

Санкт-Петербургский государственный университет

**МЕРКУЛОВА Анна Сергеевна**

**Выпускная квалификационная работа**

**Перевод имен собственных в контексте компьютерной игры  
как лингвокультурная проблема при локализации**

Уровень образования: магистратура

Направление 45.04.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа ВМ.5791. «Литературный перевод»

Научный руководитель:  
Кандидат филологических наук,  
Кафедра английской  
филологии и перевода,  
Силинская Наталия Павловна

Рецензент:  
переводчик,  
Общество с ограничен-  
ной ответственностью  
«Аттестационный  
центр»,  
Бруквина Виктория Анатольевна

Санкт-Петербург  
2022

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	3
Глава 1. Теоретические основы исследования способов перевода имен собственных при локализации компьютерных игр .....	6
1.1 Имена собственные как категория ономазиологии .....	6
1.1.1 Подходы к определению понятия имени собственного в современных лингвистических исследованиях .....	6
1.1.2 Типология имён собственных .....	9
1.2 Теоретические проблемы перевода имён собственных .....	12
1.2.1 Способы перевода имен собственных .....	12
1.2.2 Лингвокультурный аспект перевода имен собственных ....	17
1.3 Специфика локализации компьютерных игр .....	24
Выводы по Главе 1 .....	33
Глава 2. Анализ имен собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» и их локализация в русскоязычной версии .....	35
2.1 Общая характеристика материала исследования .....	35
2.2 Классификация имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» .....	36
2.3 Способы локализации имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» .....	51
2.4 Факторы, определяющие выбор способов перевода имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» .....	54
2.5 Практические рекомендации локализаторам компьютерных игр ..	62
Выводы по Главе 2 .....	65
Заключение .....	67
Список использованной литературы .....	69
Приложение .....	74

## ВВЕДЕНИЕ

В последние годы в современной лингвистике наметилась тенденция исследовать язык в аспекте его функционирования в сфере информационных технологий, в том числе в программах и играх, разрабатываемых в индустрии досуга и развлечения. Этим вопросом занимаются лингвисты в рамках разных отраслей науки о языке: в сфере психолингвистики, лингвокультурологии, прагматической лингвистики, компаративистики и других направлений. Данная работа посвящена изучению роли лингвокультурного фактора при локализации компьютерных игр.

**Актуальность исследования** обусловлена тем, что оно выполнено на стыке переводоведения и лингвокультурологии и на материале компьютерных игр — одной из самых быстро развивающихся индустрий в XXI веке. Рынок компьютерных игр сейчас предлагает большое разнообразие продуктов и стремительно расширяется. Однако процесс локализации игр — это специфический процесс, требующий от переводчика определенных навыков и умений. В современном переводоведении эта область находится в центре внимания целого ряда лингвистов (Э. Пим, Б. Эсселинк, М.А. Бернал-Мерино, А.В. Соловьева, К.М. Эвиа, А.Р. Рюкова, Е.А. Филимонова и другие), и все же проблема локализации компьютерных игр разработана недостаточно в связи с относительной новизной феномена гейминга. С целью дальнейшего изучения проблем локализации и повышения качества продукта на рынке компьютерных игр (в том числе российском) необходимо продолжать и расширять исследования данной сферы.

**Целью** настоящей работы является изучение лингвокультурологического компонента значения имени собственного в компьютерных играх как элемента адаптации текста.

Данная цель достигается решением следующих **задач**:

1) рассмотреть существующие подходы к определению и классификации имени собственного, а также способы их перевода;

2) определить специфику языка компьютерных ролевых игр в лингвокультурном аспекте;

3) построить классификацию имен собственных, использованных в компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim»;

4) выделить основные способы перевода имен собственных в данной компьютерной игре и определить факторы, влияющие на выбор того или иного способа перевода;

5) изучить степень влияния лингвокультурного фактора при переводе имен собственных и локализации компьютерной игры;

б) создать список практических рекомендаций для локализаторов компьютерных игр.

**Объектом** данной работы являются имена собственные, использованные в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» и в ее русскоязычной версии.

**Предметом** исследования являются способы локализации имен собственных в контексте компьютерной ролевой игры, а также факторы, влияющие на переводческую стратегию при локализации игры.

**Материалом** исследования послужили 1224 примера имен собственных, использующихся в компьютерной ролевой игре «The Elder Scrolls V: Skyrim», и их переводы, взятые из официальной локализации данной игры.

