

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДИАЛОГОВ И РЕПЛИК ПЕРСОНАЖЕЙ В ВИДЕОИГРЕ (НА МАТЕРИАЛЕ MARVEL'S SPIDER-MAN)

Т.А. Волкова

*Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова
Ниžний Новгород, Российская Федерация*

К.А. Цветкова

*Московский педагогический государственный университет
Москва, Российская Федерация*

LOCALIZATION OF DIALOGUE AND CHARACTER LINES IN VIDEO GAMES: A CASE STUDY OF MARVEL'S SPIDER-MAN

T.A. Volkova

Linguistics University of Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod, Russia, Author ID: 614555

K.A. Tsvetkova

Moscow State Pedagogical University, Moscow, Russia

Аннотация. Статья посвящена анализу локализации диалогов и реплик персонажей видеоигры *Marvel's Spider-Man* (2018). В работе проводится сравнительно-сопоставительный анализ внутриигровых диалогов и отдельных реплик персонажей на английском и русском языках. Особое внимание уделяется сохранению авторского замысла и влиянию переводческих решений на восприятие сюжета и характеров героев в контексте трансмедийного повествования. Анализ показывает, что локализация в большинстве случаев успешно воспроизводит коммуникативные особенности персонажей, однако некоторые переводческие решения приводят к смысловым и стилистическим неточностям. Выявлены случаи нарушения единообразия при локализации внутриигровых топонимов, опущения значимых деталей, ослабления выразительных средств и несогласованности между дубляжом и субтитрами, способные повлиять на восприятие игрового нарратива и игровой опыт пользователей.

Ключевые слова: локализация, перевод, трансмедийное повествование, видеоигра, вселенная Marvel, Человек-Паук.

Введение

Видеоигры являются одной из наиболее динамично развивающихся сфер современной цифровой культуры и важной частью индустрии развлечений. Развитие технологий и расширение международного рынка обусловили необходимость качественной локализации игровых продуктов, поскольку именно она обеспечивает доступность произведения для пользователей по всему миру и способствует сохранению художественной ценности оригинала.

В сюжетно-ориентированных видеоиграх, которые являются частью трансмедийных проектов, переводческие решения закономерно влияют не только на понимание отдельных ре-

Abstract. The paper examines the localization of dialogue and characters' lines in the video game *Marvel's Spider-Man* (2018). The study offers a comparative analysis of in-game dialogues and selected character lines in English and Russian. Particular attention is paid to the preservation of the author's original intent and to the impact of translation choices on the perception of the storyline and character development within the context of transmedia storytelling. The analysis demonstrates that the localization generally succeeds in reproducing the characters' communicative features, while certain translation choices result in semantic and stylistic inaccuracies. The study identifies instances of inconsistency in the localization of in-game toponyms, omissions of significant narrative details, attenuation of expressive means, and discrepancies between dubbing and subtitles, all of which have the potential to affect the reception of the game narrative and the overall gaming experience.

Key words: localization, translation, transmedia storytelling, video game, Marvel universe, Spider-Man.

плик, но и на целостное восприятие персонажей, логики повествования и связей между различными медиапродуктами одной франшизы.

Цель настоящей статьи заключается в анализе локализации диалогов и отдельных реплик персонажей видеоигры *Marvel's Spider-Man* (2018). Проводится сравнительно-сопоставительный анализ оригинальных англоязычных и локализованных русскоязычных диалогов и реплик главных и второстепенных героев с точки зрения сохранения смыслового содержания, стилистических особенностей и коммуникативной функции текста. Особое внимание уделяется влиянию переводческих решений на восприятие персонажей и игрового нарратива.

А. Энслин предлагает следующее определение видеоигры: «любая форма программного обеспечения развлекательного характера, содержащая текстовые или графические элементы, предназначенная для любой электронной платформы, такой как персональные компьютеры или игровые приставки, и предполагающая наличие одного или более игроков в физическом или сетевом окружении» (перевод по [5, с. 93]).

