

Харицька С. В., Колісниченко А. В. Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва / С. В. Харицька, А. В. Колісниченко // Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання XXI століття: Міжнародна науково-практична конференція, м. Одеса, 25-26 грудня 2020 року. – Одеса: Південноукраїнська організація «Центр філологічних досліджень», 2020. – С. 119-122.

Харицька С. В.

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри іноземних мов та прикладної лінгвістики

Національний авіаційний університет

м Київ, Україна

Колісниченко А. В.

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри іноземних мов та прикладної лінгвістики

Національний авіаційний університет

м Київ, Україна

ВІДЕОГРА ЯК СИНЕРГЕТИЧНИЙ МУЛЬТИМОДАЛЬНИЙ ВИД МИСТЕЦТВА

Уявлення про відеогра як форму сучасного мистецтва з'явилося ще у кінці 1980х років минулого століття. З того часу з іграми відбувалися різні метаморфози: вони потрапляли до музеїв (1989 рік – Музей рухомого зображення відкрив виставку «Hot Circuits: A Video Arcade») [2]. Організатор та засновниця музею Рошель Словін позиціонувала ігри як «важливу форму рухомої картинки, варту наукової інтерпретації та обговорення». Це була не єдина спроба показати відеоігри як вид мистецтва, був ще ремікс цієї ж виставки та кілька інших проєктів. Наприклад, 2012 року Смітсонівський музей американського мистецтва (SAAM) залучив ігри до виставкового контенту. Експозиція SAAM «The Art of Video Games» була покликана підкреслити еволюцію мистецтва у медіумі відеоігри. Відеоігри розглядалися у ширшому культурному контексті й були пов'язані із відеоартом, кіно та телебаченням.

На початку XXI століття було введено термін «art game» в академічному значенні (2002). Проте, не всі погоджувалися із його існуванням, він був досить агресивно розкритикований з боку опонентів. Серед них був американський кінокритик Роджер Еберт, який, починаючи із 2005 року й аж до своєї смерті у 2013

році, заперечував існування відеоігор у мистецькому колі. Він стверджував, що «ніхто ніколи не міг процитувати гру так, як великих драматургів, поетів, режисерів, прозаїків і композиторів...» [1]. Але час не стоїть на місці: сюжети і тексти комп'ютерних ігор вивчають і цитують. Крім Мелісінос, організатор багатьох заходів щодо популяризації відеоігор, говорив: «Відеоігри використовують зображення, дії та участь гравця, щоб розповідати історії та залучати їх аудиторію. Таким же способом як кіно, анімація та перформанс, їх можна вважати переконливою та впливовою формою наративного мистецтва. Нові технології дозволили дизайнерам створювати все більш інтерактивне та складне середовище, залишаючись в традиційній ігровій моделі».

Організатори виставок відеоігор ставляться до них як до об'єктів мистецтва, таких як постери, машини, стільці, шрифти та навіть гелікоптери, а мову програмування – як матеріал. Як виставкові експонати ігри розміщують у відділах архітектури і дизайну, доводячи їх (відеоігор) художню цінність. Можливості, якими наділений інтерактивний дизайн, не притаманні жодному із видів мистецтва.

Поведінка. Поведінка гравців підпорядкована сценарію, правилам гри з одного боку та сприяє навчанню, викликає емоції чи новий досвід, ставить під питання порядок денний та показує, як його можна змінити, щоб отримати кращий результат.

Естетика. Візуальні настанови лишаються ключовим фактором відбору. Звичайно, йдеться про якісні відеоігри.

Простір. У відеоіграх важливою є архітектура ігрового середовища. Для гравця є можливість досягати незваної поза цифровим світом просторової свободи та експресії.

Час. Темпоральний вимір – один із ключових для інтерактивного дизайну. Те, як гра розвивається в часі – лінійно чи на кількох рівнях, заради цілі чи у «вільному режимі», збігаючись із реальним часом чи ні – визначає досвід її проходження [2].

Комп'ютерні ігри – багатовимірні, є ключова річ, що виділяє його з-поміж споріднених мистецтв – геймплей. Геймплей – це спосіб взаємодії гравця з середовищем, предметами та істотами у грі. Він поєднує всі елементи воєдино та

визначається певними правилами гри – фізикою простору, механікою руху, логікою взаємодії. Недарма Музей сучасного мистецтва (США) ставить на перше місце критерій поведінки. Три інші фактори хоч і розкриваються у відеоіграх своєрідно, все ж притаманні й іншим медійним продуктам – кіно, відеоарт, 3D-анімація. Але прочитавши книгу чи подивившись фільм, ніхто не каже, що сам пережив те, що там відбувалось, бо в них є той, хто за це відповідає – автор чи режисер. Натомість у відеогрі ти самостійно обираєш свій шлях, розв’язуєш задачі, знаходиш друзів, знищуєш ворогів. Тобто, тут важливий вибір гравця, адже без нього гра просто не відбудеться.

