

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
( Н И У « Б е л Г У » )

ИНСТИТУТ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ И  
МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ  
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ  
КОММУНИКАЦИИ

**СТИЛИСТИКА ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ  
THE WITCHER 3: WILD HUNT**

**Выпускная квалификационная работа**

обучающейся по специальности 45.05.01 Перевод и переводоведение  
очной формы обучения,  
группы 04001405  
Воробьевой Олеси Васильевны

Научный руководитель  
кандидат филологических наук,  
доцент  
Дехнич О.В.

Рецензент  
кандидат филологических наук,  
заведующий кафедрой  
иностранных языков  
БГТУим. В.Г. Шухова  
Беседина Т.В

**БЕЛГОРОД 2019**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ИССЛЕДОВАНИЯ .....	6
1.1 Компьютерная игра как объект лингвистических исследований.....	6
1.2 Определение термина «аудиовизуальный текст».....	11
1.3 Классификация основных средств стилистики.....	14
1.4 Стилистические трансформации при переводе .....	24
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I .....	31
ГЛАВА II. АНАЛИЗ ЛЕКСИКО-СТИЛИСТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ THE WITCHER 3: WILD HUNT .....	33
2.1 Стилистическая дифференциация лексики в текстах игры The Witcher 3: Wild Hunt.....	35
2.2 Фонетические выразительные средства и стилистические приёмы.....	47
2.3 Лексические выразительные средства и стилистические приёмы.....	52
2.4 Средства стилистического синтаксиса в игре .....	61
2.5 Анализ переводческих решений в переводе игры на русский язык .....	63
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II.....	69
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	71
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	74

## ВВЕДЕНИЕ

В январе 2009 года Entertainment Software Association опубликовала исследование, по данным которого за период 2008 года всемирная игровая индустрия заработала в общей сложности 22 миллиарда долларов США. Уже через 10 лет, по итогам 2018 года эта цифра увеличилась на 400% и

составила 109,8 миллиардов долларов, что представляет 11% рост по сравнению с результатами того же периода 2017 года (по данным SuperData, A Nielsen Company).

С каждым годом масштабы игровой индустрии растут, не зная стагнации. Совсем маленькие инди-студии (от англ. Individual) соревнуются с гигантами индустрии, такими как Blizzard, Electronic Arts. Основанная в 2002 году, студия CD Project Red, уже обзавелась морем поклонников. На данный момент самым громким их релизом является франшиза The Witcher, основанная на романах Анджея Сапковского, а изюминкой серии – The Witcher 3: Wild Hunt. Серия игр The Witcher в общей сложности продала более 33 миллионов копий, и несмотря на то, что последняя часть игры — Дикая Охота вышла 4 года назад, она всё ещё приносит огромную прибыль компании. Как The Witcher, так и многие другие игры на протяжении последних лет очень популярны среди людей всех возрастов. Однако научный интерес к видеоиграм стал проявляться только сейчас. Только с недавних пор стали формироваться подходы и способы изучения феномена компьютерных игр и в частности их дискурса. **Актуальность** данного исследования обуславливается тем, что сегодня игры это не просто занятие для детей, это целый жанр интерактивного аудио-визуальной литературы. И сейчас, когда компьютерные игры популярны как никогда, очень важно изучать влияние тех или иных речевых оборотов и лексических средств, встречающихся в диалогах и других текстах игры на игрока и на то, как он воспринимает события и персонажей, так как впоследствии это может помочь лучше понять, какие единицы речи выбирать для каждого из персонажей, чтобы достичь максимального эффекта погружения в атмосферу игры. Немаловажным вопросом является и локализация игр на русский язык, так как зачастую при переводе теряется часть тех важных черт характера персонажа,

которые достигаются использованием различных оборотов речи в оригинальной версии.

**Целью** данной работы является анализ стилистических особенностей текстов игры «The Witcher 3: Wild Hunt» (CD Project, 2015) так как она представляет один из наиболее обширных источников стилистически разнообразных единиц текста в игровой индустрии на сегодняшний день (по данным новостного портала IGN скрипт игры насчитывает 450 000 слов).

**Объект** исследования: тексты и скрипты компьютерной игры «The Witcher 3: Wild Hunt».

**Предмет** исследования: стилистические особенности текстов игр на примере игры «The Witcher 3: Wild Hunt».

В данной работе были поставлены следующие **задачи**:

- 1 Рассмотреть понятие «аудио-визуального» текста и его роль.
- 2 Изучить и классифицировать стилистически выразительные средства текстов, их влияние на формирование характера персонажей.
- 3 Проанализировать стилистические особенности выбранных отрывков текстов/диалогов игры.
- 4 Рассмотреть аспект перевода и локализации стилистически-выразительных единиц речи взятых из текстов игры «The Witcher 3: Wild Hunt».

**Материалом** настоящего исследования являются отобранные фрагменты текстов, взятые из текстов и скрипта игры.

**Теоретической базой** исследования послужили работы таких учёных как А. Попович, И. Р. Гальперин, К. Райс, В. Н. Комиссаров и другие.

**Практическая ценность** состоит в том, что данная работа может быть использована для проведения практических занятий по переводу, а

также подготовки лекционных курсов по лингвистике и лексикологии.

В процессе исследования был использован **метод** анализа, а именно углубленного рассмотрения стилистически выразительных средств, с последующей классификацией, сопоставительный метод (рассмотрения и сравнения оригинальной и локализованной в Росси версий игры The Witcher 3: Wild Hunt), а также обработка полученных в процессе анализа данных.

Настоящее исследование построено традиционным образом. Оно состоит из двух Глав, с выводами по каждой из них, Введения, Заключения и Списка использованной литературы. Во **Введении** определяются объект, предмет, цель и актуальность данной работы. В **Главе I** классифицированы стилистические приёмы и выразительные средства, а также лексика английского языка и рассмотрено их влияние на стилистику текстов. **Глава II** содержит в себе анализ примеров, взятых из текстов игры «The Witcher 3: Wild Hunt» в рамках рассмотренных ранее классификаций. В **Заключении** формулируются выводы по результатам проведённого исследования.

## ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

### 1.1 Компьютерная игра как объект лингвистических исследований

Первые компьютерные игры появились в 70-х годах прошлого века. Распространено мнение, что самой первой компьютерной игрой является Pong, выпущенная в 1972 году компанией Atari Inc. Однако ещё за год до этого, в 1971 Нолан Бушнелл и Тед Дабни (которые в будущем и основали Atari Inc.) стали создателями игры под названием Computer Space (IGN, 2014). Обе эти игры, как и сотни других, которые были созданы десятилетиями позднее были весьма примитивными и не несли в себе никакой лингвистической ценности. Современному искущённому геймеру важен сюжет, важна проработка мира, в котором происходят события игры, поэтому игры с каждым годом становятся всё сложнее (в плане литературной проработки) и замысловатее. На смену простой реплике «Thank You Mario! But Our Princess is in Another Castle» («Спасибо Марио! Но Наша Принцесса В Другом Замке» – культовая фраза из игры Mario Bros., выпущенной компанией Nintendo в 1983 году [Urban Dictionary]). в конце уровня, приходят длинные интерактивные диалоги с десятками различных опций реплик, наполненные сарказмом, игрой слов, стихами и песнями, жаргоном. В попытке перечислить всё, что можно найти в текстах игры можно провести многие часы. Вместе с ростом игровой индустрии и усложнением её произведений также возрастает и интерес к их изучению.

Точкой отсчёта, когда этот интерес стал официальным и публичным можно назвать проведение первой научной конференции, посвящённой видеоиграм в Копенгагене и выход первого выпуска международного

онлайн-журнала *Game Studies* в 2001 году (Харлашкин, 2016). Целью данного проекта рассмотрение видеоигр не только с точки зрения программного и технологического аспектов, но и впервые в истории с точки зрения эстетики и культурологии.

Норвежский исследователь, главный редактор *Game Studies*, доцент кафедры Гуманной Информатики Бергенского Университета, Эспен Аарсет, отмечает, что для исследования компьютерных игр отсутствует чёткая методология, а её создание осложнено тем, что «компьютерные игры, возможно, являются самым обширным культурным жанром на сегодняшний день» (Aarseth, 2001).

Американский исследователь в сфере речевой коммуникации Джеральд Ворхис объясняет сложности выработки методологии «анархичным характером письма». Он замечает, что хоть текст игры и не «рождается *tabula rasa*», «разработчики подготавливают энциклопедический каталог фрагментов дискурса, который используется игроками для создания осмысленных взаимодействий» (Voorhees, 2012).

Однако для того, чтобы эффективно исследовать предмет видеоигр, необходимо иметь чёткое представление о том, что он собой представляет. Один из пионеров в сфере исследования видеоигр, датский исследователь, доцент Датской королевской академии изящных искусств, Джеспер Джул в своей книге «*Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Words*» определяет понятие видеоигры так: «Игра, это основанная на определённых правилах формальная система с переменным и измеряемым результатом, где различным результатам приписаны соответствующие значения, игрок прилагает усилия для получения результата, и чувствует причастность к данному результату, а последствия действий являются договорными и не обязательными». Данное понятие, как и игровая модель, предложенные Джулом в определённый момент перестали вмещать в себя

некоторые разновидности игр, в связи с чем понятие было изменено и расширено, чтобы более справедливо отражать суть феномена видеоигр: «любой вид программного обеспечения развлекательного характера, содержащий текстовые или графические элементы, предназначенный для любой из платформ, таких как персональный компьютер, игровые консоли, и предполагающий наличие одного или более пользователей в физическом или сетевом окружении» (Juul, 2001).

Джеспер Джул также классифицирует все компьютерные игры на эмергентные и прогрессивные. Эмергентные игры (*games of emergence*) отличаются первичной структурой, в которой небольшое количество правил, формируют большое количество игровых вариаций», к таким играм можно отнести различные стратегии (*Civilization, Total War, Stellaris, Endless Space* и др.), симуляторы (*The Sims, Minecraft*), «песочницы» (*Grand Theft Auto*) шахматы, шашки, сапёр и т.д. К группе прогрессивных игр (*games of progression*) относятся игры, в которых «игроку для достижения результата необходимо совершать определённые действия в заранее заданной последовательности», среди них все ролевые игры (*Mass Effect, Dragon Age, Final Fantasy*), приключенческие игры (*King's Quest*). Стоит отметить, что отнесение определённой игры к одному из списков не исключает её из другого. Многие игры в той или иной мере совмещают обе концепции прогрессивного и эмергентного геймплея. Однако такая классификация является критичной для исследования видеоигр с точки зрения лингвистики. Как правило, прогрессивность предоставляет разработчикам большую свободу при проработке мира. Линейность игрового процесса позволяет строить связные диалоги и сюжет, что способствует созданию более благоприятной среды для составления внутриигровых текстов (Juul, 2001).

Прогрессивные игры зачастую состоят из так называемых квестов

или заданий. Внутри каждого квеста сюжет чаще всего является линейным, лишь изредка содержа одну или две развилки сюжета, которые могут повлиять на мир вокруг игрока и «результат». Однако линейность всё же присутствует. Лишь после того, как игрок совершит действие А, произойдёт событие А. Далее, чтобы проследовать к событию Б, игрок обязан совершить действие Б. Если два действия находятся на одном уровне алгоритма квеста, они представляют собой развилку, и ведут к разным результатам. Именно эта особенность видеоигр и вызывает столько сложностей их исследования (Juul, 2011).

Переходя к непосредственному рассмотрению языка в видеоиграх, стоит также обратиться к трудам преподавателя и исследователя Бангорского университета в Уэльсе Астрид Энслин и рассмотреть её классификацию компонентов дискурса видеоигр. Она выделяет всего 5 категорий. Четыре из них, охватывают язык, используемый людьми по отношению к видеоиграм (язык игроков, профессионалов, аннотаций и руководств и язык используемый журналистами, политиками, родителями и другими людьми, не особо причастными к сфере видеоигр), а пятая категория собственно и включает в себя язык, используемый в видеоиграх, являющийся частью пользовательского интерфейса, диалогов, инструкций и повествования (Ensslin, 2011).

Исследование текста видеоигр может осуществляться как на макроуровне (рассмотрение жанровых особенностей текстов), так и на микроуровне (лексические, грамматические, фонетические особенности отдельных речевых единиц и их сочетаний). Часто видеоигры сочетают в себе несколько жанров текста, и составляют, так называемую экологию игры (совокупность часто используемых вместе жанров текста). К таким жанрам можно отнести титры, описания предметов, письма, книги, которые можно найти в игре, системные сообщения и элементы

интерфейса меню, и самое важное – диалоги. Рассматривая стилистику жанра диалогов игры, можно заметить большое разнообразие всевозможных стилей, и форм повествования, от неграмотных речей крестьян, до баллад и песен. Микроуровень же для каждой игры будет свой, и он будет зависеть от потребностей конкретной игры. Во многих случаях прагматический аспект текстов компьютерных игр, при рассмотрении с точки зрения теории речевых актов позволяет выделить наиболее часто используемые типы высказываний: директивы (акты побуждения) и экспрессивы (чаще оформлены в виде императивных, модальных, инфинитивных или вопросительных конструкций). Они помогают создателям игры ознакомить игрока с правилами игры, разъясняют события, предоставляют свободу выбора и позволяют игроку выражать непосредственно собственное эмоциональное состояние (Ensslin, 2011).

Также стоит отметить впечатляющий объём некоторых видеоигр как литературных произведений. Для данного исследования не случайно была выбрана видеоигра *The Witcher 3: Wild Hunt*. Данная игра отличается проработанным сюжетом, потрясающей воображение графикой, гигантским открытым для исследования миром, и хорошо прописанных персонажей, 4 из которых являются основными, ещё 32 второстепенными и почти 1000 эпизодических. По данным портала IGN скрипт для игры *The Witcher 3: Wild Hunt* насчитывает примерно 450 000 слов, в то время как тот самый роман Л. Н. Толстого «Война и мир» который никак не поддавался нам всем в школьные годы лишь немногим больше – 478 458 слов, включая все ссылки и сноски (437 699 без них). Главная сюжетная история состоит из 50 часов повествования. Для озвучивания всех реплик потребовалось более двух с половиной лет (Stein, 2015).

Всё вышесказанное подтверждает, что как *The Witcher 3: Wild Hunt*,

так и многие другие видеоигры представляют собой богатый источник лингвистического материала для исследований. Однако при их проведении необходимо учитывать специфику как дискурсивных явлений. Анализ текстов компьютерных игр и всех их составляющих может помочь пролить свет на место феномена видеоигр в современной культуре.

## 1.2 Определение термина «аудиовизуальный текст»

Одной из основных сложностей исследования компьютерных игр с точки зрения лингвистики является их неоднородность в плане лингвистического материала. Информация в видеоиграх представлена не только в виде текстов на экране, но также с помощью звука и изображений, что составляет основу аудиовизуального текста.