Подчеркиваются интертекстуальность и интермедийность видеоигры [5, с. 95], в связи с чем особого внимания заслуживает феномен трансмедийного повествования, или трансмедийный сторителлинг (*transmedia storytelling*). Термин в 2003 году впервые ввел Г. Дженкинс в статье *Transmedia Storytelling*, отмечая, что трансмедийное, мультиплатформенное, или расширенное повествование – это будущее индустрии развлечений (здесь и далее перевод наш – Т.В., К.Ц.) [10].

Позже Г. Дженкинс дает более полное определение: «Трансмедийное повествование – это процесс, при котором неотъемлемые элементы художественного произведения систематически распределяются по нескольким платформам распространения медиа с целью создания единого развлекательного контента. В идеале каждый канал вносит свой уникальный вклад в развитие сюжета» [9].

М.М. Жилкина и Н.В. Нечаева отмечают поликодовость игрового материала, интерактивный характер видеоигры и необходимость опираться на переведенный первоисточник [1, с. 70].

Видеоигра *Marvel's Spider-Man* (2018) не является прямой адаптацией одного комикса, а представляет собой оригинальное произведение, являющееся частью трансмедийной вселенной *Marvel*. Игра относится к жанру экшн-приключения (*action-adventure*) от третьего лица с открытым миром. Кроме того, игровая модель содержит элементы ролевых игр.

Материалом для анализа послужили тексты, аудиальные и визуальные элементы видеоигры на английском и русском языках. Все реплики отобраны из разных сюжетных миссий, то есть линейных этапов прохождения игры, которые обеспечивают развитие основного нарратива. Наряду с дубляжом анализировались внутриигровые субтитры на обоих языках, что позволило выявить случаи расхождения между двумя версиями локализации и оценить их потенциальное влияние на восприятие сюжета и игровой опыт в целом. Как отмечают исследователи, «в случаях, когда текстовый и аудиальный каналы

одновременно передают одно и то же сообщение, безусловным требованием является строгая согласованность между ними» [11, с. 118].

В сюжетных видеоиграх диалоги – главный двигатель сюжета. В отличие от книг или кино, в видеоиграх такого типа именно через общение героев игрок узнает историю мира и понимает суть происходящего, поэтому локализация диалогов становится одной из важнейших задач [2, с. 3251]. Н.А. Кикичева также обращает внимание на то, что «с развитием компьютерных технологий игры становятся сложнее и масштабнее, в них увеличивается роль сюжета, драматургии и [объем] художественного текста» [3, с. 12] – здесь обратим внимание на сохранение художественной ценности оригинала при локализации диалогов и отдельных реплик.

Д. Соьер выделяет три основных типа игровых диалогов: «линейные (кинематографические)», в которых игрок выступает наблюдателем и не влияет на ход диалога; «экспозиционные», связанные с выбором игроком предмета или квеста; и «нелинейные», или «диалоговые древа», где игрок «сам определяет ... произносимые реплики и тем самым влияет на развитие сюжета» [цит. по: 2, с. 3251]. Видеоигра *Marvel's Spider-Man* (2018) преимущественно опирается именно на линейные диалоги. Будучи ограничены объемом настоящей статьи, остановимся на следующих особенностях внутриигровых диалогов: воссоздание речевых портретов персонажей, игровое время и пространство и вариативность локализации внутриигровых топонимов.

Воссоздание речевых портретов персонажей

Речевой портрет персонажа в видеоигре является одним из ключевых инструментов раскрытия сюжета и создания целостного игрового мира, позволяющим не только идентифицировать героя, но и раскрыть его личность, социальный статус и отношение к различным событиям игры.

Описывая «механики формирования личности главного героя» в видеоиграх, Е.Э. Шинкина справедливо подчеркивает «эмоциональную связь пользователя с главным героем», необходимую для «успешного формирования эмпатии», что, в свою очередь, «способствует усилению мотивации игрока к взаимодействию с персонажами, исследованию мира и принятию решений» [6].

