

Родина Светлана Владимировна
кандидат психологических наук, доцент
Южный федеральный университет
Rodina Svetlana Vladimirovna
Southern Federal University

Сайкин Никита Михайлович, студент
Южный федеральный университет
Saikin Nikita Mikhailovich
Southern Federal University

**РУССКИЙ ИНФИНИТИВ КАК СРЕДСТВО НЕЙТРАЛИЗАЦИИ МОДАЛЬНЫХ
РАЗЛИЧИЙ В ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР
THE RUSSIAN INFINITIVE AS A MEANS OF NEUTRALIZING MODAL
DISTINCTIONS IN VIDEO GAME LOCALIZATION**

Аннотация. В работе показано, что при локализации англоязычных инструктивных конструкций в игровых достижениях на русский язык наблюдается устойчивая тенденция к их передаче через инфинитив, что способствует нейтрализации семантических различий и стандартизации формулировок в условиях интерфейсных ограничений.

Abstract. This paper demonstrates that the localization of English instructive constructions in game achievements into Russian exhibits a consistent tendency to render them using the infinitive, thereby neutralizing semantic distinctions and standardizing wording under interface constraints.

Ключевые слова: Локализация видеоигр, игровой интерфейс, инструктивные глагольные конструкции, переводческие стратегии, русский инфинитив, функциональное выравнивание, модальные различия, тексты достижений и квестов, сопоставительный анализ.

Keywords: Video game localization, game interface, instructive verbal constructions, translation strategies, Russian infinitive, functional leveling, modal distinctions, achievement and quest texts, contrastive analysis.

Введение

Локализация видеоигр представляет собой сложный межъязыковой и межкультурный процесс, в ходе которого переводчик должен обеспечить не только передачу содержания оригинального текста, но и его соответствие техническим ограничениям игрового интерфейса. Особое место в структуре локализованного продукта занимают тексты внутриигровых заданий, квестов и достижений. Их основная функция заключается в информировании игрока о действиях, необходимых для продвижения по сюжету или получения определенного результата.

Англоязычные тексты игрового интерфейса характеризуются широким использованием кратких глагольных конструкций инструктивного характера. Такие конструкции могут выражать цель, требуемое действие, условие достижения результата или описание игрового задания. Несмотря на разнообразие семантических оттенков, все они ориентированы на побуждение игрока к совершению определенного действия.

При переводе на русский язык локализатор сталкивается с необходимостью выбора грамматической формы, способной одновременно сохранить информативность текста и соответствовать требованиям лаконичности. Теоретически английские инструктивные конструкции могут передаваться посредством инфинитива, императива или номинативных конструкций. Однако практика локализации показывает наличие устойчивых жанровых предпочтений.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучения механизмов передачи инструктивности в игровых текстах и выявления закономерностей перевода глагольных конструкций в условиях ограниченного пространства интерфейса.



Цель работы заключается в анализе способов передачи английских инструктивных конструкций при локализации видеоигр и выявлении особенностей нейтрализации их модальных различий в русском переводе.

Гипотеза исследования состоит в том, что в текстах достижений и квестов наблюдается тенденция к функциональному выравниванию различных английских глагольных конструкций посредством русского инфинитива. В результате происходит не утрата грамматической формы, а нивелирование отдельных семантических оттенков действия, что способствует унификации языка игрового интерфейса.

Материалом исследования послужили пятнадцать англоязычных описаний достижений и игровых задач из локализации компьютерной игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» и их официальные переводы на русский язык.

В исследуемом материале представлены различные типы инструктивных конструкций, обозначающие выполнение игровых действий, достижение цели, прохождение определенных этапов игры и взаимодействие с игровыми объектами. Среди них встречаются конструкции с глаголами *finish*, *collect*, *find*, *travel*, *complete*, *win*, *discover*, *destroy* и другими.

Для анализа использовались методы сопоставительного перевода, контекстуального анализа и количественного подсчета переводческих решений. Особое внимание уделялось сохранению или изменению модальных характеристик исходных конструкций при переводе.