Слух и зрение являются основными человеческими способностями воспринимать мир вокруг нас. Другие чувства, такие как например, вкус, обоняние или осязание гораздо менее важны.

Проследив историю двух последних веков можно заметить, насколько быстро шагнул прогресс в направлении развития аудиовизуального текста, а именно в направлении создания и развития устройства для захвата и репродукции звука и изображений в движении. Как об этом писал немецкий философ и фотограф Вилем Флюссер, после изобретения «технического образа», происходит цепочка быстрых и существенных изменений в сфере инструментов, которые мы используем для передачи информации – изобретение фотографии и синматографии, фонографических технологий, аудио фильмов, видео, цифровых мультимедийных устройств и др., приближая формы выражения и

сообщения информации всё ближе к естественной аудиовизуальной форме (Flusser, 2000).

Основные составляющие элементы аудиовизуального текста уже были ранее выделены такими исследователями, как, например Дирк Делабатстита (1989), и некоторыми другими, однако испанский исследователь из Университета Помпеу Фабра в Барселоне, профессор в сфере переводоведения Патрик Забалбеаскоа углубленно рассмотрел проблему аудиовизуального текста. Он придерживается классификации, предложенной Хенриком Готтлибом, и утверждает что в связи с тем, что мы имеем два вида средств – вербальные и невербальные и два потока сообщения информации – аудиальный и визуальный, то в общей сложности аудиовизуальный текст включает в себя четыре составляющие (Gottlieb, 2004):

1. Аудиовербальные средства (произносимая речь)
2. Аудионевербальные средства (все другие звуки: музыка, фоновый шум)
3. Визуальновербальные средства (читаемый текст: субтитры, титры и т.д.)
4. Визуальноневербальные средства (изображение)

По мнению П. Забалбеаскоа идеальный аудиовизуальный текст должен удовлетворять три следующих критерия:

1. Комбинация вербального, невербального, аудио и видео элементов, относительно равных по степени важности.
2. Все элементы системы дополняют друг друга и не могут быть разделены без ущерба данной системе аудиовизуального текста.
3. Три основные стадии создания аудиовизуального текста (а) подготовка (создание сценария, подбор актёров и репетиции), (б) съёмка (процесс съёмки или создания анимации) и (в)

постобработка (редактирование и монтаж). Однако последовательность данных пунктов иногда может нарушаться, в случае если идёт, например, переозвучка субтитров.

Однако даже нарушая эти правила возможно создать аудиовизуальный текст. Так, например если визуальная (невербальная) составляющая противоречит вербальной (вербальной или нет), можно добиться комичного эффекта, юмора или сложного образа. Однако от этого аудиовизуальный текст таковым быть не перестанет.

Таким образом, аудиовизуальный текст представляет собой особый способ передачи информации, отличный от письменного или устного способов. Хотя иногда чётко определить границу между ними не всегда представляется возможным, так как доминативная функция (вербальная или невербальная) может изменяться в ходе повествования (Zabalbeascoa, 2008).

Переводчик и лингвист Катарина Райс определяет данный тип текстов как «зафиксированный в письменной форме, но поступающий к получателю через неязыковую среду в устной форме (речевой или песенной), воспринимаемой им на слух» (Райс, 2011).

Ещё один исследователь, доктор Хоселия Невес характеризует восприятие аудиовизуального текста как сложный процесс. «Реципиенты аудиовизуальных материалов одновременно являются зрителями, слушателями и читателями. Им приходится обрабатывать различные виды информации. Весь процесс восприятия обычно происходит в полуавтоматической холистической манере...» Вместе с тем, реципиенты не могут изменить скорость воспроизведения информации, поэтому они вынуждены обрабатывать её в «навязанном извне» темпе (Neves, 2005).

Так, аудиовизуальный текст является способом передачи вербальной и невербальной аудиальной и визуальной информации, все

вышеперечисленные элементы в нём несут одинаковое смысловое значение, дополняют друг друга и являются неотъемлемой частью общей системы произведения. С помощью аудиовизуального текста информация сообщается реципиенту с заранее заданной скоростью и одновременно по двум или трём каналам передачи информации, а именно: текстовому (не обязательно), визуальному и звуковому.

Основной сложностью исследования данного типа произведений является их непрерывность в промежутке времени, рассмотрение только лишь скрипта текста не может являться анализом в полной мере, так как в данном случае игнорируются другие составляющие аудиовизуального текста, которые являются неотъемлемыми его частями, как изображение (невербальные средства, такие как жесты, движения, выражения лица и т.д.) и звук (музыка, фоновые звуки: стук, топот, пение птиц и т.д. а также свойства голоса говорящего: интонация, громкость, настроение и т. д.).

В области перевода непрерывность также представляет определённые трудности в основном в связи с тем, что различные языки имеют различный грамматический и морфологический строй, и предложение или слово, которое в одном языке состоит из одного количества слогов, может иметь больше или меньше слогов в другом, и по этой причине «не вмещаться» на место сходных по значению речевых единиц исходного языка (Neves, 2005).

### **1.3 Классификация основных средств стилистики**

Как самостоятельная наука стилистика выделилась из риторики только в начале XIX века, однако это не означает, что до этого никто не

задавался вопросами стилистики. В связи с популярностью ораторского искусства в Древней Греции там в V веке до нашей эры возникла одна из самых первых теорий лингвистики. Так Аристотель выступал со следующей классификацией:

1. Лексические элементы (выбор слов, заимствования, архаизмы, метафоры и др.)
2. Синтаксические элементы (порядок слов в предложениях, ритм)
3. Фразеологические элементы (фигуры речи, антитеза, ассонанс)

Данная классификация стала отправной точкой для создания стилистических теорий в рамках лингвистики в будущем, в том числе и в наши дни (Линтвар, 2013). Сейчас стилистика изучает использование выразительных средств в качестве стилистических приёмов в различных речевых стилях, а также их роль и функции.

Одним из первых лингвистов современности, попытавшихся «обновить» взгляд на традиционную систему риторики стал британский лингвист Джеффри Лич. В своей книге «Эссе о Стили и языке» («Essays on Style and Language») он попытался найти способ дать определение различным фигурам речи с точки зрения дескриптивной лингвистики, которая была очень популярна в то время. Лич уделяет много внимания языковой норме и «отклонениям» от неё. И именно эти отклонения, включающие в себя как парадигматические, так и синтагматические отклонения, стали основой его стилистической теории речи (Leech, 2007). Весомым недостатком данного подхода является ограниченность выбора средств, использованных в используемом для анализа фрагменте речи.

Впоследствии взгляд на стилистику менялся, что способствовало формированию новых подходов в её рамках. Новая более подробная и распространённая классификация стилистически выразительных средств и приёмов была предложена профессором И. Р. Гальпериным. В ней он

выделяет три уровня, на которых рассматриваются средства и приёмы стилистики, а именно:

1. Фонетический (особенности на уровне звуков и морфем, ономотопея)
2. Лексический
3. Синтаксический

Внутри каждого из уровней происходит ещё более углубленное разделение на элементы и их классификация (Galperin, 2018). Так фонетический уровень включает в себя:

1. прямую и непрямую ономотопею
2. аллитерацию
3. рифму (полную, неполную, куплеты и др.)
4. ритм

В то же время лексический уровень включает в себя классификацию по:

1. Принципу взаимодействия различных значений слова — словарного, контекстуального, коннотационного и др.
  1. игра слов — метафора, метонимия, ирония и др.
  2. отношения основного и второстепенного значений — полисемия, зевгма, юмор и др.
  3. отношения денотации и коннотации — эпитет, оксюморон
  4. логической и номинальное значения — антономасия
2. Взаимодействию двух (или более) лексических значений, одновременно существующих в контексте (сравнение, перифраз, эвфемизм, гипербол)
3. Отношению между устоявшимися выражениями и контекстом (клише, пословицы и поговорки, эпиграммы, цитаты, аллюзии, выражения)

Синтаксические средства и приёмы в трудах Гальперина предстают

ни в парадигматическом свете ни в синтагматическом. Для их определения Гальперин выдвигает следующий тезис: структурные элементы имеют своё независимое значение, и это значение может влиять на лексическое значение (Galperin, 2018).

1. Соседство членов предложения и их порядок (инверсия, отдельные и параллельные конструкции, хиазм, повтор, перечисление, градация, антитеза)
2. Зависимости предложений и их частей друг от друга (бессоюзиe, многосоюзиe, парцелляция)
3. Особенности использования разговорных конструкций (эллипсис, апозиопезис, косвенная речь)
4. Перенос структурного значения (риторические вопросы, литота)

Также Гальперин приводит и стилистическую классификацию английского вокабуляра. В то время как многие лингвисты отрицают возможность чёткого разделения систематизации и классификации вокабуляра, Гальперин разделяет все слова в языке на две большие группы: книжные и разговорные. Данное бинарное деление в свою очередь порождает и третью группу нейтральных, общекнижных и общеразговорных слов. Эта группа включает в себя большинство слов языка и является основным источником для синонимии и полисемии (Galperin, 2018). Далее Гальперин рассматривает каждую из первых групп по отдельности и более подробно.

Первая из них — специальный книжный вокабуляр. Она включает в себя:

1. Термины — в большинстве случаев используются в специализированных текстах и имеют отношение к тем или иным разделам науки. Они могут также появляться и в других источниках (в газетном стиле, публицистическом и др.).

2. Поэтические и возвышенные слова. Данная группа представляет собой относительно небольшой пласт слов языка. В большинстве такие слова относятся к архаизмам и редко используются в речи. Однако стоит помнить и то, что не все художественные произведения и поэзия прибегают к использованию поэтического вокабуляра.

В обычном окружении поэтические слова могут использоваться для создания эффекта сатиры.

3. Архаизмы, историзмы и устаревшие слова. Вокабуляр языка постоянно растёт и в то же время многие слова изменяют своё значение или вовсе выходят из обихода, новые слова возникают, чтобы заменить старые. Другие же слова, остаются в языке на века и не изменяют своего старого значения, и даже приобретают новые значения.

Гальперин выделяет три стадии старения слова: началом первой стадии предлагается считать момент, когда слово начинает реже употребляться. Вторая стадия формирует группу архаизмов — слов практически полностью вышедших из обихода, но всё ещё известных и понятных всем. Третья стадия составляет группу «собственно архаизмов» — слов, которые уже не употребляются вовсе и чьё значение уже никому не известно (Galperin, 2018).

В первую очередь и в большинстве своём архаизмы используются для создания реалистичной атмосферы в исторических романах или возвышенного стиля. Также архаизмы часто можно найти в официальных документах (деловых письмах, нормативных актах, языке права). Эти архаизмы уже бы давно вышли из использования и «канули в лету», если бы не были закреплены в вышеупомянутых сферах коммуникации (Galperin, 2018).

Иногда можно наблюдать использование архаизмов для создания

сатиры посредством антиклимакса (использование архаизма в месте непредусмотренном контекстом).

4. Варваризмы, заимствования и иностранные слова. Относительно большую группу слов в английском языке можно отнести к варваризмам — заимствованным словам, которые не были полностью приняты языком. Они, как и архаизмы находятся на самом краю системы вокабуляра языка и зачастую имеют синонимы непосредственно среди слов языка.

Как варваризмы, так и заимствования широко используются в различных языковых стилях для различных целей. Одна из таких целей это создание местного колорита. Очень часто варваризмы и иностранные слова могут использоваться в косвенной речи для того, чтобы придать ей «иностранное звучание». Варваризмы, заимствования и иностранные слова распространены в разных языковых стилях, но чаще всего их можно встретить именно в художественном и реже в публицистическом стилях. Такие слова принимают на себя роль стилистически выразительного средства в том случае, когда они представляют взаимодействие между значениями, функциями или аспектами предмета (Galperin, 2018).

5. Книжные неологизмы. Словарь определяет слово «неологизм» как «новое слово или новое значение для уже известного слова», однако такое определение является достаточно размытым. Возникают вопросы о том, насколько долго новое слово может считаться неологизмом и является ли оно вообще таковым, после того, как попадает на страницы словаря. Но даже игнорируя данный вопрос, можно уверенно сказать, что очень много неологизмов, придуманных непосредственно создателями того или иного текста, могут встретиться в речи и при этом не быть занесёнными в словарь. Гальперин описывает стилистический эффект неологизмов как

«способность разума воспринимать новизну на фоне уже известных концептов», он также утверждает, что неологизмы «как правило, выполняют экспрессивную функцию благодаря своему эмотивному значению».

Ну и третья группа, включающая в себя все оставшиеся слова — а именно слова в разговорном стиле это специальный разговорный вокабуляр. Эта группа включает в себя следующие элементы:

1. Сленг. Значение термина «сленг» достаточно размыто, однако в общем смысле сленгом называют все слова, которые «не соответствуют стандарту использования современного языка» пишет Гальперин. Согласно ему английский язык также является единственным европейским языком, выделившим такой класс слова как сленг.

Словарь Вебстера даёт следующее толкование термину «сленг»: «язык свойственный определённой группе людей, может являться «секретным языком» какого-либо класса (воров, попрошайек и др.) и, как правило, выглядит вульгарно или заниженно». Новый оксфордский словарь английского языка также определяет сленг как «низшую» группу слов, по своей природе близкую к жаргонизмам и вульгаризмам [Merriam Webster Dictionary].

Джеймс Гринаф и Джордж Киттредж, профессора гарвардского университета, определяют сленг так: «Сленг... это своеобразный язык-бродяга, всегда слоняющийся на окраинах реального языка, но постоянно стремящийся пробраться в самую солидную компанию» (Greenough, 2014). По сути все неологизмы, не получившие места в общепринятом языке обычно помечаются как «сленг».

Авторы словаря американского сленга Харольд Вентворт и Стюарт Флекснер писали, что зачастую сленг используется как «способ сбежать от

устоявшейся каждодневной рутины. Когда мы используем сленг наша жизнь кажется немного свежее и немного более личной. Присущая сленговым единицам новизна и неформальность приносит нам удовольствие» (Wentworth, 1989).

Использованием сленга можно придать речи особый разговорный оттенок, или наоборот, в зависимости от выбранного термина. Также интересных результатов можно добиться создав контраст между обыденным языком и этой грубой нелитературной группой неполноценных слов (сленгом).

