

**Габбасов Мухтар Талапулы**, студент  
ЕНУ им. Л. Н. Гумилёва  
Gabbasov Mukhtar Talapuly  
Eurasian National University

**Биахмет Серик Кайратулы**, студент  
ЕНУ им. Л. Н. Гумилёва  
Biakhmet Serik Kairatuly  
Eurasian National University

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ДИСКУРСА  
В ВИДЕОИГРЕ НА МАТЕРИАЛЕ CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33  
PECULIARITIES OF TRANSLATING ARTISTIC DISCOURSE  
IN VIDEO GAMES: THE CASE OF CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33**

**Аннотация.** Статья посвящена особенностям перевода художественного дискурса в видеоигровой локализации. На материале игры Clair Obscur: Expedition 33 анализируются стратегии передачи образности, стилистики и эмоциональной атмосферы при переводе с английского на русский. Особое внимание уделяется сохранению ключевых метафор, эпитетов, поэтического тона и контраста речевых стилей персонажей.

**Abstract.** The article explores the peculiarities of translating artistic discourse in video game localization. Drawing on the game Clair Obscur: Expedition 33, it analyzes the strategies used to convey imagery, stylistics, and emotional atmosphere in the translation from English into Russian. Particular attention is paid to the preservation of key metaphors, epithets, poetic tone, and the contrast between the characters' speech styles.

**Ключевые слова:** Игрательная эквивалентность; художественный дискурс; модуляция; адаптация; доместикация; форенизация.

**Keywords:** Playability equivalence; artistic discourse; modulation; adaptation; domestication; foreignization.

Несмотря на то, что видеоигровая индустрия возникла в середине XX века, на ранних этапах своего развития видеоигры были ориентированы преимущественно на игровой процесс, а не на художественный нарратив. С развитием технологий в игры начали активно внедряться сюжетные элементы, что привело к формированию сложного художественного дискурса.

В связи с этим возросла значимость качественного перевода видеоигр, который отличается от перевода других видов медиатекста рядом специфических особенностей.

Особую роль играет перевод видеоигр с выраженным художественным стилем, где задача переводчика выходит за рамки передачи содержания и заключается в воспроизведении атмосферы и авторского замысла. В этом контексте перевод художественного дискурса требует использования различных стратегий адаптации стилистических и образных средств.

Художественный дискурс – особый тип текста, характеризующийся образностью, экспрессивностью и индивидуально-авторским стилем, что определяет специфику его перевода. Его основная функция заключается не только в передаче содержания, но и в воспроизведении эстетического и эмоционального эффекта оригинала. Следовательно, перевод художественного дискурса предполагает применение различных стратегий, направленных на сохранение стилистических особенностей оригинала.

Жан-Поль Вине и Жан Дарбельне выделяют такие приёмы, как модуляция, адаптация и эквивалентность [1]. При модуляции переводчик меняет точку зрения или способ выражения, сохраняя исходный смысл. Эквивалентность подразумевает воспроизведение одной и той же коммуникативной ситуации языка перевода, тогда как адаптация применяется в случаях культурной несоизмеримости и требуют замены самой ситуации на функционально



аналогичную в культуре перевода. Кроме того, в художественном переводе применяется компенсация – восполнение утраченных стилистических элементов в другом фрагменте перевода. Использование данных стратегий позволяет переводчику не только передать содержание оригинала, но и сохранить его художественную ценность и эмоциональное воздействие.

Следует отметить, что современные исследования подчеркивают динамический характер переводческих стратегий, зависящий от жанра произведения, целевой аудитории и коммуникативной ситуации. Согласно Юджину Нида, перевод должен обеспечивать динамическую эквивалентность [2], т.е. реакция адресата на перевод должна максимально соответствовать реакции читателя на оригинал. В то же время необходимо соблюдать баланс между точной передачей содержания и коммуникативной естественностью [3].

Лоренс Венути предложил дихотомию «доместикации» и «форенизации». Доместикация предполагает адаптацию текста к нормам и ожиданиям культуры перевода, в то время как форенизация сохраняет элементы чуждости оригинала, подчеркивая его культурную специфику [4].

Локализация видеоигр представляет собой комплексный процесс, включающий не только перевод текста, но и его адаптацию к культурным, техническим и функциональным особенностям целевой аудитории [5].