В первую очередь рассмотрим реплики главного героя (Питера Паркера, Человека-Паука¹) из двух первых сюжетных миссий видеоигры в диалогах с друзьями и руководством (табл. 1, табл. 2).

¹ В настоящем исследовании во избежание разночтений мы сохраняем орфографию русскоязычной

версии игры и используем написание «Человек-Паук» в диалогах, репликах и комментариях.

Таблица 1 – Фрагмент диалога между Человеком-Пауком и Юри Ватанабе

Версия оригинала	Версия локализации
Mission: Keeping the Peace / Миссия: Расчистить путь	
Yuri Watanabe: Captain Watanabe.	Юри Ватанабе: Капитан Ватанабе.
Spider-Man: Did you take him down yet?	Человек-Паук: Вы задержали его?
Yuri Watanabe: No. We're at Fisk Tower, but still waiting on the warrant.	Юри Ватанабе: Нет. Мы у башни Фиска, но все еще ждем ордера.
Spider-Man: Mind if I join in on the fun?	Человек-Паук: Можно я загляну на вечеринку?
Yuri Watanabe: You know how his lawyers are... this one needs to go by the book.	Юри Ватанабе: Знаешь какие у него адвокаты... Нужно сделать все строго по закону.
Spider-Man: C'mon Yuri, I've been waiting eight years for this.	Человек-Паук: Да брось, Юри, я этого восемь лет ждал!
Yuri Watanabe: You really want to help? Head to Times Square, sounds like his guys are trying to keep my backup from reaching the scene...	Юри Ватанабе: Правда хочешь помочь? Отправляйся на Таймс-сквер. Там его парни решили задержать в пути мою группу поддержки...
Spider-Man: You got it – almost there!	Человек-Паук: Понял. Будет сделано!

Таблица 2 – Фрагмент диалога между Человеком-Пауком и Отто Октавиусом

Версия оригинала	Версия локализации
Mission: Keeping the Peace / Миссия: Расчистить путь	
Spider-Man: Hello?	Человек-Паук: Алло?
Boss: Parker? Where are you? We must run through the demonstration at least once before the grant committee arrives.	Босс: Паркер? Где ты? Нам нужно хоть раз прогнать демонстрацию до приезда комиссии по грантам.
Spider-Man: Uhh, yes. Sorry. Yes. Dealing with a personal issue. I'll be in soon. Promise.	Человек-Паук: Э-э-э, да. Простите. Да. У меня тут... личное дело. Скоро буду. Обещаю.

И англоязычный оригинал, и русскоязычная версия точно передают характер главного героя. Согласно нарративному дизайну игры, разработанной студией *Insomniac Games*, Питер Паркер позиционируется как более зрелая версия персонажа: ему 23 года, он обладает богатым опытом борьбы с преступностью. При этом сценаристы намеренно сохраняют его ключевые канонические черты – остроумие, интеллект и воспитанность. В общении с друзьями и представителями власти (Юри Ватанабе), руководством (Отто Октавиус) герой демонстрирует вежливость и обходительность.

Брайан Интихар, креативный директор *Insomniac Games*, и Билл Роузманн, креативный директор *Marvel Games*, в одном из интервью подчеркивают философию своего игрового проекта: «Это не просто история о Человеке-Пауке – это история о Питере Паркере..., и это

действительно важно: нам нужно было показать его человеческую сторону не меньше, чем супергеройскую» [12]. Команда разработчиков выстраивала «ДНК персонажа», чтобы лучше понять и передать его образ в игре. Питер Паркер «очень близок зрителям: уязвимый, немного неловкий», его альтер эго Человек-Паук – «уверенный в себе, стойкий, он использует свое чувство юмора, чтобы справляться со стрессом» [8]. Так, на вопрос, считает ли Питер Паркер себя «самым смешным», Брайан Интихар отвечает, что «так думает Человек-Паук, но не Питер Паркер» [7].