2. Жаргонизмы — группа слов, существующая практически в каждом языке. Цель этой группы — поддержание секретности языка внутри той или иной социальной группы. По своей природе жаргонизмы социальны, а не региональны. В большинстве своём жаргонизмы представляют собой привычные нам слова в совершенно новом, непонятном непосвящённому человеку, значении. Когда жаргонизм становится общеизвестным, он переходит в класс обще разговорных слов или в класс сленга. Жаргонизмы, равно также как и сленг и другие группы не книжного вокабуляра не всегда остаётся на краю лексического запаса языка, многие такие слова пересиливают влияние языковых норм и попадают в повседневный вокабуляр. В отличие от сленга, который не требует перевода и в большинстве своём понятен образованным носителям языка, жаргон не будет понятен человеку, если тот не является частью соответствующей социальной группы. В литературе жаргонизмы часто используются именно из-за этой особенности, а именно для придания кому-либо вида профессиональности, знания дела (Galperin, 2018).
3. Профессионализмы, как и предполагает само название используются в сфере определённой профессии или людьми с общими интересами

будь то в рамках работы или за их пределами. Как правило, они относятся к какому-то процессу деятельности. Основной отличительной особенностью профессионализмов является их специальный характер. Чаще всего они не покидают пределов речи определённой группы людей, связанных общей профессией или общими социальными интересами. Профессионализмы используются в эмоциональной прозе для изображения естественной речи персонажа. Умелое использование профессионализмов может не только показать профессию персонажа, но также степень его образованности, происхождение, окружение, а иногда даже его психологические аспекты (Galperin, 2018).

4. Диалектные слова, это те слова, которые в процессе интеграции в английский язык покинули рамки своего буквального значения, а их использование, как правило, ограничено определённой местностью. Диалектные слова можно встретить только лишь в стиле эмоциональной прозы, и в очень редких, можно сказать исключительных, случаях в других стилях речи. И даже тут их использование ограничено функцией изображения личности персонажа посредством их собственной речи.
5. Вульгарные слова и вульгаризмы. Международный словарь Вебстера определяет вульгаризмы как «грубые, резкие или оскорбительные, непристойные или неприличные, нецензурные ругательства, слова и выражения». Удивительно, но по своей функции вульгаризмы и вульгарные слова очень схожи с междометиями. И те и другие несут в себе функцию выражения сильных эмоций, хотя для вульгаризмов в большинстве своём список таких эмоций ограничивается раздражением, гневом, досадой и другими отрицательными эмоциями. За очень редким исключением, их можно найти лишь в

стиле эмоциональной прозы и только в прямой речи персонажей. Также вульгаризмы, помимо своего грубого значения несут очень яркую резкую и грубую эмоциональную окраску, и, как любое проявления избытка чувств, не очень заметны в отношении их логического значения.

- б. Разговорные неологизмы, представленные в подавляющем большинстве окказиональными словами, в отличие от тех книжных неологизмов по своей сути спонтанны и мимолётны. Большинство из них никогда не попадёт ни в словарь ни даже просто на бумагу, не оставит никакого следа о своём существовании. В отличие от книжных неологизмов, разговорные окказионализмы обычно образуются не суффиксальным способом, а с помощью семантических изменений в слове, которые для лингвистического наблюдателя практически не заметны, пока такое слово не попадает в печать. Такие окказионализмы являются ярким способом разнообразить и эмоционально окрасить простую речь. В частности интерес представляет контекстуальное изменение значения слов, которые можно назвать окказиональными значениями. Они часто используются в определённом контексте и от их значения не остаётся ни слова на страницах словаря.

Существуют также и другие классификации стилистически выразительных средств и приёмов, представленные другими исследователями-лингвистами, например классификация В. А. Кухаренко, в которой он выделяет фонографический (морфологический) уровень, лексический уровень и синтаксический уровень и рассматривает употребление стилистических приёмов каждого уровня в различных типах и стилях речи (Кухаренко, 2001), или же более современная классификация, предложенная Юрием Скребневым в его

книге «Основы стилистики английского языка». В ней он рассматривает выразительные средства и стилистические приёмы сквозь призму парадигматических и синтагматических принципов (Скребнев, 2003). Из всех вышеперечисленных классификаций, а также десятков других, для данного исследования выбрана именно классификация И. Р Гальперина, так как она представляет собой наиболее простое и компактное деление средств и приёмов, и в то же время достаточно распространённое и обособленное.

#### **1.4 Стилистические трансформации при переводе**

Данная дипломная работа изучает стилистически выразительные средства и приёмы на базе компьютерной игры The Witcher 3: Wild Hunt с точки зрения лингвистики и стилистики как одного из её разделов. Однако, немаловажным моментом является и трансформация тех или иных выразительных средств и приёмов текста оригинала при переводе на другие языки и в частности сохранение и адаптация таких средств и приёмов к реалиям переводимого языка. Как в музыке, где одни и те же ноты в одном порядке складываются в красивую симфонию, а в другом звучат как чистой воды какофония, слова в речи складываются в неповторимую и уникальную конструкцию, которую досконально точно воспроизвести в другом языке просто не представляется возможным из-за различий в лексическом составе языка и грамматическом строе. Задача переводчика заключается в том, чтобы постараться воспроизвести текст оригинала на переводимом языке так, чтобы он оказывал такое же воздействие на реципиента, нёс в себе такую же (или максимально

приближенную) информацию и эмоциональную окраску, тот же стиль, настроение, используя для этого концепты языка переводимого и адаптируя данный текст для, в данном случае, русскоязычного реципиента.

В своей работе «Преобразование предложений» лингвист Жан Дюбуа дал переводу следующую характеристику: «Перевод — это выражение на другом языке того, что было выражено на первом языке-источнике, с сохранением сематических и стилистических эквивалентов» (Debois, 1969). Наш отечественный лингвист В. Н. Комиссаров определял перевод, как «вид языкового посредничества, при котором на другом языке создаётся текст, предназначенный для полноправной замены оригинала, в качестве коммуникативно равнозначного последнему». Другой лингвист Джон Кэтфорд описывал перевод так: «Перевод это и деятельность и продукт этой деятельности. Перевод это заменяющая единица текстового материала на одном языке в виде эквивалентного текста на другом языке» (Catford, 2008).

Согласно Комиссарову переводы могут представлять собой тексты различного уровня эквивалентности по отношению к тексту-оригиналу. В частности он выделяет 5 типов эквивалентности переводов в зависимости от выполняемой коммуникативной функции (Комиссаров, 2002).

Так, например, первый тип эквивалентности представляет собой наименьшую общность с текстом-оригиналом на микроуровне. Данный тип не предусматривает эквивалентности ни в лексическом ни в грамматическом плане, соблюдается только основная цель высказывания, посыл говорящего к читателю или другому персонажу.

Второй тип уже более эквивалентен оригиналу. В отличие от первого типа здесь уже остаётся такой же контекст и в переводе используются пусть хоть и другие, но близкие по смыслу концепты к тем, что были в оригинале. Третий тип в плане эквивалентности к оригиналу, как впрочем

и ожидаемо, находится ещё ближе. Он сохраняет в себе большую часть свойств оригинального текста за исключением непосредственно синтаксического строя и лексики. Четвёртый тип являет собой практически, и здесь ключевое слово «практически», полный эквивалент оригинального текста. Очень большая степень лексического и синтаксического параллелизма, отсутствие каких-либо опущений. Комиссаров замечает, что в данном типе полное сохранение синтаксической структуры оригинала очень маловероятно, из-за разности в грамматическом строе языков и в связи с этим отнюдь не редки приёмы синтаксического варьирования. Пятого же типа эквивалентности добиться далеко не всегда возможно, особенно при переводе целостных крупных текстов, так как пятый тип предусматривает максимальное приближение текста перевода к оригинальному тексту, полное (или практически полное) соответствие высказываний (или текстов) как в лексическом, так и в синтаксическом плане, полное совпадение в стилистической окраске, значении и посыле, который получает реципиент (Комиссаров, 2002).

Выполняя перевод переводчик должен стремиться достичь наиболее высокого уровня эквивалентности доступного в данной ситуации. Под доступностью имеется в виду сохранения органичного вида переводимого высказывания, которое будет смотреться естественно на переводимом языке и в идеале звучать так, словно оно изначально и было порождено на этом языке.

По мнению писателя и лингвиста из университета Айн-Шамс, Мэри Массуд хороший перевод соответствует следующим критериям:

1. Перевод легко понимается, воспроизводится ритмично и гладко, ясно показывает, что подразумевается под аббревиатурами и аллюзиями на высказывания, песни, стихи и др.
2. Перевод идиоматичен и в определённой степени передаёт структуру

оригинального высказывания.

### 3. Перевод соблюдает исторический и культурный контекст оригинала.

В своей сути эти три тезиса объединяют в себе, пусть и в немного размытой манере, всё то, что предполагают типы эквивалентности Комиссарова.

Для достижения определённого уровня эквивалентности по Комиссарову или статуса «хорошего перевода» по Массуд, переводчику необходимо решить переводческие проблемы, которые по своей природе могут различаться на стилистические, грамматические и культурные. Интересующий нас в целях данного исследования пласт проблем — стилистический, включает в себя лексико-стилистический, грамматико-стилистический аспекты и стилистические особенности различных жанров (Massoud, 2016).

Как мы выяснили ранее, адекватный перевод передаёт не только информацию, но и экспрессивные стилистические особенности оригинала. Однако цель создания идентичного эмоционального посыла текста может достигаться различными выразительными средствами и стилистическими приёмами, в том числе отличными от тех, использованных в тексте оригинала. Задача переводчика передать этот посыл, а не скопировать стилистические приёмы оригинала, так как иногда это вовсе не возможно. Таким образом, переводчик может даже подменять лексические выразительные средства оригинала на грамматические в своём переводе и наоборот, если от этого не страдает адекватность перевода.

Одним из самых сложных моментов в процессе перевода может стать перевод устоявшихся выражений, так как их значение складывается не из значений каждого элемента, составляющего высказывание, а из их общности, и в данном случае не каждое отдельное слово, но целая фраза представляет собой единицу перевода. Пословный перевод таких фраз

возможен только в том случае, когда в переводимом языке существует такая же фраза-калька.

Также некоторые аспекты разговорного языка просто невозможно передать без использования приёма компенсации, который в свою очередь является одним из методов контекстуальных замен.

Экспрессивность речи в большинстве случаев достигается использованием лексических единиц в стилистическом свете. Автор использует слова в их переносном значении в виде метафор, метонимий, эпитетов, сравнений и противопоставлений. Если буквальное значение слова легко найти в словаре, то чтобы понять переносные необходимо хороший уровень владения языком, определённый градус находчивости и смекалки. И так как большинство стилистических приёмов завязаны именно на переносе значения слова, перевод требует креативного подхода, для достижения высокой степени адекватности (Massoud, 2016).

В плане макростилистики перевода лингвист и переводчик из Германии, уже знакомая нам Катарина Райс выделяет следующие принципы изменений перевода:

1. актуализация (подведение текста к современным реалиям)
2. локализация
3. адаптация

Чтобы воспроизвести адекватный эквивалентный перевод, переводчику необходимо овладеть образной структурой и принципами не только макростилистики, но и, что ещё важнее, микростилистики текста оригинала (Райс, 2011).

Чешский учёный-переводовед Антон Попович предлагает схожую с Комиссаровым классификацию качества использования переводческих трансформаций в тексте перевода, только в отличие от Комиссарова в ней лишь четыре пункта вместо пяти:

1. Адекватное воспроизведение смыслового инварианта исходного текста. Элементы текста в оригинале и переводе соответствуют друг другу.
2. Переводчик преднамеренно усиливает эмоциональную окраску текста (позитивный сдвиг).
3. Переводчик нивелирует эмоциональный окрас исходного текста, упрощённая речь (негативный сдвиг)
4. Текст оригинала и перевода соответствуют в семантическом и стилистическом планах, но в них отсутствует структурное и/или функциональное сходство.

В процессе перевода, переводчику приходится применять множество различных стилистических изменений для достижения наиболее эквивалентного перевода, которые также были выделены и классифицированы А. Поповичем (Попович, 1999):

1. **Стилистическое соответствие** подразумевает сохранение основных значимых стилистических приёмов и выразительных средств, схожесть функционального и структурного состава.
2. **Стилистическая замена** выражений, устоявшихся в языке оригинала текста, выражениями, устоявшимися в переводимом языке.
3. **Стилистическая инверсия** перемещение единиц языка в рамках текста/высказывания для сохранения рифмы или ритма.
4. **Стилистическое усиление** намеренное выделение тех или иных стилистических приёмов и стилистических средств.
5. **Стилистическая типизация** сглаживание тех или иных стилистических приёмов (часто нивелирование сленга, жаргона или других особенностей речи).
6. **Стилистическая индивидуализация** подразумевает внесение

переводчиком своего собственного идиолекта в текст перевода, своих взглядов и речевых особенностей.

7. **Стилистическое ослабление** — это смягчение выразительных средств оригинала и их замещение более нейтральными стилистическими приёмами.
8. **Стилистическая нивелировка** — избавление в тексте перевода от характерных черт текста оригинала.
9. **Стилистическая утрата** проявляется при отсутствии схожих со стилистическими приёмами и эмоционально выразительными средствами языка оригинала текста, языковых средств в переводимом языке.

Вышеперечисленные стилистические изменения и сдвиги могут и будут проявляться в любом переводе, так как перевод является деятельностью творческой, а само их наличие (изменений и сдвигов) зачастую может быть функционально оправдано (Попович, 1999).

Таким образом переводчик может занимать три позиции по отношению к стилю текста оригинала:

1. Нулевая позиция (нивелированный язык);
2. Нейтральная позиция (адаптация стиля оригинала);
3. Открытая позиция (открытие нового стиля, обогащение контекста).

Всё вышесказанное подводит нас к тому, что изменения в лексическом, функциональном, структурном, синтаксическом или любом другом аспекте текста оригинала, это совершенно нормальное и более того неизбежное явление. Переводчик должен обладать достаточными знаниями и навыками для того, чтобы эффективно оперировать различными стилистически выразительными средствами и приёмами. Это необходимо для достижения высокой степени эквивалентности, и переводчик должен стремиться к наиболее высокой ступени эквивалентности до тех пор, пока

это не идёт в ущерб адекватности текста перевода (Попович, 1999).

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I**

В данной главе мы рассмотрели причину необходимости исследований компьютерных игр с точки зрения лингвистики. Мы выяснили, что игры представляют собой формальную систему с переменным измеряемым результатом и что они подразделяются на эмергентные и прогрессивные. Мы подтвердили, что дискурс в прогрессивных играх (к которым относится исследуемая в рамках данной работы *The Witcher 3: Wild Hunt*) представляет собой аудиовизуальный текст и рассмотрели этот концепт.

Было выявлено, что аудиовизуальный текст — это особый способ передачи информации, отличный от устного или письменного способов, он представляет собой одновременное воспроизведение вербальных и невербальных визуальных и аудиальных сигналов, которые дополняют друг друга и являются неотъемлемой частью системы аудиовизуального дискурса. Основные трудности в анализе и переводе аудиовизуальных текстов представляет непрерывность и неоднородность сообщаемой информации.