Дополнительно, перевод в играх должен обеспечивать так называемую «играбельную эквивалентность» (playability equivalence) [6]. Это означает, что текст перевода должен органично вписываться в игровой процесс, интерфейс и диалоги персонажей, сохраняя естественность и ритм произведения.

Особое значение имеет передача речевых характеристик персонажей. Перевод включает элемент интерпретации [7], а интерпретация напрямую влияет на восприятие персонажей и их мотивации. Непоследовательность в стиле речи или утрата индивидуальных черт может привести к искажению образа героя и, как следствие, снижению эмоциональной вовлеченности игрока.

Перевод видеоигр следует рассматривать как фактор, формирующий нарративный опыт. Сохранение иммерсии требует не только эквивалентной передачи смысла, но и учета интерактивности, темпа, культурных ожиданий и целостности игрового мира. Переводчик в данном случае выступает не просто посредником, а соавтором пользовательского опыта.

Для практической части исследования использован материал игры *Clair Obscur: Expedition 33*. Анализ выполнен на основе сравнения оригинального англоязычного текста с официальной русской локализацией.

#### Методы исследования

- метод сплошной выборки – из корпуса пролога отобраны все ключевые фрагменты, содержащие метафоры, эпитеты, элементы тона и стилистически маркированные единицы;
- сравнительно-сопоставительный анализ – прямое сопоставление оригинала и русской локализации с точки зрения стратегий перевода (модуляция, адаптация, эквивалентность, компенсация по Вине и Дарбельне; динамическая эквивалентность по Нида; доместикация/форенизация по Венути);
- контекстуальный анализ – рассмотрение каждого элемента в игровом контексте: иммерсия, «играбельная эквивалентность» (playability equivalence), речевые характеристики персонажей, эмоциональное воздействие и сохранение атмосферы обречённости с проблесками надежды.

#### Метафоры: сохранение или упрощение

Метафоры в игре образуют смысловое ядро мира: цикл смерти, кража будущего, Монолит как обратный календарь.

Оригинал: *We'll break the cycle. So She can't steal anyone else's future.*

Перевод: *Мы разорвём порочный круг. Чтобы она ни у кого не крала будущее»*



Оригинал использует нейтральную метафору «break the cycle» + сильный образ «steal ... future».

В переводе добавлено «порочный» (усиление через эпитет) – это модуляция, которая делает образ более выразительным и эмоционально насыщенным для русскоязычного игрока.

«Steal» сохранено как «крала» – прямая эквивалентность. Метафора полностью сохранена и даже слегка усилена, что способствует динамической эквивалентности (реакция игрока близка к оригиналу). Форенизация преобладает.

Оригинал: *Let the stones of her Monolith crumble. Let her body lie at the end of the world...*

Перевод: *Пусть разрушатся камни Монолита. Пусть её тело упокоится на краю света*

Оригинал поэтичен и ритмичен («crumble» – рассыпаться в прах, «lie at the end of the world» – лежать на краю света).

Перевод использует «упокоится» вместо «lie» – модуляция, добавляющая торжественно-мрачный, почти ритуальный оттенок (компенсация). «Разрушатся» чуть проще «crumble», но общий поэтический эффект сохранён. Стратегия – баланс форенизации и компенсации.

Ключевые метафоры преимущественно сохраняются и местами усиливаются. Упрощения минимальны, что позволяет сохранить целостность авторского замысла и иммерсию.

Эпитеты: усиление или ослабление

Оригинал: *scintillating Sophie*

Перевод: *блистательная Софи*

«Scintillating» (сверкающая, блистательная, искромётная) передано как «блистательная» – точная эквивалентность с сохранением иронично-восхищённого тона. Эпитет не ослаблен.

Оригинал: *doomed world*

Перевод: *обреченный мир*

Прямая, лаконичная передача. Эпитет сохранён без усиления или ослабления, что поддерживает ощущение неизбежности.

Эпитеты передаются точно или с лёгким усилением («порочный круг»), что помогает компенсировать возможную потерю экспрессивности в условиях экранного текста и голосового дубляжа.