Далее рассмотрим реплики главного героя в боевых сценах (табл. 3), где наиболее ярко проявляется его фирменное чувство юмора. В игровой ситуации такие реплики персонаж выкрикивает во время драки, оживляя сцену и раскрывая свой характер.

Таблица 3 – Реплики Человека-Паука в боевых сценах

Версия оригинала	Версия локализации
Mission: The Main Event / Миссия: Главное событие	
Morning guys! Who's ready for their hot fresh cup of bodily harm?	Привет, парни! Кто заказывал двойную порцию тяжких телесных?
Sorry to break it to you, but you do NOT got this, buddy.	Не хочу вас огорчать, но вы УЖЕ не справились.
Thanks for the confidence boost, guys!	Спасибо за поддержку, ребята!
I guess this is what they call a hostile workplace.	Вот она, «некомфортная рабочая среда».
They're so cute when they're oblivious.	Они такие милые, когда беспечные.

Is this tech support? I forgot my password.	Это техподдержка? Я забыл свой пароль.
And I thought the IT guys at my last job were rude.	Вы даже для сисадминов слишком грубые.
Says the guy frantically erasing his search history.	Говорит парень, удаляющий историю запросов.
True, but that's part of my charm, isn't it?	Да. Но в том-то и моя прелесть, верно?
Okay Willie, comin' your way.	Ну, Уилли, я уже на подходе.
What? Is it national rocket day or something?	Что? ... Сегодня что, день ракетчика?
So your plan didn't work. On to plan B – getting kicked in the face.	Итак, ваш план не сработал. А теперь план Б – получить по мордасам!
Writing your memoirs? Don't forget the hyphen between "Spider" and "Man."	Пишешь мемуары? Не забудь дефис между «Человек» и «Паук».

Как демонстрируют примеры, большинство таких реплик Человека-Паука построены на иронии, сарказме и обыгрывании бытовых ситуаций. Локализация успешно сохраняет эту интонацию: реплики звучат так же легко и дерзко, как и в оригинале, что помогает сохранить узнаваемость героя для русскоязычной аудитории.

Игровое время и пространство

Еще одной группой нарративных механик, оказывающих влияние на сюжет, являются «механики воздействия на окружающий мир», что предполагает активное исследование игрового пространства и постепенное введение игрока в сюжет [6]. В *Marvel's Spider-Man* (2018) эта механика находит свое яркое воплощение в большом открытом мире, детализированной виртуальной модели Нью-Йорка, доступной для исследования через интерактивную карту, а также системе сбора коллекционных предметов: рюкзаки с аудиодневниками, записи разговоров антагонистов, архивы радиошоу, выпуски газеты *Daily Bugle*, граффити на стенах города и т.д.

Отдельного внимания в контексте взаимодействия с игровым пространством заслуживают «манипуляции временем и перспективой» [там же], которые дают игроку возможность «взаимодействовать с ходом времени и менять точку обзора», позволяя взглянуть на ситуацию под другим углом, расширить восприятие действительности и получить новую сюжетную информацию. В анализируемой видеоигре дан-

ный инструмент реализован в нескольких эпизодах основного сюжета как возможность взаимодействия с игровым пространством посредством управления другими персонажами (Мэри Джейн Уотсон на аукционе Фиска, Майлз Моралес на митинге по переизбранию мэра города Нормана Осборна).

Девятая миссия, в ходе которой Человек-Паук встречает Мэри Джейн Уотсон на аукционе Фиска, куда проникли грабители, также может служить примером взаимодействия с игровым временем. Вместо пересказа сюжета игра переносит игрока на 15 минут назад, предоставляя возможность сыграть за героиню. Таким образом, события прошлого раскрываются через непосредственный опыт другого персонажа, что создает эффект двойной временной и пространственной перспективы.