Для достижения поставленной цели используются следующие **методы исследования**: семантический анализ, контекстологический метод, переводческий анализ и сопоставительный анализ.

Цель и задачи исследования обуславливают **структуру работы**, в которую входят введение, две главы, заключение, список использованной литературы и приложение. В теоретической главе рассматриваются различные подходы к определению понятия имени собственного, их изучению и классификации, а также типология способов перевода имен собственных, специфика локализации и лингвокультурный аспект перевода. Исследовательская глава посвящена анализу и классификации способов локализации имён

собственных, используемых в компьютерной ролевой игре «The Elder Scrolls V: Skyrim», а также исследованию факторов, влияющих на выбор тех или иных способов перевода имен собственных в официальной русскоязычной локализации данной игры. В заключении излагаются итоги проведенного исследования.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ СПОСОБОВ ПЕРЕВОДА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

## 1.1 Имена собственные как категория ономазиологии

### 1.1.1 Подходы к определению понятия имени собственного в современных лингвистических исследованиях

Имена собственные (далее – ИС), или онимы, как языковая категория до сих пор не имеют общепринятого определения. Проблемой определения понятия онимов занимались как лингвисты (Ф. де Соссюр, Е. Курилович, А.В. Суперанская, О. Есперсен и прочие), так и представители других научных дисциплин — логики (Х. Джозеф, Б. Рассел), биологи (Т. Сёренсен), философы (Т. Гоббс). Вследствие этого в настоящее время существует множество определений имени собственного.

В частности, известный английский логик Б. Рассел в своем определении подчеркивал важность существования референта для ИС, то есть он разработал *психологическое* определение имени собственного: «Имена собственные будут бессмысленными, если не существует объекта, именем которого они служат». То есть, согласно его теории, имена исторических деятелей являются именами собственными, а имена выдуманных персонажей не являются. Пытаясь применить логическую терминологию к области языкознания, Б. Рассел утверждал: «Имена собственные — это постоянные, являющиеся значениями переменных низшего типа» [Рассел, 2000: 49]. Однако данное определение противоречит его теории, согласно которой чистая логика не может изучать имя собственное [Там же, С. 50].

Философ-материалист Т. Гоббс утверждал, что люди используют имена как метки, а потом как знаки: «Имя есть слово, произвольно выбранное в качестве метки с целью возбуждения в нашем уме мыслей, сходными с прежними мыслями, и служащее одновременно, если оно вставлено в предложение и высказано другим, признаком того, какие мысли были в уме говорящего и каких не было» [Гоббс, 1926: 220].

Английский логик Х. Джозеф также рассуждал над природой имени собственного и попытался дать своё определение этому понятию, назвав ИС индивидуальным термином, принадлежащим одному-единственному человеку. Ученый считает, что имя собственное свидетельствует о существовании вещи, нарицательное — о характере, объединяющем её с другими вещами. Х. Джозеф называет имя собственное меткой, которая направляет нашу мысль на определённого индивида. Согласно его теории, именно определённая отличает имя собственное от всех остальных терминов прочих классов, поскольку, услышав имя собственное или имя нарицательное впервые, мы наверняка знаем название, но не знаем референт, т.е. объект является точно тем или этим индивидом [Joseph, 1946].

Лингвист А.В. Суперанская ссылается на датского биолога Т. Сёренсена, который вывел формулу ИС: « $P = \text{the } x \text{ that } \dots \text{ at } t \text{ and } p$ » (тот самый *субъект*, который делал *то-то*, в *такое-то* время, в *таком-то* месте) [Цит. по: Суперанская, 2009: 85]. Но в этом случае мы согласимся с А.В. Суперанской, которая считает целесообразным использовать данную формулу «скорее для идентификации личности, нежели для определения статуса имени собственного» [Там же, С. 86].

Лингвисты в свою очередь также предлагают множество различных подходов к трактовке понятия имени собственного.

В 1911 году Г. Бертельсен предложил определение ИС в *синтаксическом аспекте*, согласно которому имя собственное — это слово, не имеющее артиклей в единственном числе [Bertelsen, 1911].

Также учеными рассматривался *аспект прямоты/косвенности* ИС. Датский лингвист П. Кристоферсен предположил, что ИС называет вещь прямо, а имя нарицательное — косвенно [Christophersen, 1939], сравнив имя собственное с рамкой, которую можно заполнить (в этом же он видит сходство имени собственного и местоимения).