Проведенный анализ показал, что во всех исследованных примерах локализаторы используют русский инфинитив независимо от лексического наполнения и коммуникативной функции исходной конструкции [1].

Так, в примере:

EN: *Find Ciri.*

RU: *Найти Цири.*

английская конструкция выражает основную цель сюжетной линии. Русский перевод сохраняет инфинитивную форму, благодаря чему задание воспринимается как нейтральное обозначение игровой цели, а не как прямой приказ игроку.

Аналогичная ситуация наблюдается в примере:

EN: *Complete all witcher contracts.*

RU: *Выполнить все ведьмачьи заказы.*

Глагол *complete* обозначает необходимость завершения ряда игровых действий. Несмотря на потенциальную возможность перевода через императив («Выполните все ведьмачьи заказы»), локализатор сохраняет инфинитив, что соответствует сложившимся нормам оформления достижений.

Показательным является пример:

EN: *Travel to the Duchy of Toussaint.*

RU: *Приехать в княжество Туссен.*

В оригинале глагол *travel* описывает перемещение персонажа и обладает относительно нейтральным значением [2]. В переводе сохраняется инфинитивная форма, однако конкретизация действия посредством глагола «приехать» делает формулировку более естественной для русскоязычного пользователя. При этом грамматическая модель остается неизменной.

Интерес представляет также пример:

EN: *Win a round of gwent using only neutral cards.*

RU: *В гвинте выиграть раунд, используя лишь нейтральные карты.*

В данном случае основное действие и дополнительное условие достижения результата передаются с помощью сочетания инфинитива и деепричастного оборота [1]. Такая структура обеспечивает компактность текста и одновременно сохраняет необходимую информативность.

Наиболее показательным примером является:

EN: *Develop a mutation.*

RU: *Пройти мутацию.*



С точки зрения лексической семантики между глаголами *develop* и «пройти» отсутствует полное соответствие. Английский глагол акцентирует процесс развития или приобретения способности, тогда как русский вариант фокусируется на завершении определенного игрового этапа. Несмотря на это, инфинитивная форма сохраняется. В результате различия между процессуальностью и результативностью частично нивелируются, а сама формулировка оказывается встроенной в общую систему игровых задач [4].

Анализ материала показывает, что независимо от исходного значения английского глагола все конструкции подчиняются единой модели оформления. Таким образом, происходит функциональное выравнивание различных типов инструктивных сообщений.

Выводы. Все 15 исследованных примеров переводились посредством русского инфинитива.

Полученные данные свидетельствуют о высокой степени стандартизации языка игровых достижений. Независимо от различий между английскими конструкциями, русская локализация использует единый способ их оформления.

Следовательно, основная переводческая стратегия заключается не в сохранении всех семантических особенностей исходного текста, а в обеспечении жанрового единообразия. При этом наблюдается нейтрализация отдельных модальных различий. Конструкции, обозначающие цель, задачу, рекомендацию или требуемое действие, получают одинаковое грамматическое оформление в переводе [3].

Такой подход позволяет создавать компактные и легко воспринимаемые формулировки, соответствующие требованиям игрового интерфейса и ожиданиям пользователей

Список литературы:

1. Алексеева И. С. Профессиональный тренинг переводчика. – Санкт-Петербург: Союз, 2001. – 285 с.
2. Бархударов Л. С. Язык и перевод. – Москва, 1975. – 354 с.
3. Казакова Т. А. Практические основы перевода. – Санкт-Петербург: Союз, 2000. – 318 с.
4. Шаховский В. И. Стилистика английского языка: учебное пособие. – Москва: Книжный дом «Либроком», 2013. – 232 с.
5. The Witcher 3 Wiki. Электронный ресурс: https://witcher.fandom.com/wiki/Achievements_in_The_Witcher_3:_Wild_Hunt (дата обращения: 22.06.2026)