Также была выполнена классификация стилистических средств для последующего анализа. В ходе классификации были выделены стилистические приёмы на фонетическом, лексическом и синтаксическом уровнях, а также проведена классификация лексических выразительных средств английского языка на книжную и не книжную лексику и рассмотрено влияние тех или иных средств на стилистическую выразительность текстов.

В последнем пункте главы были рассмотрены различные

стилистические трансформации при переводе, применяемые переводчиком в процессе локализации текстов для сохранения стилистической выразительности текста оригинала.

## ГЛАВА II. АНАЛИЗ ЛЕКСИКО-СТИЛИСТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ THE WITCHER 3: WILD HUNT

Одной из причин по которой издатели игр ушли от разногласий между сторонниками теории повествованиями и специалистами игрологии в начале XXI века стало согласие с тем, что повествование являет собой не только сюжет, но и то, что русские формалисты называли «фабулой», по сути своей различные объекты и субъекты истории (люди, места и события). Играм богатая фабула идёт на пользу, даже если они не обладают грандиозными повествовательными арками.

The Witcher 3: Wild Hunt выжимает максимум из данного подхода с повествовательной картиной мира, сильными и яркими персонажами, запоминающимися местами и огромным множеством деталей: от записок на досках объявлений и писем, до плакатов со стен Новиграда и книг, разбросанных по всему миру, и это только те детали, которые могут быть рассмотрены с точки зрения лингвистики.

Мир The Witcher 3 очень подробный и обширный, по статистике только одно только прохождение главного сюжетного квеста в среднем занимает 47 часов, а если исследовать абсолютно каждый уголок игры и постараться получить все достижения, то приключение может затянуться до 466 часов (GameTimer).

Будь то «казуальное» прохождение на 50-60 часов или «хардкорное» на 400 часов, всё это время будет наполнено диалогами, разговорами и пронизано историей того вымышленного фэнтезийного мира, его атмосферой и жизнью. Этому авторы добиваются за счёт очень детально проработанной графики, но главный козырь, конечно же скрипт

игры. The Witcher 3: Wild Hunt не был бы популярен среди игроков и критиков даже на долю своей настоящей популярности, если бы не повествование. Именно его все критики и оценивали в первую очередь, и именно его рассмотрение и является целью данного исследования.

Первое, что бросается в глаза игроку и что сразу погружает его в жизнь Мира (именно так это место называют местные). Создатели игры добиваются этого с помощью использования различных стилистических приёмов и выразительных средств. Для начала мы рассмотрим лексику, используемую в текстах игры в частности. Затем, какие стилистические приёмы складываются из этой лексики.

Как уже было упомянуто ранее, текст игры включает в себя более 450 000 слов, по этой причине и в связи с нелинейностью сюжета (в игре предусмотрено 3 абсолютно разные концовки и более 25 их вариаций (IGN, 2015) в зависимости от действий и выборов игрока в процессе прохождения квестов) и рассмотреть все диалоги в рамках данного исследования не представляется возможным. По этой причине в целях данного исследования был создан корпус диалогов и высказываний игры The Witcher 3: Wild Hunt. Очевидно, такой тип анализа не может дать количественной информации о частоте использования того или иного слова, приёма или средства, но он может дать общее и обоснованное представление о стилистической выразительности речи в данной видео-игре.

## 2.1 Стилистическая дифференциация лексики в текстах игры **The Witcher 3: Wild Hunt.**

Вокабуляр игры представлен весьма разнообразными словами, различающимися по стилю и сфере употребления. В ходе анализа лексики игры *The Witcher 3: Wild Hunt* мы будем использовать заранее подготовленный корпус наиболее ярких и выразительных диалогов и выражений игры и руководствоваться стилистической классификацией вокабуляра И. Р. Гальперина, рассмотренной в первой главе данного исследования.

В ходе исследования было замечено, что тексты и диалоги игры в их большинстве можно отнести к художественному и разговорному стилям, в них нет какой-либо научной подоплёки, а следовательно нет и большой терминологической базы.

Однако некоторые термины всё же можно встретить. Так, в книге «*History and fantasy*», написанной как раз автором книг, по мотивам которых создана игра и непосредственно автором скрипта для серии игр *The Witcher*, А. Сапковским, автор приводит цитату писателя Марека Орамуса: «[Сапковский] привносит идеи и слова XX столетия в средневековый мир — такие, как «экология», «генетический код», «оружие массового уничтожения», «демаркационная линия» и далее (Sapkowski, 2005). Его персонажи обладают сознанием современных людей, даже если они и говорят на архаичном языке. Это средневековье другого мира, этакая смесь». И действительно, в текстах игры представлено небольшое количество современных слов, которые могли бы относиться к группе терминов, и они разбросаны по всему скрипту (GamePressure, 2018).

Также в игре есть целые касты учёных и исследователей. Например, в диалоге Геральта и учёного из Оксенфуртской академии Линуса Питта можно встретить следующую фразу: «*The Hyphidridae family, belonging to the amphipoda order, includes four species known to science, Two live exclusively in tropical waters*» (TW3: WH, 2015). Здесь мы встречаемся с реальными биологическими терминами, такими как «amphipoda» или «tropical waters», в непосредственном соседстве с выдуманным биологическим термином «hyphidridae». Наличие таких терминов придаёт больший вид большего профессионализма персонажу (учёному) и в то же время создаёт ту самую фабулу для скрипта. Действия игры разворачиваются в вымышленном мире, и в нём существуют выдуманные острова и города, животные и расы людей, и все они подчиняются законом местной науки. Таким образом один термин выполняет сразу две функциональные задачи: создание характера персонажа и создание эффекта правдоподобности мира и его истории.

Переходя к следующему типу вокабуляра стоит заметить то, что к удивлению таких, а именно поэтических, слов оказалось меньше, чем ожидалось, хотя и не мало. Поэтическая лексика зачастую встречалась не как способ возвысить речь, а в корне наоборот, для того чтобы создать эффект сатиры и иронии от соседства «высоких» слов с простым говором. Далее приводятся примеры поэтических слов в речи персонажей, в качестве примеров приведены слова с пометкой «literary, formal» в словаре Collins Dictionary.

В рамках квеста «Костры Новиграда» при встрече с главным героем игры Геральтом, рыжевласая чародейка Трисс просит его, взамен на помощь в поисках его приёмной дочери Цири, оказать ей услугу — исследовать Новиград и найти украденный у неё свёрток. Задача не такая уж и простая, ведь Новиград — это очень большой город. Что и

подкрепляет Трисс словами: «*Will you not indulge my little caprice?*» (TW3: WH, 2015), в то время как очевидно, что слово «little» тут вовсе не уместно, оно создаёт ту самую иронию в паре со словом «caprice». Использование более возвышенной лексики резко выделяет образ Трисс среди общей массы персонажей игры (перво и второстепенных), которые в большинстве своём представлены как необразованный и своеобразный люд. Она же предстаёт более образованной, умной и кокетливой.

Рассмотрим следующий пример: «*Here in the swamp I live and I sleep right over there, in a little dingle*» (TW3: WH, 2015). Это слова персонажа Джонни, ну или ещё известного из русской локализации как Ивасика. Знакомясь с Геральтом Ивасик рассказывает ему о себе, озорной и немного странный он использует в своей речи много юмора и по его мнению смешных, порой несколько неприличных слов. Однако к болоту, в котором Ивасик живёт, он относится с особым трепетом. И эта привязанность и трепетное отношение выражается и в его словах. Место где он спит, Ивасик называет «little dingle», что в переводе на русский язык значит примерно следующее: «глубокая тенистая лощина с деревьями».

Другой пример взят из схватки Геральта с чемпионом Новиграда по кличке «Портной»: «*Behold the fury of the White Wolf*» (TW3: WH, 2015).

В данном случае обозначение «White Wolf» обозначает самого Геральта, а нас интересует лексема «behold». Эта лексема относится как к поэтическим, так и к устаревшим словам (как и большинство других поэтических слов). В переводе на русский язык оно означает «увидь!». В данном контексте оно использовано для привлечения внимания оппонента Геральта, также для демонстрации его силы и для «возвышения» Геральта как персонажа над окружающими его второстепенными персонажами — простаками. Также, как и в случае с Трисс, использование Геральтом возвышенной лексики обеспечивает его достаточно ярким контрастом.

Следующая группа слов это архаизмы. Слова этого типа встречаются в текстах игры очень часто, скорее даже повсеместно. Они используются автором для создания атмосферы, отличающейся от знакомой каждому реципиенту повседневной жизни. Практически в каждом предложении можно найти одно — два, а иногда и более устаревших слов, которые помогают игроку погрузиться в атмосферу фэнтезийного средневековья Сапковска. Слова из следующих примеров имеют пометку «archaic, obsolete» в словаре.

*«A spot of cider for ye? Or a bit o' dry curd forby? Me larders not exactly burstin', but it'll suffice»* (TW3: WH, 2015). — приветствует корчмарь игрока. Помимо своего диалектного говора, который в данном случае выполняет большую часть функции создания атмосферы, устаревшее слово «forby» добавляет ещё больше эмоционального и исторического окраса данной фразе. Словарь объясняет данное слово как «в добавок к тому» и обозначает его как «британский вариант шотландского предлога». Даже если это устаревшее слово не известно игроку, в связи с его частотой употребления, из контекста всё равно понятно, что это предлог, означающий примерно следующее: «ещё, вдобавок».

Рассмотрим следующий пример. В ходе квеста «Роза на красном поле» игрок встречается с последним Великим магистром падших рыцарей Ордена Пылающей Розы Ульрихом. Геральт спрашивает Ульриха, почему рыцари его ордена убивают людей и производят наркотик фисштех. На что Ульрик отвечает следующее: *«In sooth, we shouldn't. But Radovid tricked us. He broke his oath, sent our bretheren to the front as common grunts»* (TW3: WH, 2015). Уже в самом начале предложения нам встречается архаизм «in sooth». В переводе на русский язык это означает «по правде говоря». Автор скрипта мог бы использовать «to tell the truth» или «to be honest», однако он обращается к архаичной лексике, чтобы эмоционально окрасить речь

Ульриха, придать ей больше колорита, аутентичности. Тут же мы видим весьма архаичную форму слова «brother» — «bretheren» в отношении братьев Ордена Плавающей Розы. Использование этого архаизма в данном случае не только придаёт речи исторический колорит средних веков, но также и позволяет речи Ульриха звучать более возвышенно, когда он говорит о «сакральном» — об ордене.

Далее следовало бы разобрать варваризмы, однако их в тексте игры нет. Весь скрипт выдержан в аутентичной средневековой манере с лёгкой примесью современной лексики (правильнее сказать, скорее с примесью исторической лексики к современной), однако эта лексика совершенно не бросается в глаза и органично распределена по скрипты таким образом, чтобы беспрепятственно вливаться в контекст не прерывая ткани исторического стиля. Переходя к анализу разговорных типов вокабуляра, стоит заметить, что в текстах игры *The Witcher 3: Wild Hunt* не было замечено и жаргонизмов или профессионализмов, поэтому о них далее также не будет сделано никаких упоминаний.

Некнижная разговорная лексика — это именно тот аспект, который показывает видео-игру *The Witcher 3: Wild Hunt* во всей её красе. По своему обыкновению Сапковский выставляет большую часть люда простой, необразованной и «неотёсанной», и поэтому их речь просто пестрит сленгом, диалектной лексикой и просто десятками слов, которые можно отнести к ненормативной лексике. Надобности рассматривать данные лексические единицы в каком-либо особом порядке отсутствует, поэтому мы продолжим руководствоваться классификацией Гальперина и сперва рассмотрим сленговые слова.

Первый пример взят из речи уже знакомого нам Ивасика: «*They vanished after the new moon, as if the shadows whisked them away*» (TW3: WH, 2015). Непосредственный интерес для нас представляет

словосочетание «to whisk away». Оксфордский словарь предлагает следующее толкование: «Take or move smb or smth somewhere suddenly and quickly» [English Oxford Living Dictionary] . Таким образом на русский язык это можно перевести как «уносить», «увозить», «умчать», «утаскивать». В данном случае использование сленгового выражение «разряжает» речь персонажа, показывает его как несколько несерьёзного, игривого так как он оперирует простой лексикой и простыми концептами. Также сленг это явление очень свойственное подросткам, а Ивасик является прибожком и скорее всего намного старше, чем он выглядит, в душе он всё же ребёнок и он никогда не повзрослеет. Таким автор его и показывает через слова, которыми говорит этот герой. Следующий пример ещё больше раскрывает эту тему: «*Otherwise he'll pester me day and night, even durin' potty-time*» (TW3: WH, 2015). Использование «potty-time» также выглядит очень по-детски, что подчёркивает несерьёзность Ивасика как персонажа.

Следующий пример мы возьмём из речи шпики Сигизмунда Дийкстра. В ходе сюжета квеста «Сокровища графа Ройвена» шпики рассказывает Геральту о том, что тот мог бы найти нужную ему информацию в доме маркграфа Хенкеля. Он упоминает, что граф погиб, и объясняет удивлённому Геральту, почему никто не знает об этом: «*The honorable margrave croaked in a brothel, decked out in leather lingerie. So the family held a hush-hush funeral, but I have my sources*» (TW3: WH, 2015). В данном случае нам интересны слова «to croak» и «to deck out». В переводе на русский «to croak» означает «умереть», но или если мы постараемся соблюсти коннотацию «склеить лапы» (официальный перевод русской локализации), «отбросить коньки», «скопытиться» и и.п. «To deck out» означает «вынарядиться», «приодеться», «разодеться» [The Online Slang Dictionary]. Шпики мог вполне сказать «He died dressed in leather lingerie»,

однако автор намеренно добавляет в его речь сленг. Дийкстра был графом и главой разведки Редании, но впоследствии он, как повествует один из личных дневников, которые можно найти в игре: «погрузился на самое дно преступного мира — и вскоре стал одним из его главарей», и речь у него соответствующая. Она наполнена различными неформальными, нецензурными, грубыми и разговорными словами и выражениями.

Далее мы рассмотрим, возможно самый обширно представленный в текстах игры *The Witcher 3: Wild Hunt* тип лексики — это диалектизмы. Их в игре большое множество. Среди диалектов представлены различные английский диалекты (например южный или бостонский), шотландский, ирландский, канадский, барбадосский, диалекты некоторых частей западной англии, американский и другие. Большинство главных и второстепенных героев, которые время от времени встречаются игроку говорят на относительно «чистом» от диалектов английском языке, однако стоит лишь оглянуться вокруг и все те крестьяне, деревенские персонажи и селяне общаются уже на диалектах. Так создаётся контраст между более образованными «элитными» героями повествования и всеми остальными. Эти остальные персонажи не отличаются уровнем образованности и грамотности и используют большое количество просторечий, коверкают и искажают слова. В игре можно обнаружить несколько сотен (около 800) диалектных единиц, и их все для удобства рассмотрения можно поделить на две, группы, с точки зрения лингвистического аспекта: фонетические лексические (Summers, 2016).

