

*Чибриков Илья Витальевич,
Миржавадов Вильдан Алексеевич,
студенты 2 курса магистратуры,
направление подготовки 45.04.02,
Университет «Синергия», г. Москва*

**ПРИМЕНЕНИЕ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ ТРАНСФОРМАЦИЙ ПРИ
РУССКОЯЗЫЧНОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ НАРРАТИВНО-
ОРИЕНТИРОВАННОЙ ВИДЕОИГРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ «DISCO
ELYSIUM»)**

***Аннотация:** В статье представлены результаты анализа переводческих трансформаций, использованных при локализации видеоигры «Disco Elysium» на русский язык. На материале 107 единиц текста выявлены доминирующие типы трансформаций: целостное преобразование (19,6%), компенсация (17,8%), конкретизация (16,8%) и модуляция (13,1%). Доминирование комплексных трансформаций (43,9%) подтверждает транскреативный характер локализации.*

***Ключевые слова:** локализация видеоигр, переводческие трансформации, целостное преобразование, компенсация, конкретизация, модуляция, Disco Elysium.*

*Chibrikov Ilya Vitalievich,
Mirzhavadv Vildan Alekseevich,
2nd year master's students,
Educational program 45.04.02,
Synergy University, Moscow*

THE USE OF TRANSLATION TRANSFORMATIONS IN THE RUSSIAN LOCALIZATION OF A NARRATIVE-DRIVEN VIDEO GAME (BASED ON DISCO ELYSIUM)

***Abstract:** The article presents the results of a translation transformation analysis in the Russian localization of the video game *Disco Elysium*. Based on a corpus of 107 text units, the dominant transformation types are identified: holistic transformation (19.6%), compensation (17.8%), concretization (16.8%), and modulation (13.1%). The predominance of complex transformations (43.9%) confirms the transcreational nature of localization.*

***Keywords:** video game localization, translation transformations, holistic transformation, compensation, concretization, modulation, *Disco Elysium*.*

Введение

Индустрия видеоигр к началу 2020-х годов превзошла по объёму выручки киноиндустрию и музыкальную индустрию вместе взятые. Вместе с ростом рынка возрастает потребность в качественной локализации игровых продуктов, адаптированных для разных языков и культур. Особое место занимают нарративно-ориентированные игры, где текст является не просто сопроводительным элементом, но основной тканью геймплея. «*Disco Elysium*» (студия ZA/UM, 2019) — один из наиболее ярких примеров такой игры, а её русскоязычная локализация вызывает устойчивый интерес как у игроков, так и у профессионального сообщества [1, с. 40].

Как справедливо отмечает Е.В. Чистова, «локализация как особый вид переводческой деятельности нуждается в осмыслении её теоретического статуса, поскольку она выходит за рамки традиционного переводоведения и требует междисциплинарного подхода» [2, с. 162]. Вследствие этого эмпирические исследования конкретных локализационных решений приобретают особую значимость: они позволяют апробировать теоретические

модели на новом, сложном материале и выработать практические рекомендации для локализаторов.

Цель настоящей статьи — выявить и систематизировать особенности применения переводческих трансформаций при локализации «Disco Elysium» на русский язык. Для достижения этой цели решаются следующие задачи: 1) формирование сопоставительного корпуса примеров; 2) классификация выявленных трансформаций на основе операциональной модели; 3) количественный подсчёт и качественный анализ доминирующих типов трансформаций.

Материал и методология исследования

Материалом исследования послужил сопоставительный корпус из 107 единиц текста (диалоги, внутренние монологи, описания, элементы интерфейса) на английском языке и их официальных русскоязычных соответствий, отобранных из игры «Disco Elysium». Отбор примеров осуществлялся по принципу репрезентативности: корпус охватывает различные типы игрового текста и ключевые переводческие проблемы [3; 4; 5; 6].

В качестве инструмента анализа использовалась операциональная классификация переводческих трансформаций, разработанная на основе синтеза подходов Л.С. Бархударова, В.Н. Комиссарова, Л.К. Латышева и И.С. Алексеевой. Данная классификация включает четыре группы трансформаций:

1. **лексические** (формальные: транскрипция, транслитерация, калькирование; содержательные: конкретизация, генерализация, модуляция);
2. **грамматические** (перестановка, грамматические замены, членение и объединение предложений);
3. **комплексные (лексико-грамматические)** (антонимический перевод, экспликация, импликация, компенсация, целостное преобразование);
4. **количественные** (добавление, опущение).

