оценки игры выступили:

#### 1. Сюжет

Пример отзыва: «*Основные сюжетные линии заставляют максимально переживать все перипетии*» [3].

#### 2. Геймплей

Пример отзыва: «*По мере прохождения, мне казалось, будто я пишу свой рассказ/снимаю свой фильм, мне было интересно действовать так, как я считаю правильным*» [3].

#### 3. Саундтрек

Пример отзыва: «*Отличная захватывающая музыка, которая действительно настраивает тебя на ситуацию*» [3].

#### 4. Графика

Пример отзыва: «*Графика красивая, картинка радует глаз*» [3].

#### 5. Погружение и восприятие

Примеры отзывов: «*Решения дались действительно тяжело и в некоторых ситуациях мне было стыдно, больно, страшно, но также я испытывал такие эмоции как облегчение, безудержную радость, спокойствие после бури. Эмоциональный аттракцион*» [3]; «*За всю свою жизнь я ни разу так не проникался персонажами игр*» [3].

#### 6. Общее впечатление:

Пример отзыва: «*На данный момент это лучшая игра в жанре интерактивного кино*» [3].

Среди отзывов за указанный период были замечены следующие комментарии, касающиеся перевода игры:

1. «*Пожалуйста, скажите, что я не один не с первого раза отгадал пароль Хэнка... Меня сбило слово «матёрый» ☹»* [3]. Неправильный выбор эквивалента негативно сказался на восприятии игрока.

2. «Многое было немного очевидным, если не брать в расчёт, что при выборе одного слова «Рационально» он отвечает совсем не то, что ты представил у себя в голове» [3]. Игрок высказывает негативное мнение насчёт названия опции выбора реплики в игре.

В основном русскоязычные пользователи положительно отзывались о локализации: «...наши переводчики тоже постарались, грубых ошибок я не заметил. Даже экран телевизора и бегущую строку в новостях перевели, жаль что не везде» [3].

Все отзывы, отмеченные как «негативные» содержали возмущения игроков по поводу оптимизации – «модификация системы для улучшения её эффективности» [4]: «Игра постоянно зависает в одних и тех же местах (вылетает)» [3].

Таким образом, сюжет игры «Detroit: Become Human» строится на отношениях типа «хозяин–раб» между людьми и роботами с искусственным интеллектом соответственно. Игроку по ходу игры предоставляется возможность повлиять на ход событий управляя тремя андроидами. У каждого управляемого персонажа своя сюжетная линия. Выбор игрока в одной из сюжетных линий может повлиять на другую. Также необходимо учитывать дополнительные сюжетные детали сеттинга, так как подобная информация может повлиять на перевод основной сюжетной линии.

Можно сделать вывод о том, что русскоязычное сообщество игроков в большинстве своём положительно отзывається о видеоигре «Detroit: Become Human». Пользователи выделяют сюжет, геймплей, саундтрек, графику и уровень погружения в качестве преимуществ игры и отмечают хорошее качество локализации. Следовательно, переводческая адаптация не оказала негативного воздействия на восприятие игроков.



### **Библиографический список:**

1. Глоссарий интернет-маркетинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.glossary-internet.ru/terms/%CC/mem/>. – Дата доступа: 21.11.2022.

2. Портал электронной игровой статистики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://app2top.ru/>. – Дата доступа: 20.11.2022.

3. Словарь игровых терминов, аббревиатур, жаргонизмов и сленга видеоигр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mmoglobus.ru/igrovye-terminy-abbreviatury-zhargon-i-sleng-onlayn-igr>. – Дата доступа: 14.11.2022.

4. Страница видеоигры «Detroit: Become Human» в онлайн-сервисе цифрового распространения видеоигр и компьютерных программ «Steam» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit\\_Become\\_Human/](https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/) – Дата доступа: 21.11.2022.



5. David Cage on Detroit – Quantic Dream's New PS4 Exclusive (Official) [Electronic resource] – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=dhjYANfk3VQ>. – Date of access: 10.11.2022.

## **ТРАНСКРЕАЦИЯ ПРИ ПЕРЕВОДЕ РЕКЛАМНОГО КОНТЕНТА С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ (НА ПРИМЕРЕ БРЕНДОВ «FELIX», «ROYAL CANIN KITTEN»)**

***О. О. Прохорова***

*УО «Гродненский государственный университет  
имени Янки Купалы», г. Гродно*

*Научный руководитель – Е. В. Гулевич,  
кандидат филологических наук, доцент*

**Аннотация.** В статье автор даёт определение понятиям *динамическая эквивалентность, прагматическая адаптация, транскреация*. Проводится подробный сравнительный анализ русского и американского видеороликов кормов для кошек брендов «Felix» и «Royal Canin Kitten», выявляются преимущества и недостатки данных видеороликов в исследуемых языках, а также особенности транскреации при переводе данного контента с английского языка на русский.

**Ключевые слова:** транскреация; видеоролик; текст; перевод; эквивалентность.

На современном этапе транскреация рекламных текстов на английский язык приобретает всё большую значимость и необходимость у американских компаний, которые планируют успешно продвигать свои товары и услуги на международном рынке.

Телевизионная реклама относится к комплексному типу текста, в котором аудиальный и визуальный компоненты имеют равное значение. Таким образом, в рамках перевода рекламного сообщения следует говорить об аудиовизуальном переводе, главной задачей которого является синхронизация вербальных и невербальных компонентов [2, с. 354].

Размышляя об адекватности и эквивалентности аудиовизуального перевода и, в частности, телевизионного рекламного сообщения, следует помнить, что существуют некоторые его особенности, которые не позволяют говорить о коммуникативной эквивалентности применительно к данному виду перевода. Таким образом, в контексте перевода телевизионной рекламы следует