Особливою складовою є мова відеогри, зазвичай саме цей аспект найбільше цікавить лінгвістів. До системи мови гри належать діалоги, інструкції, мова інтерфейсу, титри, написи, заголовки та ін., які реалізуються як у візуальній формі, так і в формі аудіо. Якщо в оригінальній версії гри повністю зберігається початкова ідея автора, то для користувачів із інших країн дуже часто репрезентується варіант, який відмінний від оригіналу завдяки неправильному перекладу чи загальній адаптації. Проте лише перекладом зазначений кластер ігор не обмежується. Повноцінно й обґрунтовано використовується в цьому випадку термін «локалізація», який є значно ширшим за переклад. Локалізація включає в себе весь спектр процесів, необхідних для надання відеогрі її кінцевого вигляду – безпосередньо переклад, адаптація під цільову країну з урахуванням усіх культурних норм і вимог цензури, лояльність до першоджерела (якщо гра базується на літературному творі, фільмі, коміксі та ін.), якісний дубляж, максимально повна передача користувачеві ідеї оригінальної відеогри. На локалізатора (чи навіть команду локалізаторів) таким чином покладається велика відповідальність.

Іспанська дослідниця Карме Мангірон, яка в своєму практичному арсеналі має локалізацію цілої низки відеоігор, виділяє дві глобальні моделі локалізації: стандартну (outsourcing) та глибоку (in-house). Перша обмежується передачею набору для локалізації, який включає в себе всі відповідні інструкції та додаткові матеріали, а також усі активи, що підлягають перекладу. Виконаний пакет отримує проміжна агенція, яка потім відповідає за весь процес локалізації, включаючи запис сценарію в студії та інтеграцію локалізованих версій. У даній моделі роль

локалізатора зводиться до суто перекладу скриптів та ігрових повідомлень, що значно обмежує його точність. Тим паче, що локалізатори не мають доступу до оригінальної версії гри й працюють «всліпу», без урахування загального контексту. При застосуванні моделі глибокої локалізації компанія-розробник не користується послугами агенції, а впроваджує свій власний відділ локалізації в межах корпорації. Зазвичай у відділі працює ціла команда локалізаторів і додатково запрошуюються сторонні перекладачі-фрілансери для великих проєктів. Важливою перевагою даної моделі є вільний постійний доступ до відеогри, що дає можливість не лише правильно розуміти її ідею та зміст, але й контролювати переклад у межах команди локалізаторів і тестувати вже локалізовану гру [3].

Локалізатору необхідно володіти цілою низкою технік, стратегій й тактик перекладу й локалізації відеоігор. Міхаль Лісекі називає провідною стратегією транскреацію, яка передбачає поєднання навичок перекладу й адаптації для того, щоб передавати аналогічне значення та емоційне наповнення відеоігри як у вихідному варіанті, так для будь-якої цільової країни [5]. Тобто при застосування зазначеної стратегії допускається певна кількість корекцій прешотексту задля передачі відповідної емоційної насиченості. Локалізатор на свій розсуд (але обов'язково вмотивовано!) може пропустити певні частини або навпаки включити деякі пояснення для користувача. Головне завдання в такому випадку – зберегти баланс між двома варіантами кінцевого продукту.

Річард Ханівуд і Жон Фанг наголошують на важливості супутніх процесів – культуралізації та інтернаціоналізації. Дослідники авторитетно переконують, що зазначені процеси покликані вдосконалити локалізацію, тому мають стати її невід'ємними складовими. Культуралізація полягає в «зусиллі мислити поза своїм культурним світоглядом». Отже, розробник гри має зменшити ймовірність виникнення проблем, приділивши особливу увагу чотирьом культурним складовим, які найчастіше породжують конфлікт між контекстом відеоігри та культурними патернами цільової країни: 1) особливості історії та її потрактування цільової країни; 2) релігійні вірування та погляди; 3) етнічні питання, пов'язані з функціонуванням певних національних стереотипів; 4) геополітична ситуація, що

характеризує суперечливі питання володіння певними територіями країни (анексія й т. ін.).

Спершу відеогра може відображати вміст лише однією мовою, проте після процесу інтернаціоналізації база кодів, архітектура та інтерфейс користувача здатні обробляти та відображати ігровий вміст різними мовами. Інтернаціоналізований продукт не містить жодного елемента, що був би відмінним у різних мовах. Процес включає в себе уніфікацію шрифтів, розділових знаків, символів і т. ін., тобто стосується більше технічного оформлення [4].

Відеогра як мультирівневий (мультимодальний) продукт наразі є втіленням не лише визначних досягнень програмування, але й результатом майстерності лінгвістів, художників, акторів дубляжу, авторів сценарію, режисерів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Роджер Еберт [Електронний ресурс]. – Точка доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80%D0%95%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%82>
2. Як відеоігри стали мистецтвом [Електронний ресурс]. – Точка доступу: <https://gargant.ua/video-games/>
3. Mangiron C. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator / C. Mangiron. – Perspectives - Studies In Translatology, 2007. – pp. 306-317.
4. Richard Honeywood, Jon Fung Best. Practices for Game Localization [Electronic resource] / Honeywood Richard, Fung Jon. – Access point: <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>
5. Michał Lisecki. Prolegomena to translation and localization in video games [Electronic resource] / Lisecki Michał. – Access point: <http://docplayer.net/190433470-From-t9n-to-l10n-or-i18n-or-c13n-1-prolegomena-to-translation-and-localization-in-video-games.html>