Каждый тип трансформации определён через конкретное действие переводчика, что обеспечивает операциональность и воспроизводимость анализа. В случаях, когда один пример содержал несколько типов трансформаций, он относился к доминирующему — наиболее существенному для сохранения прагматического эффекта высказывания.

Методы исследования включают описательный метод, классификацию, сопоставительный анализ, компонентный анализ, трансформационный анализ и лингвокультурологический анализ.

Результаты

В ходе анализа 107 примеров была составлена таблица частотности использования различных типов переводческих трансформаций.

Наиболее частотными типами трансформаций являются целостное преобразование (21 пример, 19,6%), компенсация (19 примеров, 17,8%), конкретизация (18 примеров, 16,8%) и модуляция (14 примеров, 13,1%).

Комплексные трансформации суммарно составляют 47 примеров — 43,9% от общего числа. Грамматические трансформации составили 20 примеров — 18,7%. Лексические содержательные трансформации — 34 примера (30,8%). Лексические формальные трансформации — 6 примеров (5,6%). Количественные трансформации — 9 примеров (8,4%).

Комплексные трансформации (целостное преобразование + компенсация + антонимический перевод + экспликация + импликация) суммарно составляют 47 примеров — 43,9% от общего числа. Грамматические трансформации (объединение и членение предложений, грамматические замены, перестановка, синтаксическое уподобление) составили 20 примеров — 18,7%. Лексические содержательные трансформации (конкретизация, модуляция, генерализация) — 34 примера (30,8%). Лексические формальные трансформации (транскрипция, транслитерация, калькирование) — 6 примеров (5,6%). Количественные трансформации (добавления и опущения) — 9 примеров (8,4%).

Обсуждение

Полученные результаты позволяют сделать ряд выводов о характере и стратегиях локализации «Disco Elysium».

Доминирование комплексных трансформаций. Высокая частотность целостного преобразования и компенсации свидетельствует о сознательном отказе переводчиков от буквальной передачи исходных единиц в тех случаях, где это могло бы привести к потере прагматического эффекта, юмора или стилистической окраски. Целостное преобразование (транскреация) позволяет сохранить функциональную эквивалентность при минимальном формально-семантическом сходстве. Примером служит передача реплики «*Rooty-tooty pointy shooty!*» как «*Пиф-паф, ой-ой-ой, оказался он живой!*».

Заключение

Проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Локализация «Disco Elysium» характеризуется доминированием комплексных трансформаций (43,9%), в особенности целостного преобразования (19,6%) и компенсации (17,8%). Это подтверждает транскреативный характер локализации.

2. Лексические содержательные трансформации составляют 30,8% и обеспечивают адаптацию широкозначной лексики к русскому словоупотреблению.

3. Грамматические трансформации (18,7%) необходимы для соблюдения синтаксических норм русского языка.

4. Разработанная классификация и полученные данные могут служить ориентиром для локализации сложных нарративных проектов.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с сопоставительным анализом локализаций «Disco Elysium» на другие языки, а также с углублённым анализом передачи голосов навыков.

Литература:

1. Болотина М. А., Попова Д. В., Яремовский Е. Н. Лингвокультурологический аспект локализации внутриигровых терминов и реалий (на материале компьютерной игры «Disco Elysium») // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. — 2025. — № 1. — С. 40–48.
2. Чистова Е. В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // Культура и текст. — 2020. — № 3 (42). — С. 161–175.
3. Алексеева И. С. Введение в переводоведение. — Санкт-Петербург: Филологический факультет СПбГУ; Москва: Академия, 2004. — 352 с.
4. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). — Москва: Международные отношения, 1975. — 240 с.
5. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). — Москва: Высшая школа, 1990. — 253 с.
6. Латышев Л. К. Курс перевода: эквивалентность перевода и способы её достижения. — Москва: Международные отношения, 1981. — 248 с.
7. Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты : диссертация ... кандидата филологических наук. — Уфа, 2021. — 210 с.