В первую очередь предлагается рассмотреть особенности фонетических диалектизмов. Вот например слова одного из жителей деревни, при его встрече с Геральтом: «*And this be the witchman, the freak o' nature? Pff, I picked more interestin' things from my nose*» (TW3: WH, 2015). В данном случае мы наблюдаем очень распространённое в текстах игры

усечение окончания «-ing» до «in'». В самой речи такие моменты сложно определить, так как не понятно является ли это проявлением диалекта или же простой спешкой при произнесении слов, однако здесь на помощь данному исследованию приходят субтитры, которые чётко показывают, что данное усечение слова было преднамеренным и запланированным, и несёт в себе определённую стилистическую функцию. Также в данном примере мы сразу видим и усечение предлога «of» до «o'». Данные две фонетические особенности могут также быть проиллюстрированы следующими примерами.

В ходе квеста «Враг народа» Геральт ищет чародейку Флиппу Эйльхарт, которая по словам Радовида должна быть в эльфийских руинах. Прибыв туда он встречает отряд охотников за колдуньями, который также разыскивает её. Вот что один из охотников говорит Геральту о Филиппе: «*We've been after her since Loc Muinne. Pokin' out her eyes weren't enough. Radovid should've gutted her there and then*» (TW3: WH, 2015). Здесь мы также видим усечённое окончание «-ing». В данном случае использование такого просторечного стиля речи обусловлено необходимостью создать контраст между охотником и Геральтом. Охотник является более образованным и высоким по происхождению, чем крестьянин, например. Однако в это же время между охотником и ведьмаком (Геральтом) существует огромная разница в классе.

Другой пример, когда тролль Барт рассказывает, как были украдены сокровища Новиграда, которые он охранял, но речь тролля ведьмаку не понятна и Дийкстра выступает с разъяснениями: «*Translating into Common, someone f\*ckin' made off with nearly twenty tons of my gold, and all the lighter stuff. And you... will help me get it back*» (TW3: WH, 2015). И таких примеров усечения окончаний в игре десятки, и даже сотни. Речь каждого персонажа более низкого сословия, а их в игре большинство (включая эпизодических)

просто «пестрит» такими усечениями в ловах как «something», «anything» и во всех глаголах, оканчивающихся на «-ing».

Другой фонетический признак диалектизмов это сокращение «h» в начале слов, например таких, как «horse». Проиллюстрируем данный признак. Солдат после встречи с Цири рассказывает своим товарищам: «*A woman could swing a sword – I've knowed one. But never seen a lady mount anything but a cock proper. All tipsy on 'orseback. Nothin' strange on account they bloody mount them sideways*» (TW3: WH, 2015). Здесь мы наблюдаем и усечение окончания «-ing», и усечение начальной «h-», и даже вульгаризм, но об этом мы будем более подробно говорить в одном из следующих пунктов данной главы. Все эти особенности речи персонажа опять-таки указывают на его низкое происхождение и невысокий текущий статус как солдата и простолюдина.

Вот ругой пример усечения начальной «h-», когда одна из девушек в корчме жалуется на своего жениха: «*But I've got a soft 'eart, so I gave it to 'im*» (TW3: WH, 2015).

Ну и последним наиболее распространённым фонетическим моментом является упущение начальной «i-» в связке «it is» и её сокращённом варианте «it's» или местоимении «it» в безличных предложениях, усекая их до «'tis» и «'t» соответственно. Это можно проиллюстрировать следующим примером: «*'Tis naught for mouth-speech, nor for the touch*».

Далее мы рассмотрим различные лексические проявления диалектизмов в речи персонажей видеоигры The Witcher 3: Wild Hunt. Для этого мы снова обратимся к помощи оксфордского словаря и рассмотрим слова с пометкой «dialect».

Например «afore», использующееся в значении «до», «перед». Употребление данного слова можно проиллюстрировать следующим

примером: «*That is, till the night afore the battle*» (TW3: WH, 2015).

Или другой пример. В ходе второстепенного квеста «Сковородка как новая» в локации Белый Сад игрок встречается старушку, которая рассказывает ему о некоем «благородном господине» посетившем её незадолго до прибытия Геральта: «*Afore dawn, another rode up to the hut*» (TW3: WH, 2015).

Ещё одним диалектными словами являются «afeared» и «anyroad», которое имеет значение «быть испуганным» и «всё равно» соответственно. В данном примере Геральт покидает конвой, и корчмарь выражает свою обеспокоенность этим: «*And in truth I'm afeared to go there anyroad*» (TW3: WH, 2015).

Одним из наиболее распространённых диалектных слов является «lass», что обозначает «девушка», «девонька» или «девка», в зависимости от контекста и «lad» — «парень».

В ходе основного квеста «По следам Цири» Барон отзывается о падчерице Геральта: «*That lass of yours, pure luck in the flesh*» (TW3: WH, 2015).

Или же позднее по ходу этого же квеста, в ветке заданий «Хозяйки леса» Геральт спрашивает детей — сирот о том, не видели ли они потерявшуюся в болотах женщину с пепельными волосами, и дети ему рассказывают о том, что знают об этом:

Ребёнок 1: «*Ain't no lassies here*».

Ребёнок 2: «*What am I*?»

Ребёнок 1: «*You're no lassie. Lassies got tits*».

Ребёнок 3: «*They do. Heard an ol' man say once, when the army was here, he says, "Hide them lasses in the woods! They's dazzlin' the soldiers with their tits, and it's torturin' the poor lads!" That's what he said*» (TW3: WH, 2015).

Далее мы рассмотрим не также достаточно обширную группу

лексики — вульгаризмы. Их в речи персонажей достаточно много. Далее мы рассмотрим наиболее часто встречающиеся примеры ненормированной речи тестов *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Как и ожидаемо самым распространённым стало слово «f\*ck», а другие образованные от него слова, такие как «f\*cking» или его вариация «f\*ckin'». Только в текстах главной сюжетной ветки заданий слово «f\*ck» и его производные встречаются в общей сложности около 130 раз.

Первый пример это диалог Геральта с одним из бандитов в ходе квеста «Да здравствует искусство». Геральт пытается помочь артистам избавиться от бандитов и перед ним стоит выбор выкупить их, сражаться или уйти. Если Геральт вступится за них и прикажет бандитам убираться оттуда, они откажут и один из бандитов скажет следующее: «*Tell them f\*ckin' poets to come down here. Shove their flutes up their blaspheming a\*\*eholes!*» (TW3: WH, 2015). Здесь можно заметить, как бандит также, как мы рассмотрели ранее использует просторечное сокращение окончания «-ing» до «-in'». Как уже было замечено ранее, подобный приём не используется в речи персонажей более высокого происхождения нежели этот бандит. Это проиллюстрировано далее в следующем примере.

Второй пример употребления слов «f\*ck» и «f\*cking» — цепочка заданий «По следам Цири», ветка «Сокровища графа Ройвена». Граф Ройвен (он же Дийкстра) рассказывает Геральту, откуда у него информация о Лютике: «*I could never reveal my sources, to you or anyone else. It would be f\*cking unprofessional*» (TW3: WH, 2015). Как вы можете заметить, нецензурная лексика свойственна в текстах данной игры практически всем от самых низких и до самых высоких, однако Ройвен — граф. Он имеет высокое происхождение, и пусть он уже и вор, даже когда он прибегает к использованию нецензурной брани, он не искажает слов, как например, крестьяне, которые скорее усекли бы окончание и сказали

«f\*skin'». Стоит заметить, что Ройвен достаточно часто использует «f\*ck» и «f\*cking» в своей речи, даже несмотря на своё положение графа. Вот, например, когда Ройвен просит Геральта найти его сокровище, геральт спрашивает, сколько всё то золото могло стоить, на что граф отвечает: «*Why the f\*ck do you care? Figuring your finder's fee?*» (TW3: WH, 2015)

Другой весьма распространённый пример нецензурной лексики в текстах игры это слово «sh\*t» или его вариация «sh\*te», а также производные, например «sh\*teater», «sh\*tzards», «bullsh\*t», «catsh\*t», «sh\*tbrains», в общей сложности их 77. Пример из разговора Геральта и Трисс, когда они бежали к бане Дийкстры. Трисс утверждает, что Филлипа без сомнения ослаблена влиянием димеритиума, на что Геральт отвечает следующее: «*Weakened, maybe, but still a powerful sorceress. If Dijkstra's men take the dimeritium off, Philippa'll kill them before they can say "Oh sh\*t"*» (TW3: WH, 2015).

Далее можно привести примеры использования «bloody» — 82 случая использования в текстах основного квеста.

Талер в конце сюжетной цепочки «Дела государственной важности»: «*Bloody hell, b\*gger me sideways...*» (TW3: WH, 2015).

Также в текстах игры The Witcher 3: Wild Hunt можно встретить огромное множество и других вульгаризмов, среди них «\*ss», «\*rse», «bastard», «wh\*reson», «pl\*ugh», «pr\*ck», «b\*gger», «b\*tch», «b\*llocks», «c\*nt», «tw\*t».

Как было уже неоднократно замечено ранее, подавляющее большинство персонажей используют множество различных просторечий и в основном разговорную лексику. Таким образом, создаётся общее впечатление о них, как о безграмотных, необразованных людях, которых не интересует ничего кроме мирской жизни и быта, людьми весьма приземлёнными. Геральт, как главный герой повествования игры The

Witcher 3: Wild Hunt напротив использует меньше разговорной лексики и диалектизмов. Речь Геральта можно охарактеризовать как стандартную и относительно нейтральную, но в то же время и не обезличенную. В ходе исследования было замечено, что одним из любимых и наиболее часто употребляемых слов в речи Геральта является «like». Иногда оно может встретиться до 7 раз в одном монологе, и в 5 случаях из 7, он использует это слово для выражения своего отношения к чему либо, что проиллюстрировано в двух следующих примерах:

*«I like being on the Path. Like picking up a lead, a trail...»*

*«See you're determined to get an answer. To find out if I like being a Witcher»* (TW3: WH, 2015).

Определить точно стиль речи Геральта также не представляется возможным, так как большая часть лексики, используемой им представляет собой стандартный вокабуляр английского языка и имеет нейтральную стилистическую окраску, и в общем виде его речь звучит довольно формально.

## **2.2 Фонетические выразительные средства и стилистические приёмы**

В прошлом пункте мы достаточно подробно рассмотрели лексический состав текстов компьютерной игры The Witcher 3: Wild Hunt. После рассмотрения того, «что» говорят персонажи, пришло время рассмотреть «как» они это говорят. В частности в этом пункте мы рассмотрим фонетические приёмы и средства, использованные в текстах игры, а именно рифму и речевые особенности некоторых персонажей.

В игре представлено небольшое количество поэзии, например, стихов, которые можно найти в книгах или записках. Один из таких записок можно подобрать со скелета, находящегося к северу от руин Каер Гелен, и эта записка содержит в себе следующее:

*«When the sun peaks in the skies,  
Seek where shadow's end lies,  
Where light into darkness folds,  
You'll find treasures untild»* (TW3: WH, 2015).

Это незамысловатое стихотворение содержит в себе подсказки о том, как найти сокровища. Стихотворение написано в размере анапест. Специфичная структура анапеста позволяет создание длинных и информативных строк, оканчивающихся на ударный слог для поддержания сильной рифмы и создания мелодики стиха. Это позволяет сформировать своеобразный скользящий стих и сохранить сложную внутреннюю структуру и содержательность строк.

Все эти инструкции могли бы успешно быть изложены и в прозаичной форме, или того больше — добавить отметку в журнал заданий «найти сокровище» и отметить маркером на карте его местонахождение. Однако вместо этого игроку предстаёт возможность разгадать самому разгадать загадку, самому найти это сокровище. Представление подсказки в стихотворной форме позволяет автору ещё глубже проработать мир игры и создать поэтическую и романтизированную атмосферу средневековья, а вместе с тем, вызвать дополнительный интерес у игрока к цели данного задания и мотивировать более внимательно изучать другие доступные в игре заметки и письма.

Также в игре можно найти и песни. От простого напевания себе под нос чего-то вроде: «*Rat ra rat rat rat ra*» (TW3: WH, 2015), и до целых произведений бардовского искусства, как например самая известная песня

игры The Wolven Storm:

*«...The wolf I will follow into the storm.*

*To find your heart, its passion displaced*

*By ire ever growing, hardening into stone.*

*Admist the cold to hold you in a heated embrace...»* (TW3: WH, 2015)

Эти строки Присцилла, также известная как Цираночка, поёт со сцены, хотя их также можно найти в книге «Баллады и Гимны», которую можно найти в игровом мире. Строки этой песни раскрывают историю Гарльта и Йеннифэр до событий игры The Witcher 3: Wild Hunt. Приведённый фрагмент показывает отношение Йеннифэр к Геральту, её пылкую к нему любовь, но в то же время Геральт потерял память и влюбился в другую чародейку Трисс. Однако Йэннифер никогда не прекращала его искать, но найдя его, она узнаёт о Трисс («passion displaced»). Последняя строка выражает её собственную гордость не броситься в объятия к Геральту после этого. Как текст, так и ритм песни очень лиричны, мелодика песни трогает любого игрока до глубины души.

Другим проявлением фонетической стилистики текстов игры The Witcher 3: Wild Hunt являются особенности речи различных персонажей. В определённой мере мы уже рассматривали некоторые особенности данного аспекта в рамках прошлого пункта, когда мы говорили об использовании диалектизмов в речи персонажей. Однако одни и те же диалектизмы можно встретить в речи различных персонажей по всему игровому миру. Далее мы рассмотрим двух персонажей с уникальными речевыми особенностями.