Особый интерес для анализа представляет корпус реплик Мэри Джейн Уотсон (сокращенно «Эм-Джей») в ходе осмотра экспонатов в рамках девятой миссии «Экспонаты руками не трогать» (англ. *Don't Touch the Art*). В этих монологах персонаж обращается к событиям прошлого, связанным с ее приключениями вместе с Питером Паркером, что выполняет важную функцию в сюжете: не только позволяет создать эмоциональную связь с героиней, но и раскрывает предысторию отношений двух персонажей.

В первом примере (табл. 4) Мэри Джейн описывает катану, которой Уилсон Фиск ранил Человека-Паука когда-то в прошлом.

Таблица 4 – Монолог Мэри Джейн

Версия оригинала	Версия локализации
MJ: <i>Fisk cut Peter open like a pork sausage with this the first time they fought. Pete got away, collapsed in my yard half dead, and I had to steal my dad's car to drive him to the ER. The first of many "Nurse MJ" moments; too many.</i>	Эм-Джей: <i>Фиск нанес этим Питеру глубокую рану во время их первой схватки. Пит смог уйти, я нашла его у дверей почти мертвым и еле довезла до больницы на папиной машине. Так я впервые стала «медсестрой Эм-Джей».</i>

Возвращаясь к воссозданию речевых портретов персонажей, отметим, что в оригинальном тексте речь Мэри Джейн изобилует яркими эпитетами и сравнительными оборотами, что в том числе создает ее профессиональный образ журналиста. В локализованной версии находим

достаточно нейтральное описание, что в определенном смысле обедняет языковой образ героини. С другой стороны, подобное решение может быть связано со стремлением приблизить реплики героини к нормам русского речевого этикета и публицистического стиля, где от-

меченные натуралистичные сравнения используются значительно реже. В таком случае отказ от яркой образности можно рассматривать не столько как утрату выразительности, сколько как адаптацию речевой характеристики персонажа к ожиданиям русскоязычной аудитории.

Обратим внимание на опущенную в локализованной версии деталь: в оригинале Мэри Джейн прямо заявляет, что ей пришлось взять машину отца без спроса, тогда как в русскоязычном варианте указано лишь, что она довезла Питера «на папиной машине». Позволим себе предположить, что подобное опущение, несмотря на кажущуюся незначительность, искажает характер персонажа и его восприятие аудиторией: данный поступок Мэри Джейн подчеркивает ее решимость, отвагу и самостоятельность, тогда как смягченный вариант перевода делает ее роль более пассивной, а характер не таким ярким и сильным, как в других элементах трансмедийной вселенной.

Таблица 5 – Монолог Мэри Джейн

Версия оригинала	Версия локализации
MJ: Bet Fisk saw himself in this: a great man willing to do what others wouldn't. Dude had no self-awareness.	Эм-Джей: Фиск, похоже, <i>почувствовал родную душу</i> . Делать то, что не станут другие. Самоконтроль – это не про него.

В оригинале фраза *Dude had no self-awareness* выступает точным наблюдением журналистки о том, что Фиск не видел зла в своих поступках и потому искренне верил в свою правоту. Данный комментарий характеризует Мэри Джейн как пронзительного наблюдателя, способного анализировать мотивы людей и понимать их психологию. В русскоязычной версии фраза выбивается из общей логики высказывания и звучит так, будто Мэри Джейн не до конца понимает, о чем говорит, или подменяет понятия. В результате персонаж может восприниматься иначе: вместо умного, аналитически мыслящего журналиста, который видит суть проблемы, она кажется человеком, который говорит общими фразами и не всегда улавливает нюансы – что, в свою очередь, подрывает доверие к ее суждениям и снижает убедительность

Таблица 6 – Фрагмент диалога между Человеком-Пауком и Юри Ватанабе

Версия оригинала	Версия локализации
Mission: Don't Touch the Art /	Миссия: Экспонаты руками не трогать
Spider-Man: Voice-mail from Yuri...	Человек-Паук: Голосовое от Юри...
Yuri Watanabe: Hey. Silent alarm at the <i>auction house</i> holding Fisk's estate sale just tripped.	Юри Ватанабе: Привет. На <i>аукционе</i> , продающем имущество Фиска, сработала сигнализация.
Spider-Man: Fisk estate sale. Sounds fun.	Человек-Паук: Имущество Фиска? Интересно.