Э. Бойссенс, бельгийский лингвист, обратил внимание на важность объема значения, содержащегося в ИС. Он утверждал, что ИС располагают

большим значением, нежели имена нарицательные, поскольку ИС специализированы. Для определения человека одного имени нарицательного будет достаточно, следовательно, имя собственное является вспомогательным средством языка [Buysens, 1938].

Но чаще всего ученых обращают к *логическому аспекту* ИС. Согласно этой точке зрения, имя собственное — это слово, обозначающее индивида в противоположность классу и не выражающее общего понятия.

Так, польский лингвист Е. Курилович предположил, что ИС является словом, обозначающим отдельный предмет. Значит, имя нарицательное является основой, на которой базируется имя собственное [Курилович, 1955].

А.В. Суперанская, которая является одним из крупнейших исследователей в области имен собственных, в одной из своих главных работ — «Общая теория имени собственного» — пишет следующее: «Имя собственное — калька с латинского *nomen proprium*, куда он перешёл из греческого. В самом начале в греч. языке это слово имело 8 значений, включая «назначенный, определённый», «главный, основной», «имеющий власть» и пр.» [Суперанская, 2009: 45-46]. Однако А.В. Суперанская подчёркивает, что самые важные значения — *употреблённый в основном значении и прилагаемый к одному лишь предмету*. В латинском языке это слово имело несколько другие значения, из которых важнейшим для определения сути имени собственного является, по мнению А.В. Суперанской, *особенный*. Впоследствии были переняты другие значения данного слова. Соответственно, результатом явилось множество трактовок этого термина. Однако все эти трактовки приводят к одному общему выводу: имена собственные называют *отдельные, конкретные предметы* [Там же, С. 48].

В рамках исследования логического аспекта имени собственного следует упомянуть и определение ономастолога Н.В. Подольской. В «Лингвистическом энциклопедическом словаре» (статья «Собственное имя») она даёт следующее определение имени собственному: «это слово, словосочетание или предложение, которое служит для выделения именуемого им объекта из ряда



подобных, индивидуализируя и идентифицируя данный объект» [Лингвистический энциклопедический словарь, 1990: 473]. Именно это определение ИС используется в данной работе, поскольку оно, по нашему мнению, наиболее полно отражает природу имени собственного и охватывает все его важные аспекты.

### **1.1.2 Типология имён собственных**

Классификация ИС также является весьма дискуссионным вопросом в научном сообществе. Большинство классификаций базируется на типе референта означаемого предмета. А.В. Суперанская при составлении собственной классификации ИС ссылается на известного германиста А. Баха, который составил следующую типологию ИС:

- 1) имена живых существ или существ, которых считают живыми;
- 2) имена вещей, куда относятся местности, дома, средства передвижения, произведения изобразительного искусства, названия астрографических и космических объектов;
- 3) именованья учреждений, обществ;
- 4) именованья действий: танцев, игр;
- 5) имена мыслей, идей, идеологий и пр.;
- 6) именованья музыкальных мотивов и произведений [Суперанская, 2009: 173].

На базе данной типологии А.В. Суперанская создала свою классификацию имен собственных, которые она предлагает разделить на следующие группы:

- 1) антропонимы – личные имена, фамилии, отчества;
- 2) зоонимы – клички животных, которые дают хозяева своим питомцам;
- 3) фитонимы – названия различных видов растений;
- 4) топонимы – названия всевозможных географических объектов;
- 5) космонимы – названия зон Вселенной;
- 6) астронимы – названия небесных тел Вселенной;

- 7) фалеронимы – награды, дающиеся лицам;
- 8) хрононимы – названия исторических периодов, событий;
- 9) документонимы – именованя документов, бумаг, договоров и пр.;
- 10) теонимы – имена богов; могут присутствовать в языке в изначальном виде или же табуироваться в зависимости от религии;
- 11) демонимы – имена духов; зачастую табуируются;
- 12) хрематонимы – индивидуальные имена неодушевленных предметов;
- 13) фиктонимы – имена в художественных произведениях [Суперанская, 2009: 174-213].