### **Тон (мрачный + поэтичный + чёрный юмор): передача или утрата**

Оригинал: *If you're gonna give someone flowers, you should probably do it BEFORE they wither and die*

Перевод: *Если уж хочешь дарить людям цветы, это, наверное, стоит делать ДО ТОГО, как они увянут и умрут*

Чёрный юмор сохранён полностью. Разговорная интонация («если уж», «это, наверное») усиливает естественность (доместикация), при этом ключевой образ увядания и смерти остаётся острым. Тон передан отлично.

Оригинал: *May the wind of renewal take you to the ends of the earth. Tomorrow comes*

Перевод: *Так пусть ветер обновления несёт вас до края земли. Завтрашний день грядёт*

Поэтический, возвышенный тон речи Эммы сохранён. «Грядёт» – стилистически маркированное слово, добавляющее торжественности (компенсация). Лейтмотив «Tomorrow comes» передан как «Завтрашний день грядёт» – удачная модуляция, сохраняющая ритм и надежду.

Мрачно-поэтичный тон с элементами чёрного юмора передаётся успешно. Локализация балансирует между естественностью русского языка и сохранением атмосферы.



### Стилистика: высокий стиль ↔ разговорный

Высокий/поэтический стиль

Оригинал: *Stubborn people change the world. And you are the most stubborn person I know*

Перевод: *Упрямы меняют мир. А ты самый упрямый человек из всех, кого я знаю*

Короткие, афористичные фразы сохранены. Стилистический регистр передан точно, без потери эмоциональной силы.

Разговорный стиль

Оригинал: *Heyheyhey. You know, you know they gave their lives to lay the trail for us, right?*

Перевод: *Ты же знаешь, что они своей жизнью проложили нам путь*

Здесь заметна некоторая нейтрализация: убраны повторы «Heyheyhey» и «you know, you know», фраза стала более гладкой и литературной. Это пример лёгкой доместикации – переводчик сделал реплику естественнее для русского уха, но слегка ослабил живую, прерывистую интонацию Maelle. В условиях голосового дубляжа такое решение оправдано (играбельная эквивалентность).

Вывод по стилистике: высокий стиль передаётся хорошо, разговорный – с тенденцией к некоторому сглаживанию для естественности. В целом контраст между персонажами сохраняется.

Сравнительно-сопоставительный и контекстуальный анализ русской локализации Clair Obscur: Expedition 33 показывает высокий уровень качества перевода художественного дискурса. Переводчики успешно применили комбинацию стратегий:

- форенизация и сохранение ключевых метафор («порочный круг», «крала будущее», «упокоится на краю света») позволили передать авторский замысел и уникальную атмосферу мира;
- модуляция и компенсация (добавление «порочный», «упокоится», «грядёт») усилили эмоциональное воздействие и поэтичность там, где это было необходимо;
- доместикация использовалась умеренно – преимущественно для обеспечения естественности разговорных реплик и «играбельной эквивалентности»;
- тон (мрачный, поэтичный, с чёрным юмором) и стилистический регистр в целом сохранены, что поддерживает иммерсию и восприятие персонажей.

Незначительные потери (лёгкое сглаживание живой разговорности в отдельных репликах) компенсируются общим высоким художественным уровнем. Переводчик здесь действительно выступает соавтором пользовательского опыта: русский игрок получает близкий к оригиналу эмоциональный и нарративный эффект.

Результаты анализа подтверждают теоретические положения: при переводе видеоигр с выраженным художественным дискурсом наиболее эффективен гибкий, контекстно-обусловленный подход, балансирующий между точностью оригинала и естественностью восприятия целевой аудитории. Такая локализация способствует сохранению иммерсии и целостности игрового мира

### Список литературы:

1. Vinay, J.-P., Darbelnet, J. Comparative Stylistics of French and English. – Amsterdam: John Benjamins, 1995
2. Nida, E. A. Toward a Science of Translating. – Leiden: Brill, 1964.
3. Newmark, P. A Textbook of Translation. – New York: Prentice Hall, 1988.
4. Venuti, L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. – London: Routledge, 1995.
5. Bernal-Merino, M. Á. Translation and Localisation in Video Games. – London: Routledge, 2015.
6. O'Hagan, M., Mangiron, C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. – Amsterdam: John Benjamins, 2013.
7. Pym, A. Exploring Translation Theories. – London: Routledge, 2014