Действие миссии разворачивается в аукционном доме, где проводится распродажа имущества Уилсона Фиска. Обратим внимание на русскоязычное обозначение локации: в стартовой сцене миссии, представленной в формате голосовых сообщений, словосочетание *auction*

Подобные решения могут быть связаны с тем, что в процессе работы локализатор постоянно сталкивается с необходимостью балансировать между тремя факторами: сохранением сюжетно-значимой информации, соблюдением жестких технических ограничений и передачей выразительных средств, обеспечивающих эмоциональное воздействие. Как правило, первые два параметра имеют приоритет над художественной составляющей, поскольку именно они определяют возможность игрока беспрепятственно продвигаться по сюжету и не разрушают целостность игрового процесса [4, с. 103].

Далее персонаж Мэри Джейн осматривает самурайские доспехи, комментируя философию владельца, считавшего, что цель оправдывает средства. В данном фрагменте (табл. 5) неясность в переводе лишает реплики Мэри Джейн смысла и связи с контекстом.

ее роли в сюжете. Мэри Джейн также подмечает нарциссизм Фиска: он смотрел на доспехи могущественного самурая, искренне веря в свое «величие» и тем самым оправдывая собственную жестокость. Однако вариант «почувствовал родную душу», на наш взгляд, привносит в реплику излишнюю сентиментальность, не свойственную ни аналитическому складу ума героини, ни природе самого Фиска, ни воссоздаваемой коммуникативной ситуации.

Вариативность локализации внутриигровых топонимов

В диалогах также обращает на себя внимание вариативность передачи внутриигровых топонимов – обозначений значимых для развития сюжета локаций. Рассмотрим реплики персонажей, представленные в таблице 6.

house последовательно переводится как *аукцион*. В диалоге между Мэри Джейн и владельцем заведения Розой Роузманн в рамках той же миссии *sales* аналогично передается вариантом *аукционы*, что сохраняет коммуникативную преемственность и контекст журналистского расследования (табл. 7).

Таблица 7 – Фрагмент диалога между Мэри Джейн и Роуз Роузманн

Версия оригинала	Версия локализации
Mission: Don't Touch the Art / Миссия: Экспонаты руками не трогать	
Rose Rosemann: In a... professional context. I handled many of his <i>sales</i> .	Роза Роузманн: Ну...по вопросам работы. Я помогала ему с <i>аукционами</i> .
MJ: Was there ever anything irregular. In any of the <i>sales</i> you handled for him?	Эм-Джей: А на этих его <i>аукционах</i> хоть раз случилось что-нибудь необычное?

Однако в ходе развития сюжета игры отмечается новый русскоязычный вариант: в телефонном разговоре оригинальная реплика Розы Роузманн *Who is in my auction house?* переведена как «Кто проник в мою *галерею*?». Таким образом, устоявшееся ранее обозначение локации («аукцион», «аукционный дом») заменяется на «галерею», которая в оригинальном тексте не фигурирует. Подобная вариативность способна негативно повлиять на восприятие игрового нарратива. Во-первых, она нарушает пространственную целостность игрового мира: игрок может ошибочно предположить, что действие переносится в новую локацию, хотя визуально окружение не меняется. Во-вторых, замена «аукционного дома» на «галерею» размы-

вает функциональную специфику места: аукцион подразумевает публичные торги, каталогизацию лотов и строгий регламент, тогда как галерея ассоциируется с выставочной деятельностью и демонстрацией произведений искусства для публики, что может исказить понимание сюжета, связанного с распродажей имущества Фиска.

