

ПЕРЕДАЧА РЕАЛИЙ ВЫМЫШЛЕННОГО МИРА В ПЕРЕВОДЕ НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ «ATOMIC HEART»

Современные компьютерные игры представляют собой не только источник развлечения, но и мощный инструмент трансляции культурных кодов, идеологий и мировоззрений. В условиях растущего интереса к цифровой культуре вопрос перевода реалий в видеоиграх приобретает особую актуальность [1]. Одним из ярких примеров является игра «Atomic Heart», в которой реалии вымышленного советского мира играют ключевую роль в построении повествования и атмосферы.

Игра разработана в жанре альтернативной истории, сочетающей советскую эстетику с элементами научной фантастики. Реалии в данном контексте – это неотъемлемые элементы языковой картины мира, отражающие национальную специфику, исторический и культурный фон. Именно они создают у игрока ощущение подлинности происходящего и формируют глубину погружения в игровой процесс.

Основная цель нашего исследования – проанализировать способы перевода реалий из игры «Atomic Heart» с русского языка на английский и определить их эффективность с точки зрения передачи культурного контекста. В ходе работы применялись методы сплошной выборки, описательный и контекстуальный анализ, а также сопоставительный метод.

Рассмотрим жанрово-стилистические особенности игры. «Atomic Heart» сочетает черты шутера от первого лица и ролевой игры. Однако ее языковая палитра включает элементы советского официоза, народного просторечия, научной и технической терминологии, а также идиоматических выражений. Такой многоуровневый язык требует от переводчика высокой степени гибкости и культурной осведомленности.

Исследование реалий показало, что в игре представлены следующие типы:

1. Общественно-политические реалии: лозунги, обращения, названия организаций и явлений, характерные для советской идеологии.
2. Этнографические реалии: бытовые выражения, пословицы, сленг и элементы разговорной речи.
3. Технические и научные реалии: вымышленные технологии, терминология, отсылающая к советским научным достижениям.

Например, лозунг *Слава труду!* переведен как *Glory to Labor!*, что демонстрирует прямой эквивалент с сохранением идеологической нагрузки. Выражение *«Пятилетку – за четыре года!»* передано как *The Five-Year Plan in Four Years!*, сохранив структуру и ритм оригинала.

Однако более сложные реалии требуют адаптации. Так, фразеологизм *Держи краба!* в английском переводе представлен как *High five*, что поддерживает фатическую функцию. Другой пример – *Шайтан-машина* – переведен как *damn contraption*, с сохранением коннотации и стилистической маркированности.

Особое внимание в локализации уделяется передаче научной и фантастической терминологии. Термин *нейрополимер (neuropolymer)* – калька, сохраняющая псевдонаучный стиль. В играх жанра научной фантастики, таких как «Atomic Heart», часто используются вымышленные термины, которые звучат научно, но не имеют под собой реальной научной основы. Они способствуют созданию иллюзии научной достоверности и усиливают эффект правдоподобия в фантастическом мире. *Гравицапа* трансформирована в *Grav-Cap* – частично адаптированная транслитерация, имитирующая англоязычный научный жаргон.

Интересным является подход к передаче культурных реалий через имена и названия. Например, *Терешкова* (название лифта в игре) сохранено как *Tereshkova* без перевода, что способствует сохранению культурного фона и отсылке к исторической фигуре.

Таким образом при переводе реалий с русского языка на английский переводчики применяют следующие стратегии:

- транскрипция (*Tereshkova*);
- калькирование (*neuropolymer*);
- описательный перевод (*damn contraption*);
- функциональный аналог (*high five*) [2; 3].

Такая гибкость позволяет сохранить национальный колорит оригинала, избегая культурных потерь и обеспечивая игроку из другой языковой среды максимально приближенный опыт. Перевод реалий в «Atomic Heart» демонстрирует необходимость сбалансированного подхода между точностью, креативностью и культурной адаптацией.

Актуальность рассматриваемого вопроса обусловлена тем, что видеоигры все чаще становятся объектом переводческих исследований. Они представляют собой синтез текста, изображения и интерактивности, что требует от переводчика не только языковой компетенции, но и междисциплинарных знаний [4].

Перевод реалий в «Atomic Heart» подтверждает важность учета прагматического и стилистического аспектов. Эмоциональный фон, присущий многим выражениям, необходимо передавать средствами целевого языка, не утрачивая при этом их культурной значимости. Успешная локализация позволяет достичь основного результата – создать у игрока ощущение подлинного, органичного мира.

Из перевода реалий с русского на английский языки в игре «Atomic Heart» вытекают несколько ключевых аспектов, касающихся сложностей и особенностей перевода, которые важны для создания аутентичной игровой атмосферы. Первым и основным аспектом является передача советских идеологических реалий, включая лозунги и фразы, которые пропитаны пропагандистским духом и историческим контекстом.

Список цитированных источников

1. Алексеева, М. Л. Реалии как вербальное выражение специфических черт национальных культур / М. Л. Алексеева. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/realii-kak-verbalnoe-vyrazhenie-spetsificheskikh-chert-natsionalnyh-kultur> (дата обращения: 01.06.2025).
2. Влахов, С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – М. : Международные отношения, 1980. – 343 с.
3. Video game. – URL: [https://www.merriam-webster.com/dictionary/video %20game](https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game) (date of access: 15.12.2024).
4. Казакова, Т. А. Практические основы перевода / Т. А. Казакова. – СПб. : Союз, 2001. – 189 с.