Первый из них, это Матюха Заика. Матюха это один из гонщиков наездников, и, как и предполагает его кличка, Матюха заикается. Он является, по понятным причинам, немногословным персонажем и встречается игроку эпизодически на скачках. Вот фраза, которую Матюха

говорит Геральту перед их соревнованием на скачках: «*Y-u-y-u-you'll see I-i-i-i'll b-b-b-b-b-b-b... ehhh, f\*ck it*» (TW3: WH, 2015). Исходя из контекста видно, что Матюха пытается выразить своё стремление к победе и уверенность в своём превосходстве над Геральтом. Возможно, его реплика должна была выглядеть следующим образом: «*You'll see I'll beat you!*», ну несколько более нецензурным образом, если обратить внимание на его происхождение и статус. Во всяком случае, Матюха — заика и его неспособность выговорить элементарные слова извела уже и его самого — после безрезультатной попытки выговорить слово Матюха сдаётся «*ehhh, f\*ck it!*» Примечательно то, что нецензурное «*f\*ck it*» Матюха выдаёт без единой запинки, но если мы обратимся к реальным примерам, то увидим, что люди страдающие таким нарушением речи как заикание очень часто могут беспрепятственно петь или ругаться нецензурной бранью (этот аспект представлен также в книге Марка Лога «Король говорит»). Комичность данного эффекта также достигается ещё до того, как Матюха появляется на экране и начинает говорить. Когда владелец арены спрашивает Геральта против кого он хотел бы соревноваться, он объявляет и Матюху, весьма своеобразным способом: «*So who you gonna race? Stutterin' M-m-matko? Iron-\*rse Hanse? Or Black Bogdan?*» (TW3: WH, 2015). Он шуточно и немного пренебрежительно называет его «*M-m-matko*» подражая речи Матюхи. Добавление данной особенности никак не обусловлено. Это было совершенно не обязательно и игра могла бы обойтись и без Матюхи Заики. Однако именно из таких деталей и складывается атмосфера мира данной игры. Наличие такой особенности как нарушение речевого аппарата у Матюхи добавляет больше разнообразия в общую картину мира, показывает, что мир игры, по сути не отличается от мира, в котором мы живём, так как в нём живут такие же люди, с такими же недостатками. Также помимо добавления разнообразия

в речь персонажей, данная речевая особенность в этом случае использована с юмором, о чём было сказано ранее.

И последний персонаж с фонетическими речевыми особенностями, но не по значению, это Трололо. Трололо — тролль, с очень широкой душой. Как троллю язык даётся ему тяжело, но он очень старается. Впервые при встрече с Геральтом Трололо охраняет лодки по приказу солдат Редании. Однако вокруг нет ни единого солдата и Геральт спрашивает о том, что с ними произошло. Тролль отвечает следующее: «*Chargyman go, soldiermans drink. And sing. LOTS sing. Listen troll. Boff! Come peasanter. Swing sharpy-sticks. I help want army. Runner to, runner. Holla peasanter, holla soldiermans. Gentle, move them apart. But all lie down. Soldiermans too. But order had me – watch boats. And watch I. Trollololo soldierman now*» (TW3: WH, 2015). Здесь мы видим всё, нарушенный порядок слов, упрощённая лексика и использование описаний для слов, неизвестных Трололо («sharpy-sticks» — копья, вилы, мотыги и т. п.), звукоподражание («Boff»), искажение слов («holla» — whole lot of), а также выдуманные слова («soldierman», «chargyman»).

Все аспекты речи и произношения Трололо раскрывают его как персонажа и характеризуют его как необразованного, неграмотного, простодушного, бесхитростного и глупого тролля. Далее Трололо просит Геральта принести ему краски, чтобы нарисовать герб: «*Red colory, white colory. City gots. No city go. Trollololo watch boats*» (TW3: WH, 2015). Он использует слово «colory» вместо «color», скорее всего потому что он его так услышал, а читать он не умеет. «City gots» означает, что краска есть в городе, а «no city go» то, что он не может сам пойти в город, ведь он охраняет лодки. Если принести ему краску и помочь нарисовать герб, Трололо отзовется о нём так: «beautifoo». Он не произносит последнюю «l», так как скорее всего, как и в случае с «colory» не знает, как произносить

это слово правильно. Если же позволить троллю самому нарисовать свой герб, он скажет, что его герб «ugooly». Такое произношение скорее всего опять связано с неграмотностью и трудностью произношение двух согласных друг за другом.

В игре также существует и несколько других троллей, и их речь очень схожа с речью Трололо. Таким образом через речь данного персонажа автор характеризует не только его самого как тролля, но и всю расу троллей как неграмотных и глупых созданий. Этот эффект достигается использованием неверного порядка слов в предложениях, неправильного произношения слов, использования малого словарного запаса в речи конкретных персонажей и некоторыми другими особенностями.

### **2.3 Лексические выразительные средства и стилистические приёмы**

В данном пункте второй главы мы рассмотрим лексические выразительные средства и использование стилистических приёмов в текстах игры The Witcher 3: Wild Hunt. Для рассмотрения лексических особенностей речи не существует какого-либо определённого порядка, поэтому мы, так же как и в прошлом пункте данной главы будем руководствоваться порядком предложенным в классификации И. Р. Гальперина.

Таким образом, отправной точкой исследования лексических выразительных средств и стилистических приёмов является метафора. Метафора не является самым распространённым в текстах игры приёмом,

так как она используется для создания большей поэтической выразительности текстов, а это не является основной целью авторов. Всё же примеров употребления метафоры в текстах игры найти можно не мало, например, другая строка из уже знакомой нам песни Присциллы «The Wolven Storm». В припеве Присцилла описывает образ Йеннифэр во снах Геральта и наделяет её «raven locks», отождествляя цвет волос Йеннифэр с чёрным цветом перьев ворона. Как видно из примера, в данном случае метафора была использована для придания тексту песни поэтического звучания и создания художественного образа Йеннифэр.

Ещё один пример использования метафоры, это обращение Геральта к чародейке Кейре при их встрече в Велене. Он спрашивает Кейру о Цирцилле, а Кейра спрашивает, что она может получить взамен. Одна из реплик, доступных игроку для ответа на её вопрос выглядит следующим образом: «*Hm, you're pricklier than I remembered. Isn't living in nature's lap supposed to be cleansing, calming...?*» (TW3: WH, 2015). В данном случае Геральт романтизирует Подлесье, в котором на тот момент жила Кейра. Фактически в данном случае метафора использована для создания эффекта иронии, так как сама Кейра ненавидит природу и жизнь в Подлесье, а Геральт тем самым «подстёгивает» её и «подливает масло в огонь».

Следующий пример взят из разговора Геральта, Эскеля и Ламберта в рамках сюжетного задания «В гостях хорошо, а дома лучше». На одном из этапов задания всем троим необходимо переодеться в женскую одежду. Посмотрев на Эскеля в платье Ламберт выдаёт следующее: «*Damn, Eskel... You got an hourglass figure...*» В данном случае автор использует сочетание «*hourglass figure*», сравнивая формы Эскеля с песочными часами — стереотипно самым красивым типом женской фигуры, тем самым создавая эффект иронии.

Другим лексическим стилистическим приёмом является каламбур.

Тексты компьютерной игры *The Witcher 3: Wild Hunt* пестрят различными примерами игры слов и переплетением значений. Возможно, наиболее ярким примером игры слов и в частности каламбура можно назвать следующую фразу Геральта: «*Here about the contract... Really got an imp problem? Or is it just an imp-erfection in the notice?*» (TW3: WH, 2015). В данном случае комичный эффект достигается парадоксом сочетания слов «*imp*» и «*imperfection*». Благодаря такому остроумному столкновению значений этих двух похожих по звучанию слов в контексте, который позволяет реципиенту воспринимать одновременно оба значения, реализуется стилистическая функция каламбура для создания комичного эффекта.

Другим примером игры слов может являться зевгма — употребления слов в перекрёстном значении. Без лишних слов сразу перейдём к примеру зевгмы:

Корчмарь: «*Well? Why you still standin' there? Can't get your fill of other's misfortune?*»

Геральт: «*No. I prefer porridge and gravy, like everybody else. Pay me and I'll go buy some*» (TW3: WH, 2015).

Ироничность ситуации создаётся перекрёстностью значения выражения «*get fill*». Старик корчмарь выражает своё беспокойство и переживания, в то время как Геральт, немного безразличный и равнодушный к тем «неважным» для него проблемам крестьянина отзывается на его сетования весьма приземлённо — разговорами о еде.

Разбирая метафору, каламбур и зевгму мы много говорили о том, что они использовались в тексте для создания комичного эффекта и юмора. Но сейчас предлагается разобрать комические типы лексических стилистических выразительных приёмов непосредственно. Эта группа средств и приёмов является самой обширно представленной в текстах игры

The Witcher 3: Wild Hunt. Среди этих приёмов — юмор, ирония и сарказм.

В первую очередь разберём юмор. Он безобидный, и смешной для всех. В нём нет никакого глумления или издёвок. Первый пример употребления юмора в речи персонажей игры взят из диалога Геральта и Молли. Геральт находится в поисках Лютика, Молли, имевшая ранее очень тесную с ним дружбу, рассказывает, что сама давно Лютика не видела, но возможно сестра его может помочь Геральту с поисками:

Геральт: *«You do realize Dandelion doesn't have a sister».*

Молли: *«Sure he does! Saw her meself. Funny, she don't look like him at all... blonde, for starters. Maybe they've different fathers?»*

Геральт: *«Mhm. Different mothers, too»* (TW3: WH, 2015)

В данном случае Геральт в шутливой форме вскрывает правду о Лютике и о том, что его, так называемая сестра, являлась его любовницей.

Другой пример юмора это разговор Геральта и торговца на улице Новиграда. Торговец просит своего друга краснолюда не доверять ведьмаку, потому что тот «того и гляди наложит какое-нибудь заклятье на них», однако краснолюд остаётся неприклонным и отвечает, что «друг Ярпена Зигрина — и мой друг тоже». Раздосадованный таким ответом торговец покидает Геральта и краснолюда, на что Геральт ехидно замечает: *«Abracadabra, hocus pocus»* (TW3: WH, 2015), словно бы накладывая на него выдуманное заклинание.

Ну и третий и последний в данном исследовании пример юмора и сатиры в текстах игры The Witcher 3: Wild Hunt – диалог с Ронвидом из Малого Лога, хотя это скорее похоже на монолог, в который встрявает Геральт:

Ронвид: *«Halt, I say! I am Ronvid of the Small Marsh, bound by a sacred oath...»*

Геральт: *«Ooh, that's rough. My sympathies».*

Ронвид: «... *to honor Maid Bilberry, fairest of all maids I know, by dueling a hundred knights to the death. Now draw your sword posthaste, for I've ninety-nine left after you*» (TW3: WH, 2015).

Таким образом Геральт является самым первым, ещё даже не сражённым противником Ронвида, однако тот полон самоуверенности и решимости, словно Геральт — последний. Геральт же ещё больше утрирует ситуацию своими едкими замечаниями по поводу своей «жалости» к Ронвиду по поводу его священной клятвы леди Билберри. Однако Ронвид настолько уверен в себе и пафосен, что он даже не вовсе не обращает внимания на слова Геральта и продолжает в своей благородной манере.

Далее мы проведём анализ такого лексического стилистического приёма как ирония. Ирония в отличие от юмора уже не такая «добрая» и зачастую основывается на взаимодействии противоположных значений.

В первом примере иронии мы рассмотрим встречу Императора Нильфргаарда Эмгыра вар Эмрейса и Геральта. Если игрок согласится приклонить колено перед императором, состоится следующий диалог:

Эмгыр: «*I thought you bowed to no man*».

Геральт: «*Didn't want to disappoint the chamberlain. We're friends*» (TW3: WH, 2015)

Эмгыр высмеивает факт того, что Геральт поклонился ему, так как ведьмаки обычно так не поступают и ведут себя достаточно дерзко, на что Геральт отвечает, что он не хотел огорчить камергера, так как они друзья. Незадолго до аудиенции с императором камергер Мерерид учит Геральта выполнять правильный поклон и настоятельно просит сделать его перед императором. Если же этого не сделать он будет расстроен и скажет, что его за это накажут. Вся ирония ситуации в том, что Эмгыр знал, в чём дело и хотел посмеяться над Геральтом.

Другой яркий пример иронии можно найти в ходе выполнения

задания «Костры Новиграда». Геральт должен проплыть по городскому каналу и вернуть Трисс свёрток. Он предлагает Трисс присоединиться, но она с иронией отвечает: «*Maybe some other time*». Хотя в другой раз, даже если бы и представилась возможность, Трисс бы всё равно воздержалась.

Геральт также с иронией отвечает ей «*Don't know what you're missing. Whater's thick with pungent oils. Guessing it'll do wonders for my complexion*». (TW3: WH, 2015)

Другой пример иронии взят из сюжетного задания «Сокровища графа Ройвена». Геральт соглашается помочь Дийкстре и далее происходит следующий диалог:

Дийкстра: «*You're not exactly bursting with enthusiasm*».

Геральт: «*Witcher mutations. They strip us of emotion. I'd be jumping of joy otherwise*» (TW3: WH, 2015).

Далее мы подходим к анализу последней формы стилистических юмористических приёмов, к насмешкам и издёвкам — к сарказму. В качестве первого примера сарказма взята реплика Йеннифэр из задания «Безымянный». В ходе задания Геральт и Йеннифэр ищут человека по кличке Трус, но Геральт находит лишь его бездыханное тело. Йеннифэр просит Геральта принести ей это тело:

Геральт: «*Take it you've got a plan?*»

Йеннифэр: «*No, I just like to stare at rotting flesh!*» (TW3: WH, 2015)

В данном случае Йеннифэр саркастически насмехается над Геральтом за его, можно сказать, глупый вопрос. Зачем бы ей ещё прости его принести останки мёртвого человека, не для того же, чтобы на него смотреть?

Другой пример взят из разговора Геральта с кузнецом. Геральт предъявляет весьма завышенные требования к броне и получает очень саркастичный ответ от кузнеца-краснолюда:

Геральт: «*Light but durable. Can't constrain movement, and I gotta be able to get in it without anybody's help*».

Кузнец: «*That all? Sure it shouldn't be self-cleanin'? And how about it wipe your \*rse after ye take a sh\*te in the bushes*» (TW3: WH, 2015).

Следующий тип стилистических приёмов, который мы разберём это эпитет. Эпитет наделяет предмет какими-либо характерными качествами, свойственными ему именно в данной ситуации и в данный момент.

Для того чтобы проиллюстрировать этот стилистический приём, обратимся к одной из самых популярных цитат игры. Йеннифэр отдаёт Геральту прибор (потестиквизитор) и объясняет, как им пользоваться «*Grasp it firmly, move it around, and the louder it squeals, the closer you are*» (TW3: WH, 2015). Геральт похотливо улыбается, после всего сказанного, на что Йеннифэр качает головой и отвечает: «*Spare me your juvenile wit, please*» (TW3: WH, 2015). В данном случае «juvenile» является эпитетом к «wit».

Другим способом придать предмету определённые характеристики это сравнить его с чем-либо. Сравнение это следующий тип стилистических приёмов, которые мы рассмотрим. Первый пример сравнения взят из речи Барона: «*Pale as a ghost, you are!*» (TW3: WH, 2015). Здесь он сравнивает светлый цвет кожи Геральта с бледностью приведения. Данный приём позволяет разнообразить речь персонажа и сделать её более органичной.

Другой пример сравнения взят из речи Геральта, где он сравнивает туман со скисшим творожистым молоком: «*Provided we don't smash into something first. Barely see the tip of my nose. Fog's thick as curdled milk...*» (TW3: WH, 2015).