Также стоит отметить классификацию О.И. Фоняковой, которая выделяет всего восемь типов ИС:

- 1) антропонимы – личные имена людей;
- 2) топонимы – названия географических объектов;
- 3) космонимы – наименования любых объектов Вселенной;
- 4) зоонимы – клички животных;
- 5) хрононимы – названия исторических событий;
- 6) хрематонимы – имена неодушевленных предметов;
- 7) теонимы и мифонимы – имена богов и героев мифов;
- 8) литературные антропонимы, топонимы, зоонимы [Фонякова, 1990: 4-5].

О.И. Фонякова объединяет некоторые виды имени собственного, которые А.В. Суперанская выделила в отдельные группы, таким образом ее классификация является менее детальной.

Отдельного внимания заслуживает классификация имен собственных, предоставленная сообществом ICOS (The International Council of Onomastic Sciences):

- 1) антропоним (anthroponym): имя человека;
- 2) астроним (astronym): название звезды (в более широком смысле — наименование созвездия или другого небесного тела);

- 3) характоним (charactonym): (неоднообразное понятие) имя (литературного) персонажа;
- 4) хрематоним (chrematonym): название учреждения (или любого другого объекта), относящегося к политико-экономической, коммерческой или культурной области; всеобъемлющая категория;
- 5) эндоним (endonum): имя, использующееся только местными жителями, особенно наименование местности (в отличие от экзонима);
- 6) эргоним (ergonym): иногда используется в качестве названия учреждения или коммерческой фирмы;
- 7) этноним (ethnonum): название народа или племени;
- 8) экзоним (exonym): название, которое употребляют носители других языков вместо названия на родном языке, например, нем. Pressburg вместо Bratislava;
- 9) ходоним (hodonum): название улицы или дороги;
- 10) гидроним (hydronym): название реки, озера, а также любых водоемов;
- 11) гипокористическое имя (hypocoristic): уменьшительно-ласкательное имя объекта, обычно использующееся в разговорной, неофициальной речи; также кличка домашнего животного или прозвище;
- 12) метроним (metronym): имя человека, содержащее указание на мать;
- 13) ойконим (oikonum, oesonym): название дома или любого другого здания;
- 14) ороним (oronum): название холма, горы или цепи гор;
- 15) патроним (patronym): имя человека, содержащее указание на отца;
- 16) текноним (teknonum): имя человека, содержащее указание на ребёнка;
- 17) теоним (theonum): имя бога;

18) топоним (toponym): название места, иногда используется в широком смысле, иногда — в узком в качестве названия жилья;

19) зооним (zoonym): имя животного <sup>1</sup> [URL: <https://icosweb.net/publications/onomastic-terminology/>].

Безусловно, существует множество классификаций имён собственных. Из этого факта можно сделать следующий вывод: какой бы полной ни казалась классификация имен собственных, возможно более подробное деление ИС и список разрядов остается открытым.

В данной работе будет использована типология имён собственных, основанная на различении типа референта имён, то есть классификация ICOS, приведённая выше, так как она в наибольшей степени отвечает задачам данного исследования и наиболее полно отражает весь спектр видов имен собственных.

## **1.2 Теоретические проблемы перевода имён собственных**

### **1.2.1 Способы перевода имен собственных**

Существует несколько подходов к выделению способов перевода в соответствии с его целью. И. Левый, к примеру, подчеркивает разницу между точным (дословным) и вольным (адаптационным) переводами: в первом преобладает норма воспроизведения (фактологическая верность оригиналу считается важнее остальных аспектов), тогда как во втором более ценной считается норма художественности (переводчику важно, чтобы текст был таким же красивым, как и оригинал). Однако, как утверждает автор, перевод не должен стремиться быть равным оригиналу. Он должен стать равным ему по воздействию на реципиента [Левый, 1974].

Учёный Р.К. Миньяр-Белоручев рассматривает два способа перевода: знаковый («переводческие операции на формально-знаковом уровне, то есть от знака одного языка к знаку другого языка») и смысловой («переводческие

---

<sup>1</sup> Перевод выполнен автором данного исследования.

операции на смысловом уровне: от знака одного языка — к денотату или ситуации — и к знаку другого языка») [Миньяр-Белоручев, 1996: 93].

С вышеупомянутой классификацией соотносится типология Л.С. Бархударова, который выделял трансформационный и интерлинейный виды перевода: в данном случае и Р.К. Миньяр-Белоручев, и Л.С. Бархударов подразумевают непосредственный переход от знака исходного языка к знаку другого языка [Бархударов, 1975].