Еще одним примером подобной вариативности является передача обозначения локации, которая неоднократно становилась местом важных событий во вселенной *Marvel* – тюрьма «Рафт». Рассмотрим диалог между Человеком-Пауком и капитаном полиции Юри Ватанабе, который происходит в четвертой миссии видеоигры (табл. 8).

Таблица 8 – Фрагмент диалога между Человеком-Пауком и Юри Ватанабе

Версия оригинала	Версия локализации (дубляж)	Версия локализации (субтитры)
Mission: Keeping the Peace / Миссия: Расчистить путь		
Yuri Watanabe: Spider-Man, it's Yuri.	Юри Ватанабе: Человек-Паук, это Юри.	Юри Ватанабе: Человек-Паук, это Юри.
Spider-Man: Fisk make it to Ryker's yet?	Человек-Паук: А Фиск уже в Райкерс?	Человек-Паук: А Фиск уже в Райкерс?
Yuri Watanabe: Not Ryker's. Our boy qualifies for the VIP treatment... he's in the Raft.	Юри Ватанабе: Не в Райкерс. Наш парень заслужил наилучшие условия... он <i>на плоту</i> .	Юри Ватанабе: Не в Райкерс. Наш парень заслужил наилучшие условия... он <i>в тюрьме «Рафт»</i> .
Spider-Man: Ahhh – joining Scorpion, Electro and the rest... Fisk should be honored – that's esteemed company.	Человек-Паук: Ага, со Скорпионом, Электро <i>и компанией</i> ... Фиск должен быть польщен. <i>Такая компания</i> ...	Человек-Паук: Ага, со Скорпионом, Электро <i>и компанией</i> ... Фиск должен быть польщен. <i>Такая компания</i> ...

В указанном примере целесообразно сопоставить две версии локализации – дубляж и субтитры. В версии дубляжа используются варианты «Райкерс» и «плот», которые без дополнительного контекста могут затруднять понимание: неочевидно, что оба упомянутых в диалоге объекта являются названиями тюрем. При этом субтитрированная версия демонстрирует более точную и информативную передачу второго внутриигрового топонима: имя собственное «тюрьма «Рафт»» вместо нарицательного «плот». Именно субтитры в данном случае выполняют компенсаторную функцию, устраняя возможную неоднозначность и способствуя более полному пониманию содержания диалога и сюжета. Тавтология в заключительных русскоязычных репликах Человека-Паука, хотя и не критична с точки зрения передачи смысла, делает речь персонажа менее естественной, что,

в свою очередь, может повлиять на общее впечатление аудитории.

Заключение

В процессе локализации диалогов и реплик персонажей в видеоигре со сложной структурой и насыщенным сюжетом, являющейся частью трансмедийного повествования, речевые портреты персонажей, игровое время и пространство воссоздаются комплексом средств, что, в свою очередь, обеспечивает высокий уровень эмпатии и погружения пользователей, которые детально знакомы с оригинальной историей и ожидают от героев узнаваемого поведения в различных коммуникативных ситуациях. При этом даже незначительные отклонения могут привести к серьезным искажениям, поскольку аудитория глубоко понимает сюжет и образы персонажей. Как показал анализ, проблемы

возникают на разных уровнях: топонимическая вариативность нарушает пространственную целостность игрового мира и размывает функциональную специфику места; стилистическая неточность и тавтология делают речь персонажа менее естественной; опущение значимых дета-

лей может исказить характер персонажа и сделать его роль более пассивной. Кроме того, на восприятие и игровой опыт пользователей может негативно повлиять несогласованность между версией дубляжа и версией субтитров.