Далее рассмотрим перифраз как стилистический приём. Перифраз представляет собой описательное обозначение предмета. В качестве

примера взята фраза Геральта из задания «Железная дева». Скеллигская воительница Ютта ан Димун просит Геральта отыскать для неё меч Хоскульда на затонувшем корабле. Когда Геральт возвращает ей меч, Ютта спрашивает, как Геральту удалось его достать, на что он отвечает следующее: «*Didn't take much. Just a bit of holding my breath and swinging my arms and legs at the same time*» (TW3: WH, 2015). Таким замысловатым образом Геральт говорит ей, что ему пришлось нырять и плыть к затонувшему кораблю. В данном случае использование перифраза обусловлено желанием автора разнообразить речь Геральта и придать ей более непринуждённое звучание.

Ещё одним стилистическим приёмом, который мы рассмотрим далее является эвфемизм и обратный эвфемизм. эвфемизм представляет собой иносказательное обозначение какого-либо нецензурного слова, которое опущено из речи, обратный эвфемизм, или как его называют дисфемизм, это наоборот, грубое или непристойное изображение изначально нейтрального понятия. Примером эвфемизма может послужить очень известная и популярная цитата Дийкстры: «*Speaking of which... and pardon my Beauclairoise... Have you found out who fucking nicked my gold?*» (TW3: WH, 2015). Замок Боклер (Beauclair) является столицей княжества Туссент и одной из центральных локаций театра действий сюжетного дополнения «Кровь и Вино». В Туссенте и в Боклере непосредственно производится вино, и само место позиционируется как аналог Франции в мире «Ведьмака». Таким образом, извиняясь за свой «Beauclairoise», Дийкстра по сути извиняется за свой «французский», а это уже является реальным оборотом современной английской (в частности и русской) речи и обычно употребляется в качестве извинения за употребление нелитературной или нецензурной лексики.

Примером дисфемизма может выступить разговор Геральта с

солдатом в ходе выполнения одного из второстепенных заданий:

Геральт: *«Here about the notice. Got monster trouble?»*

Солдат: *«"Trouble"... Good one. We're not having trouble. We're up sh\*t f\*cking creek»* (TW3: WH, 2015).

В данном примере солдат в своей речи иронично насмехается над тем, что Геральт называет ситуацию, в которой они находятся «trouble», так как в его понимании «trouble» слишком уж мягкое определение.

В тестах игры The Witcher 3: Wild Hunt также можно увидеть и огромное количество гипербол. Большинство из них однако очень сглажены и представляют очень привычные нам примеры, например: *«Thank you, miss! A thousand thanks!»* (TW3: WH, 2015), они смотрятся в речи весьма органично и их стилистическая ценность проста и понятна, поэтому мы не будем заострять на них внимание и перейдём к последнему стилистическому приёму в данном пункте второй главы исследования.

Использование устоявшихся выражений, афоризмов, цитат и пр. в текстах игры происходит не очень часто, однако примеры найти всё же возможно. После выполнения второстепенного задания «Погребальные костры», если принять 20 крон в качестве награды от жреца Вечного Огня в журнале заданий появится следующая запись:

*«...Though his contract giver had proven to be a hypocrite and a drug dealer, Geralt accepted his coin. As the ancient proverb says, pecunia non olet»* (TW3: WH, 2015).

Использование цитат и отсылок обычно придаёт речи более обоснованное звучание. Так и в этом случае, после того, как Геральт принимает плату за выполнение задания от такого неприятного и нехорошего человека, как жрец Вечного Огня, цитата римского императора Веспасиана «деньги не пахнут» одновременно и в какой-то степени оправдывает Геральта, и обличает его меркантильность.

Также примеры использования устоявшихся выражений и цитат можно найти в названиях заданий. Например название задания «No place like home» является цитатой из книги «Удивительный волшебник из страны Оз» (Baum, 1995).

В ходе анализа текстов игры The Witcher 3: Wild Hunt было выявлено большое количество разнообразных лексических стилистически выразительных средств и приёмов, однако в большинстве случаев, они употреблялись с целью создать комический ироничный эффект.

#### **2.4 Средства стилистического синтаксиса в игре**

Как уже было оговорено в первой главе данного исследования, стилистическая экспрессивность речи может достигаться не только при помощи лексических или фонетических выразительных средств и приёмов, но также и при помощи синтаксических средств и приёмов. Далее мы подробно рассмотрим некоторые из них на примерах из текстов игры The Witcher 3: Wild Hunt, а также их воздействие на стилистику текста.

В качестве первого примера мы рассмотрим пример инверсии. Инверсия это нарушение обычного порядка слов. В качестве примера инверсии приведём следующее высказывание крестьянина в отношении Геральта в ходе выполнения одного из второстепенных заданий: «*For the noble Witcher Master have we prepared this room*» (TW3: WH, 2015). В данном случае инверсия используется в предложении для смещения эмоционального ударения в предложении и более эмпативного выражения логического ударения. Ударение ставится на «Witcher Master», так как ту комнату крестьяне подготовили специально для ведьмака, и именно это

автор старается подчеркнуть в речи крестьянина.

Другим стилистическим приёмом является градация. В ходе задания «Мышиная Башня» игрок встречает Анабэлль, дочь Всерада и она рассказывает Геральту, что с ней приключилось: «*No, for I later awoke. I was alone, it was dark. Only there were rats...everywhere. Dozens. Hundreds. Thousands. And I... couldn't move*» (TW3: WH, 2015). В данном случае Анабэлль описывает количество крыс, окружавших её и автор старается подчеркнуть относительное значение их количество при помощи градации (нарастания) и придать динамичность речи персонажа.

Ещё один стилистический приём — эллипсис имеет широкое распространение в текстах игры The Witcher 3: Wild Hunt. Эллипсис — это намеренное опущение одного или нескольких слов из предложения без потери логического смысла высказывания. Такой приём является очень свойственной особенностью речи Геральта. В большинстве своём Геральт использует очень простые и стандартные грамматические конструкции, а эллипсис делает их ещё более лаконичными. Рассмотрим на примерах: «*Been a week now since he took the women of Bellows into the hills*» (TW3: WH, 2015), здесь автор показывая ход мысли Геральта опускает «it has» в начале предложения. Другой пример также взят из речи Геральта: «*They got lost, is all*» (TW3: WH, 2015), здесь автор опускает «that» в начале второй части предложения.

И последний стилистически выразительный приём, который мы рассмотрим это риторический вопрос. После убийства Духа Шепчущего Дерево при встрече Геральта с Тамарой Стенгер она разразится следующей репликой: «*Those damned witches! When will it end?! Look what they've done to her! Are they not satisfied?! Enough. I'm taking her away*» (TW3: WH, 2015). Риторические вопросы «When will it end?» и «Are they not satisfied?» выполняют усилительную экспрессивную функцию в её речи.

В текстах игры The Witcher 3: Wild Hunt использовано не мало различных синтаксических стилистических приёмов, однако основным источником стилистической экспрессивности речи персонажей всё же являются лексические выразительные средства и стилистические приёмы. Синтаксические приёмы чаще всего используются лишь для того, чтобы разнообразить форму речи персонажей, а не для выполнения какой-либо определённой стилистической задачи.

## **2.5 Анализ переводческих решений в переводе игры на русский язык**

Выпущенная в 2015 году The Witcher 3: Wild Hunt. Предысторией для неё стали предыдущие 2 части франшизы The Witcher и The Witcher 2: Assassins of Kings, а также цикл книг польского автора А. Сапковского. Поэтому несмотря на то, что оригинальной версией компьютерной игры стала именно английская версия, не стоит забывать, что оригинальный сюжет принадлежит перу польского автора. Перевод и локализация принадлежат отделу локализации российского подразделения CD Project RED (компании непосредственно выпустившей игру). Локализация выполнено очень качественно, можно даже сказать на высшем уровне. Чего и стоило ожидать, так как руководитель отдела локализации CD Project RED Николай Швед отметил, что «качественная локализация — залог успеха игры на российском рынке». Переводчики из отдела локализации при создании сценария игры на русском языке руководствовались не только оригинальным текстом на английском языке, но также и книгами из цикла «Ведьмак» в переводе Евгения Павловича Вайсброта. Такой подход помог

сохранить самобытный славянский колорит, который в силу лингвистических особенностей невозможно было отобразить в оригинальной английской версии игры. Именно поэтому «spy» и «dwarf» в оригинале игры в локализации переведены как «шпик» и «краснолюд» соответственно, а не как «шпион» и «гном».

Также немаловажным моментом стоящим внимания является тот факт, что в ходе локализации команде переводчиков не обязательно было соблюдать количественность перевода. Считать слоги не приходилось потому, что так называемый «lip sync» предоставлял большую свободу, так как он мог подстраиваться под речь и даже «растягивать» хронометраж сцен. В связи с этим самый проблематичный для перевода аспект аудиовизуального текста — непрерывность не вгонял переводчиков в чёткие рамки. Но вернёмся к рассмотрению лингвистических аспектов перевода игры *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Рассматривая локализацию с точки зрения ономастики, можно заметить, что некоторые имена не были переведены на русский язык одним из привычных нам способов — транскрибация, транслитерация или калькирование. Нередко можно заметить применение модуляции. Например, с уже знакомым нам Ивасиком (в оригинале Johnny). Общеизвестно, что аналогом английского имени «John» является русское имя «Иван», поэтому вполне органично для сохранения славянского колорита перевести «Johnny», как «Ивасик». Похожая ситуация с именем Лютика. В оригинале он «Dandelion», а в русском «Лютик», как и в польском варианте он также «Лютик» — «Jaskier». Команда локализаторов очень плотно работала с командой создателей (которые поляки), и в связи с этим знала, что он именно «Лютик», а не «Одуванчик», как в английской в оригинале игры (предположительно разработчики отказались от варианта имени «Ranunculus» для оригинала, так как это название цветка мало

распространено да и само его звучание не располагает к использованию в качестве имени).

Модуляция наравне с дословным переводом достаточно часто встречается в переводе локализации, а иногда локализация даже получает смысловое развитие. Так, например, в речи маленькой Цирциллы можно встретить следующую реплику: «*Я ужасненько виновата, дядюшка Веземир*», вместо более сухого и безэмоционального английского «*I am very sorry, Uncle Vesemir*» (TW3: WH, 2015). И такое звучание реплики в оригинале обусловлено просто невозможностью представить это в другом виде в рамках английского языка. Фраза звучит так, как бы она могла звучать из уст ребёнка. В русском языке фраза тоже звучит так, как её мог бы сказать ребёнок. Русский ребёнок. Автора локализованного текста адаптируют перевод для русской аудитории и привносят в него те детали, которых в связи с грамматическими особенностями английского языка нет в тексте оригинала.

Тот же пример модуляции используется и для перевода многих реплик крестьян и деревенского люда. Например «*Folk're jumpy 'round here*» в тексте локализации прозвучало как «*Люди здесь нервные*», а фраза «*Somethin' else you'll be needin'?*» выглядит как «*Что-то ещё?*» (TW3: WH, 2015).

Этот подход используется и в следующем примере. Ивасик выкрикивает свои любимые слова: «*Whiskey! Slither! Ringworm! Rubbish! Bumblebee! Flabbergasted! Ha! The sound of it!*», что в переводе на русский язык звучало бы примерно так «*Виски! Скользкий! Лишай! Чепуха! Шмель! Ошпаренный! Ха! Этот звук!*», однако в локализации это звучит таким образом: «*Молоко! Шишка! Улитка! Кролик! Телега! Корзинка! П\*рдёж! Ха-ха! Как звучит!*» (TW3: WH, 2015). И в данном случае совершенно не важно, что в переводе приведены другие слова, так как они

сами по себе по сути ничего не значат. Коммуникативную задачу и перевод и текст оригинала выполняют полностью на одном и том же уровне, поэтому такое использование модуляции можно назвать допустимым в рамках данного контекста.

Рассматривая перевод речи Ивасика, хочется также рассмотреть и другой пример. Геральт ищет Цири и при встрече с Ивасиком, спрашивает у него, не видел ли он женщину с пепельными волосами, на что Ивасик отвечает следующее: «*Did I ever? Remember it as if it were yesterday. Soon as I woke, I went to empty my bowels – my favorite part of the day*» (TW3: WH, 2015). Выражение «empty bowels» означает «опорожнять кишечник», однако такое вид выражение не соответствует тому разговорному неформальному стилю, в котором говорит Ивасик. Поэтому в локализации появляется разговорный, несколько вульгарный вариант перевода «сделать кучу» — «*Как-то с утра я вышел как всегда сделать кучу — это мой любимый момент дня*» (TW3: WH, 2015). Логический смысл высказывания в локализации сохранён, стиль речи персонажа — с его невысоким культурным уровнем развития — тоже, а значит свою роль локализация здесь выполнила.

Далее хочется также обратить внимание на перевод не книжной нелитературной лексики. Зачастую многие вульгаризмы и сленгизмы в переводе просто опускались и смягчались. Например, слово «D\*mnit» в разных контекстах переводилось как «холера», «пёсья кровь» или «с\*чьа кровь». А слово «bloody» и вовсе опускалось: «*Now, where'd I put the bloody vodka..?*» в переводе звучит гораздо мягче «*Где-то у меня была ещё водка...*» (TW3: WH, 2015), а значит часть коммуникативной задачи выражения в переводе уже не выполняется. В других же случаях нецензурная брань была при помощи модуляции заменялась на менее грубое выражение, так, например, одним из вариантов перевода «for f\*ck's

sake!» является «мать твою за ногу!»

Также говоря о негативных сторонах локализации стоит отметить практически полное отсутствие различных акцентов и диалектов в тексте локализации. Однако опущение диалектизмов это достаточно грубое нарушение эквивалентности перевода, как писала О. Л. Сандлер «диалектная специфика речи персонажей требует отражения в тексте перевода, так как автор оригинала, используя такую маркированную речь, подчёркивает отличие героя-носителя диалекта от других героев произведения» (Сандлер, 2013). В большинстве случаев все акценты и диалектизмы в переводе были утрачены, так как при локализации им не уделили внимания и не нашли подходящей лексики или грамматических конструкций для их адекватной компенсации. А в связи с этим многие персонажи теряют долю колорита и аутентичности, что нарушает выполнение коммуникативной задачи текста перевода.