Переводовед Швейцер А.Д. ссылается на Ж.-П. Вине и Ж. Дарбельне, которые также выработали свою классификацию способов перевода. Они выделяют два пути реализации перевода: прямой и косвенный. Внутри каждого из этих двух путей они выделяют способы перевода:

- *прямой*: заимствование (= транскрипция, транслитерация), дословный перевод и калькирование;
- *косвенный*: транспозиция (замена частей речи без изменения смысла высказывания), модуляция (варьирование сообщения посредством изменения угла или точки зрения), эквиваленция (описание одной и той же ситуации структурно и стилистически разными средствами) и адаптация (замена одной ситуации другой, в некотором отношении эквивалентной исходной ситуации) [Швейцер, 2001].

Большое внимание в переводоведении уделяется проблеме перевода имен собственных. Существует несколько точек зрения на эту проблему. Некоторые ученые предлагают более общие классификации способов перевода ИС (Т.А. Казакова, Д.И. Ермолович), другие считают, что такие типологии не отражают действительной сути переводческого процесса, которому подвергаются имена собственные (Н.К. Гарбовский, И. Левый, Ю.А. Сорокин), и что в реальности проблема адаптации ИС на другой язык гораздо сложнее.

Согласно идеям С.И. Влахова и С.П. Флорина, которые они высказывают в своей работе «Непереводимое в переводе», в самих ИС более важным обычно является план содержания, а не выражения, поэтому С.И. Влахов и С.П. Флорин предлагают делить ИС на следующие группы:

1) имена-знаки, метки, «не обладающие собственным содержанием, а только называющие объект» [Влахов, Флорин, 2009: 211]. Такими именами являются, например, отыменные прилагательные. Поскольку содержание данных слов сводится к минимуму, переводчик имеет полное право транскрибировать их;

2) имена, у которых есть семантическое содержание. Здесь большую роль играет традиция, которая сложилась в языке касательно референта определенных ИС. Например, названия изданий и органов печати принято передавать только транскрипцией, а вот названия произведений литературы и искусств — только переводом;

3) имена, которые не могут быть отнесены к вышеприведенным группам в связи с тем, что они меняют свою отнесенность в зависимости от контекста. Обычно их транскрибируют; перевод или подстановка допускаются только тогда, когда внутренняя форма имеет большое значение и ее важно показать читателю. Именно к таким исключениям и можно отнести феномен «говорящих имен».

Сложившиеся традиции перевода действительно очень сильно влияют на переводчика, его работу и, как следствие, ее результат. Однако, что касается топонимов (названий географических объектов), строго установленных границ и правил перевода не существует. Поэтому некоторые топонимы переводят с помощью транскрипции, вне зависимости от «достаточно ясного содержания». Например, *англ. Hollywood* в русском переводном тексте превратится в «Голливуд». И, хотя очевидно, что можно передать это название как «Святой Лес», носитель русского языка не поймет, какой референт имеется в виду. В данном случае традиция подразумевает использование транскрипции, а не перевода частей слова для передачи ИС [Влахов, Флорин, 2009].

Что касается дискурса художественных произведений, в данной сфере использование калькирования при переводе ИС должно быть обосновано. Каждый случай нужно рассматривать отдельно, но, безусловно, если внут-

реннее содержание слова очень важно, если сам контекст подразумевает перевод, то необходимо прибегнуть именно к этому способу передачи имени. Однако это не умаляет количество сложных случаев, когда внутренняя форма вряд ли будет доступна даже носителю языка оригинала. В таких случаях, говорят С.И. Влахов и С.П. Флорин, «желательно, в общем, найти средство, если не раскрыть внутреннюю форму такого имени, то хотя бы ненавязчиво подсказать ее наличие» [Влахов, Флорин, 2009: 222].

И. Левый также высказывает свои идеи относительно проблематики перевода имен собственных и выбора способов их передачи в переводном тексте, полагая, что зачастую, когда переводчик встречает в тексте ИС, ему приходится искать компромисс. Ведь в случае, если он не адаптирует их к принимающей культуре, «чужеземные имена» могут разрушить атмосферу близости в тексте, к тому же, у переводчика могут возникнуть проблемы со склонением имен. Но при адаптации ИС к русскому языку возникает проблема имен, у которых нет соответствий в принимающем языке. И. Левый считает, что в таких случаях «...не помогают никакие теоретические обобщения — переводчику приходится искать посильные решения от случая к случаю» [Левый, 1974: 100].