Список литературы

1. Жилкина, М.М. Специфика передачи речи персонажей при переводе внутриигровых диалогов (на материале игр Hiveswar и Hiveswar Friendsim) / М.М. Жилкина, Н.В. Нечаева. Текст: непосредственный // Девятые Уткинские чтения: Труды Общероссийской научно-технической конференции. Материалы научной конференции, Санкт-Петербург, 30 ноября 2023 года. Санкт-Петербург: Балтийский государственный технический университет «Военмех». 2024. С. 69–73.
2. Кальнов, Д.Д. Особенности перевода диалогической коммуникации в видеоигре «Cyberpunk 2077» в языковой паре «английский – русский» / Д.Д. Кальнов. Текст: непосредственный // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2024. Т. 17. № 9. С. 3249–3256.
3. Кикичева, Н.А. Проблемы перевода реалий и имен собственных в видеоиграх / Н.А. Кикичева. Текст: непосредственный // Научные междисциплинарные исследования: Материалы II Международной научно-практической конференции, Саратов, 5 июня 2020 года / Под редакцией Н.В. Емельянова. Часть 2. М.: «КДУ», «Добросвет». 2020. С. 11–19.
4. Трушина, М.К. Особенности локализации внутриигровых диалогов, содержащих идиомы, устойчивые выражения и их вариации / М.К. Трушина. Текст: непосредственный // Вопросы современной лингвистики. 2024. №1. С. 93–105.
5. Харлашкин, М.Н. Особенности дискурса видеоигр / М.Н. Харлашкин. Текст: непосредственный // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92–98.
6. Шинкина, Е.Э. Нарративные механики в видеоиграх: типология и функциональные особенности / Е. Э. Шинкина. Текст: непосредственный // Международный научно-исследовательский журнал. 2025. № 7 (157). URL: <https://research-journal.org/archive/7-157-2025-july/10.60797/IRJ.2025.157.70> (дата обращения: 15.07.2026). Текст: электронный.
7. Game Informer. 114 Rapid-Fire Questions About Spider-Man. 2018 // YouTube. URL: <https://youtu.be/TNSoa4Fquig?si=TSytiEpeiyRTocwu> (дата обращения: 14.07.2026). Текст: электронный.
8. GDC Festival of Gaming. Conquering the Creative Challenges in Marvel's Spider-Man. 2019 // YouTube. URL: <https://youtu.be/HWNtBDuQijk?si=r-8DYuGLi7FoGyla> (дата обращения: 14.07.2026). Текст: электронный.
9. Jenkins, H. Transmedia 202: Further Reflections. 2011 / H. Jenkins. // URL: https://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (дата обращения: 05.04.26). Текст: электронный.
10. Jenkins, H. Transmedia Storytelling. 2003 / H. Jenkins. // URL: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> (дата обращения: 05.04.26). Текст: электронный.
11. O'Hagan, M. Game Localization: translating for the global digital entertainment industry / M. O'Hagan, C. Mangiron. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 2013. 374 p. Текст: непосредственный.
12. Revog. Marvel's Spider-Man PS4 – Bryan Intihar and Bill Rosemann at SDCC 2018. 2018 // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GYFF7xcKX8M> (дата обращения: 14.07.2026). Текст: электронный.

Сведения об авторе

ВОЛКОВА Татьяна Александровна, tatia.volkova@gmail.com

доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры теории и практики английского языка и перевода, Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова (г. Нижний Новгород, Россия); профессор кафедры теории и практики перевода и коммуникации, Московский педагогический государственный университет (г. Москва, Россия)

ЦВЕТКОВА Ссения Алексеевна, tsv.etk.ova@mail.ru

магистрант кафедры теории и практики перевода и коммуникации, Московский педагогический государственный университет (г. Москва, Россия)

Для цитирования: Волкова, Т.А. Локализация диалогов и реплик персонажей в видеоигре (на материале Marvel's Spider-Man) / Т.А. Волкова, К.А. Цветкова. Текст: электронный // DIDACTICA TRANSLATORICA. 2026. № 2. С. 34–40.