Второй момент локализованного текста, который можно назвать скорее негативным это отступление от правила единства терминологии. На самом деле локализация *The Witcher 3: Wild Hunt* в этом плане проявляет себя очень и очень хорошо, сквозь всё повествование игры в ней нет логических ошибок или изменения имён (даже персонаж Ves, которая ещё в книгах и прошлой игре значилась как «Бьянка» при появлении в *The Witcher 3* остаётся «Бьянкой»), но есть одна маленькая ошибка. Хотя скорее она даже большая. В одном из диалогов с Геральтом Ламберт делает отсылку к событиям трейлера игры:

*«Vesemir told me about that job you did for those Nilfgaardians in Velen. What... what are you doing?! Killing monsters. Haha, good one».*  
(TW3: WH, 2015)

И в переведённом тексте локализации перевод выполнен качественно и звучит органично, на первый взгляд. Словосочетание «killing monsters»

переведено как «убиваю чудовищ», что звучит вполне верно вне всякого контекста. Однако контекст есть, и более того, это словосочетание это цитата Геральта из трейлера. И в русской версии трейлера Геральт говорит «убиваю». Слово «monsters» в переводе трейлера было опущено, а в ходе локализации игры об этом факте скорее всего забыли.

Однако, несмотря на все эти мелкие неточности и недочёты перевод выполнен очень качественно и, также как и оригинал игры передаёт атмосферу фэнтезийного средневековья. Большая часть фонетических особенностей речи (например в речи троллей) искусно передана переводчиками и в тексте локализации.

Русская версия The Witcher 3: Wild Hunt, а в частности русские тексты локализации могут по праву называться эквивалентной заменой оригинальных текстов на английском языке. Они соответствуют оригинальным текстам по стилю речи и логическому смыслу, звучат так, словно они изначально были порождены на русском языке, а значит могут быть рассмотрены как качественный высококлассный перевод локализации, который сохранил в себе большую часть (где это было возможно) стилистических особенностей оригинала.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Во второй главе данного исследования мы рассмотрели и продефинировали лексику из текстов компьютерной игры *The Witcher 3: Wild Hunt*. В ходе исследования было замечено, что в текстах игры очень сильно, наравне с общеупотребительной лексикой распространены диалектизмы, просторечия. Несколько менее распространены были архаизмы и вульгаризмы. К удивлению было также определено, что в текстах данной игры можно встретить совсем небольшое количество поэтических или возвышенных слов, относительно небольшое количество сленговых слов и выражений. Удивительным было также наличие терминов в текстах игры. Жаргонных слов, профессионализмов и варваризмов (последних за очень редким исключением) найдено не было.

Были также рассмотрены различные способы употребления вышеперечисленных типов лексики в качестве стилистически выразительных средств и приёмов на трёх языковых уровнях — фонетическом, лексическом и синтаксическом. В ходе анализа было выявлено, что в текстах игры преобладают такие приёмы как юмор, ирония и сарказм. С точки зрения грамматического аспекта подавляющее большинство предложений были представлены с помощью простых грамматических конструкций, однако наиболее частым «отклонением от нормы» стал эллипсис.

Рассматривая аспект перевода было замечено, что команда локализаторов применяла различные переводческие трансформации для достижения стилистической эквивалентности. Помимо дословного перевода очень популярным типом трансформации являлась модуляция. Было также замечено, что стилистическая выразительность перевода

текстов на макроуровне соответствует оригинальному тексту игры The Witcher 3: Wild Hunt, в то время как в некоторых случаях на микроуровне стилистика оригинала либо нивелирована или ослаблена в тексте перевода, либо наоборот, усилена.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Компьютерные игры являются ещё достаточно неизученным полем с точки зрения лингвистических наук, однако уже сегодня их тексты рассматриваются наравне с текстами книг или фильмов. В данной работе были рассмотрены тексты компьютерной игры The Witcher 3: Wild Hunt и был проведён их анализ с точки зрения стилистики английского языка.

В ходе данного исследования мы рассмотрели предпосылки к лингвистическим исследованиям видеоигр и также выявили то, что видеоигры представляют собой аудиовизуальный текст. Мы также рассмотрели понятие и роль аудиовизуального текста в компьютерных играх и в лингвистике. Как оказалось, понятие фундаментальных черт аудиовизуального текста может помочь в анализе текстов компьютерных игр как жанра. Также были выявлены характерные черты и подходы к изучению аудиовизуального текста.

Далее была изучена вербальная составляющая аудиовизуального текста. Была изучена классификация стилистических приёмов и выразительных средств, а также классификация лексики, предложенные И. Р. Гальпериным. Руководствуясь классификациями И. Р. Гальперина были проанализированы тексты игры The Witcher 3: Wild Hunt и были выявлены определённые закономерности употребления различных пластов лексики, а именно:

1. В текстах игры наравне с общеупотребительной лексикой преобладает лексика диалектная, просторечная.
2. В текстах игры встречается большое количество вульгаризмов, архаизмов и сленговых выражений.
3. В текстах игры в определённой мере используются различные

термины, в том числе и современные.

4. В текстах игры отсутствуют профессионализмы, жаргонизмы и варваризмы.

Также было выявлено большое количество стилистических приёмов, среди лексических приёмов чаще всего встречались юмор, ирония и сарказм. Тексты игры не представляли большого грамматического разнообразия, помимо простых грамматических конструкций наиболее распространённым грамматическим стилистическим приёмом являлся эллипсис.

В ходе исследования было также обнаружено, что целый ряд персонажей игры имеет те или иные индивидуальные или нет фонетические речевые особенности и «отклонения» от принятой нормы (заикание или речь троллей).

В свою очередь была рассмотрена и классификация переводческих стилистических трансформаций, предложенная А. Поповичем. С помощью этой классификации был проведён краткий анализ стилистической выразительности текстов перевода локализации по сравнению с оригинальными текстами *The Witcher 3: Wild Hunt*. Анализ выявил то, что в общем тексты локализации представляют достаточный уровень эквивалентности и полностью выполняют коммуникативную задачу тестов оригинала, однако если рассматривать тексты перевода на микроуровне можно заметить некоторую стилистическую дифференциацию и изменение позиции переводчика (от нейтральной к нулевой или открытой) по отношению к текстам оригинала. Таким образом определённые высказывания и фрагменты текста перевода имели ослабленную или усиленную стилистическую выразительность по сравнению с текстами перевода. Хочется заметить, что это никак не влияло на логическое или

стилистическое восприятие текстов и диалогов в целом.

Для данного исследования была поставлена цель — анализ стилистических особенностей диалогов и текстов компьютерной игры The Witcher 3: Wild Hunt. Мы считаем данную цель достигнутой, а все поставленные перед исследованием задачи выполненными.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Анисимова А. Т. Феномен Компьютерной игры в переводческом дискурсе / А. Т. Анисимова // Scientific bulletin of the Southern Institute of Management. — 2018. — № 2. — С. 82-86.

Богданова К. В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект / К. В. Богданова // Рема: Языкознание. — 2017. — № 2. — С 27-37.

Бойков В. В. Жукова Н. А. Статистические характеристики текста романа Л. Н. Толстого «Война и мир» / В. В. Бойков, Н. А. Жукова // Тверской институт экономики и менеджмента. — 2004.

Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике: Классификация текстов и методы перевода / Катарина Райс. — М., 2011. — С. 202-228.

Время прохождения игры The Witcher 3: Wild Hunt (Ведьмак 3) [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://gametimer.ru/the-witcher-3-wild-hunt/>

Гальперин И. Р. О понятиях «стиль» и «стилистика» / И. Р. Гальперин // Вопросы языкознания. — М., 1973. — №3. — С. 14-25.

Гальперин И. Р. Очерки по стилистике / И. Р. Гальперин. — М., 2003. — 456 с.

Знаменская Т. А. Стилистика английского языка: основы курса / Т. А. Знаменская.— М.: Едиториал УРСС, 2002. — 208 с.

Казанцева К. С. Особенности аудиовизуального перевода: автореф. дис.... к.ф.н. 45.05.01 / Казанцева Клара Сергеевна. — М., 2017 — С. 20-22.

Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. Учебное пособие / В. Н. Комиссаров — М.: ЭТС, 2002. — 424 с.

Кухаренко В. А. Практикум по стилистике английского языка / В. А. Кухаренко. — М., 2001. — 149 с.

Линтвар О. Н. К вопросу о классификациях выразительных средств языка и стилистических приёмов / Линтвар Ольга Николаевна // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота, 2013. — № 12 (30). — С. 129-131.

Проблемы художественного перевода / А. Попович; П. Топер. — М.: Высшая школа, 1999. — 203 с.

Сандлер О. Л. Фиксация лингвистических особенностей английских диалектов в текстах оригинала и в текстах перевода на русский язык / Сандлер Ольга Леонидовна // Вестник ВолГУ. — 2013. — Серия 9. Вып. 11. — С. 211-212.

Сачкова Е. В. Лекции по стилистике английского языка: Учебное пособие / Е. В. Сачкова. — М.: МИИТ, 2012. 94 с.

Скребнев Ю. М. Основы стилистики английского языка / Ю. М. Скребнев. — М.: Астрель, 2003. — 221 с.

Трудности перевода. The Witcher 3: Wild Hunt [Электронный ресурс] StopGame. — 2015. — Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=St30WeBz\\_m4](https://www.youtube.com/watch?v=St30WeBz_m4)

Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр / М. Н. Харлашкин // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. — 2016. — № 1. — С. 92-96.

Чаплюк А. В русской локализации «Ведьмака 3» зазвучат знакомые голоса [Электронный ресурс] Игромания. — 2014. — Режим доступа: [https://www.igromania.ru/news/50008/V\\_russkoy\\_lokalizacii\\_Vedmaka\\_3\\_zazvuchat\\_znakomye\\_golosa.html](https://www.igromania.ru/news/50008/V_russkoy_lokalizacii_Vedmaka_3_zazvuchat_znakomye_golosa.html)

Aarseth Espen Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс] The International Journal of Computer Game Research. — 2001. —

- Vol 1. Issue 1 — Режим доступа: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Antar Solhy Abdellah What Every Novice Translator Should Know / Abdellah S. Antar // Translation Journal. – 2002. – Vol 6, No 3. – p. 26.
- Baum F. The Wonderful Wizard of Oz / L. Frank Baum. — London: Penguin, 1995. — 154 p.
- Catford J. A Linguistic Theory of Translation / J. Catford. — London: Oxford University Press, 2008. — p. 20.
- Collins Dictionary [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.collinsdictionary.com/>
- Dubois J. Grammatic structure: sentence transformation / Jean Dubois. — Paris: Larousse. — 1969. — 187 p.
- English Oxford Living Dictionaries [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://en.oxforddictionaries.com/>
- Ensslin A. The Language of Gaming / Astrid Ensslin — London: Red Globe Press, 2011. — 224 p.
- Entertainment Software Association (ESA) Computer and Video Game Industry Economic Report 2008 [Электронный ресурс] — Режим доступа: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_2008\\_AR.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_2008_AR.pdf)
- Entertainment Software Association (ESA) Computer and Video Game Industry Tops \$22 Billion in 2008 [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.theesa.com/article/computer-video-game-industry-tops-22-billion-2008/>
- Essays on Style and Language / Geoffrey Leech. — Harlow: Pearson Education Ltd, 2007. — 425 p.
- Flusser V. Towards a Philosophy of Photography / Vilem Flusser. — London: Reaktion Books Ltd, 2000. — 94 p.
- Galperin I. R. English Stylistics / I. R. Galperin. — Moscow: URSS, 2018. — 334p.

Gottlieb Henrik Subtitles and International Anglification / Cay Dollerup // Nordic Journal of English Studies. – 2004. – Vol 3, No 1. – p. 218-227.

History and Fantasy / A. Sapkowski S. Beres. – Warsaw: SuperNowa, 2005. – 285 p.

How The Witcher franchise mixes fantasy with morden world? [Электронный ресурс] GamePressure. — 2018. Режим доступа: <https://www.gamepressure.com/e.asp?ID=1746>

Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds / Jesper Juul. — Cambridge: The MIT Press, 2011. — 244 p.

Juul Jesper A history of the computer game [Электронный ресурс]— 2001. — Режим доступа: <https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>

Kirps Jos The Very First Video Game Ever Released [Электронный ресурс] — Режим доступа: [https://www.streetdirectory.com/travel\\_guide/](https://www.streetdirectory.com/travel_guide/)

Koster R. A Theory of Fun for Game Design / Raph Koster – Scottsdale, Arizona: Paraglyph Press, 2004 – 256 p.

Kubasiewicz J. Motyf: Sound – Image – Text – Motion. An Overview of Audiovisual Explorations / Jan Kubasiewicz. — Mainz, Germany: University of Applied Sciences, 2014. — p. 25.

MacDonald Keza IGN Presents: The history of Atari [Электронный ресурс] — 2014. Режим доступа: <https://www.ign.com/articles/2014/03/20/ign-presents-the-history-of-atari>

Massoud M. Translate to Communicate: A Guide for Translations / Marry Massoud – Colorado Springs, Colorado: Cook Communications Ministries International, 2016, – 88 p.

Mattson Emil Dialect representation: Language varieties in The Witcher 3: The Wild Hunt / University West – 2018. – 31 p.

Merriam Webster Dictionary[Электронный ресурс] — Режим доступа:

<https://www.merriam-webster.com/>

Neves Joselia Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing: Theses and dissertations from the School of Arts/ Roehampton Research Papers – 2005. – p. 129

Stein Zack This is How Big the Script Was for The Witcher 3: Wild Hunt [Электронный ресурс] IGN News. — 2015. — Режим доступа: <https://www.ign.com/articles/2015/05/29/this-is-how-big-the-script-was-for-the-witcher-3-wild-hunt>

Summers P. The Witcher III – Game Script [Электронный ресурс] — 2016. Режим доступа: <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/699808-the-witcher-3-wild-hunt/faqs/73353>

SuperData 2018 Year in Review: Digital Games and Interactive Media [Электронный ресурс] — 2019. — Режим доступа: [https://adindex.ru/files2/access/2019\\_01/230617\\_SuperData%202018%20Year%20in%20Review.pdf](https://adindex.ru/files2/access/2019_01/230617_SuperData%202018%20Year%20in%20Review.pdf)

The Dictionary of American Slang / Harold Wentworth; Stuart Flexner. — Crowell, Texas: Crowell, 1989. — 766 p.

The Didactics of Audiovisual Translation: The nature of the audiovisual text and its parameters / Patrick Zabalbeascoa; Jorge Díaz-Cintas. — London: John Benjamins Publishing Company, 2008. — 263 p.

The Narrative Structure of The Witcher 3 [Электронный ресурс] — 2016. Режим доступа: <https://www.davidmillard.org/2016/12/the-narrative-structure-of-the-witcher-3/>

The Online Slang Dictionary [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://onlineslangdictionary.com/>

The Witcher 3: Wild Hunt. Game of the Year. Complete Edition (TW3: WH) / CD Project Red. — Warsaw, Poland, 2015.

Voorhees Gerald Discursive Games and Gamic Discourses / G. Voorhees

// *Future of Communication*. — 2012. — Volume 1, Issue 1. — p. 4-8.

*Words and Their Ways in English Speech* / James Greenough; George Kittredge. — New York: The Macmillan Company, 2014. — 441 p.