С.И. Влахов и С.П. Флорин также определяют основные пути передачи ИС: в основном такие слова транскрибируют или транслитерируют, но иногда ИС могут калькировать. В понимании авторов транскрипция — это «передача звуков иноязычного слова (обычно собственного имени, географического названия, научного термина) при помощи букв русского алфавита», а транслитерация — «передача букв иноязычного слова при помощи букв русского алфавита» [Влахов, Флорин, 2009: 208]. Авторы утверждают, что выбор корректного способа передачи ИС зависит от ситуации: от самого ИС, от традиции, связанной с референтом, а также от контекста.

Особую сложность представляют собой имена, за вполне заурядной и «будничной» формой которых скрывается довольно глубокое содержание. Зачастую это происходит из-за связи с определенной культурой, что роднит

такие имена с реалиями. Если переводчик станет переводить или адаптировать такое ИС, то оно может приобрести чужое, «не присущее ему коннотативное значение, искажающее национальный, а иногда и исторический колорит соответствующего текста» [Влахов, Флорин, 2009: 222]. В качестве решения таких задач С.И. Влахов и С.П. Флорин предлагают переводчикам воспользоваться общей тенденцией и просто передавать звучание этого ИС как можно ближе к оригинальному. Это объясняется тем, что в таких словах необходимо передать национальный колорит, сохранить его в данном имени и избежать добавления колорита другой культуры [Влахов, Флорин, 2009]. Такой же точки зрения придерживается и А.А. Реформатский [Реформатский, 1960]. Среди лингвистов, работавших в сфере перевода имен, следует также выделить украинского ученого О. Кундзича и его мысль о «национальном костюме» имени [Кундзич, 1955].

Сохранить национальный колорит всего произведения — сложная, но возможная и интересная задача, которая стоит перед переводчиком. Согласно С.И. Влахову и С.П. Флорину, «от умного, тактичного введения в текст перевода чужих имен собственных в значительной степени зависит и успех» в этом [Влахов, Флорин, 2009: 231]. На самом деле, от переводчика здесь требуется не только отличное владение языками (родного и иностранных), но еще и широкая переводческая культура.

Что касается вопроса типологии способов перевода ИС, на основе анализа работ Т.А. Казаковой [Казакова, 2002] и Д.И. Ермоловича [Ермолович, 2001] можно выделить следующие способы перевода ИС:

1. *Транспозиция*, или принцип этимологического соответствия – один из способов перевода имен собственных. Этот принцип заключается в том, что имена собственные в разных языках, различающиеся по форме, но имеющие общее лингвистическое происхождение, являются друг для друга регулярными соответствиями [Ермолович, 2001].



2. *Транслитерация* – формальное побуквенное воссоздание исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка, буквенная имитация формы исходного слова [Казакова, 2002].

3. *Переводческая транскрипция* – это формальное пофонемное воссоздание исходной лексической единицы с помощью фонем переводящего языка, фонетическая имитация исходного слова.

4. *Калькирование* – «способ перевода лексической единицы оригинала путем замены её составных частей – морфем или слов (в случае устойчивых словосочетаний) их лексическими соответствиями в языке перевода» [Ермолович, 2001].

Заметим также, что данные способы перевода имён собственных могут использоваться не только по отдельности, но и вместе, в различных комбинациях.

Важную роль в вопросе перевода ИС играет и лингвокультурный аспект, рассмотрению которого посвящен следующий раздел.

### **1.2.2 Лингвокультурный аспект перевода имен собственных**

Перевод – процесс, включающий множество аспектов. Выбор переводческих стратегий зависит от целей, которые ставит перед собой переводчик. В данной работе, в частности, рассматривается лингвокультурный аспект перевода, поскольку необходимость учета лингвокультурного фактора при переводе ИС вытекает из экстралингвистических причин, которые будут рассмотрены ниже.

В лингвокультурологии используется сразу несколько терминов, обозначающих культурный компонент содержания языкового знака. Например, В.И. Карасик использует понятие лингвокультурного концепта — условной ментальной единицы, целью существования которой является ускорить изучение языка, а также облегчить понимание сознания его носителей и культуры. Согласно В.И. Карасику, лингвокультурный концепт является трехаспектным: он пребывает в сознании, детерминируется культурой и опреде-

чивается языком. Е.М. Верещагин и В.Г. Костомаров используют такое понятие, как логоэпистема [Верещагин, Костомаров, 1999], а В.В. Воробьев — понятие лингвокультуры [Воробьев, 1997].

Что касается переводоведения, здесь также можно обнаружить различные термины, которые называют элементы культурной информации: К. Норд использует понятие «cultureme» [Nord, 1994], И. Гамбье — «culture specific references» [Gambier, 2007], П. Ньюмарк — «cultural words» [Newmark, 1988]. Такое разнообразие терминов демонстрирует актуальность данного вопроса для современной теории перевода.

Тема лингвокультурологии и ее влияния на процесс перевода в целом в последнее время стала одной из самых обсуждаемых в научном сообществе. Для одних ученых именно культура (а не слово или текст) становится операционной единицей перевода [Bassnett, Lefevere, 1990]. Другие же говорят о «культурном повороте» в подходе к переводу текстов в современном языкознании [Багдасарян, 1997: 295].

Согласимся с Разумовской В.А., которая утверждает, что культурная информация является неотъемлемой частью информационного пространства, в котором пребывают художественные тексты [Разумовская, 2016].

Багдасарян А.Г. в своей статье «О “культурном повороте” в современных переводческих исследованиях» утверждает, что, поскольку переводы выполняются не в вакуумных пространствах, но в определенных культурных, социальных и исторических контекстах, отношения, сформированные между несколькими культурами, безусловно будут влиять на выбор переводческих стратегий. К тому же, согласно ее теории, «если статус принимающей культуры более могуч, то оригинал будет адаптирован по её правилам» [Багдасарян, 2018: 297].

Также проблемы лингвокультурных аспектов перевода касается И. Левый в своей работе «Искусство перевода». Он утверждает, что «при литературном обмене между двумя этнически различными культурами в особенности дают себя знать психологические противоречия» [Левый, 1947:

100]. К тому же, иногда в тексте могут встречаться детали, которые придется переводить с использованием субститутов, например, «образ сердца в переводах Библии на некоторые языки Азии и Южной Америки заменен другими частями тела (печенью, животом, горлом)» [Левый, 1947: 101].

Процесс перевода усложняется еще больше, когда переводчику необходимо передать национальный и исторический колорит текста, ведь перед ним не отдельно взятые, конкретные элементы, которые можно было бы перевести хотя бы субститутами или описаниями. Обычно для передачи культурно-исторической окраски текста переводчику необходимо работать над всеми составляющими исходного материала, при этом учитывая степень ознакомления реципиентов с культурно-историческим контекстом переводимого текста и взаимоотношения исходной культуры и культуры перевода.

Также необходимо упомянуть стратегии форенизации и доместикации в переводе. Сначала нужно дать определения терминов. Так, ученый Ф. Шлейермахер, будучи адептом форенизации переводов, считал, что в текстах должны угадываться черты оригинального текста [Шлейермахер, 2000]. К нему присоединяется и лингвист А. Берман, который также осуждал доместикацию текста [Берман, 2011]. Одним из ярких сторонников использования приема форенизации при переводе также является сам создатель данной теории Л. Венути, который называл доместикацию жестоким обращением с текстом, ведь в таком случае переводчику приходится опускать, добавлять и изменять некоторые элементы оригинала [Venuti, 1995].

Прием доместикации (или адаптация переводного текста максимально близко к принимающей культуре), согласно Routledge Encyclopedia of Translation Studies, известен еще со времен Древнего Рима [Routledge Encyclopedia of Translation Studies, 2005]. Из современных ученых, которые выступают в поддержку доместикации переводного текста, следует выделить Ю. Найда, который стал своеобразным оппонентом Л. Венути в этом вопросе [Nida, 1964].

Превалирующее большинство современных практиков перевода предпочитают не придерживаться одного подхода, а искать золотую середину для решения проблемы перевода и адаптации текста. В каждом случае следует учитывать контекст и содержание, а также звучание самого текста. Некоторые ученые утверждают, что в таком случае можно перенести чужеродные слова из оригинала в текст перевода. Однако согласно И. Левому, такой переводчик «грешит против чистоты языка» [Левый, 1974: 128]. Лингвист утверждает, что «форму оригинала нельзя при переводе сохранить механически» [Левый, 1974: 126]. Единственное, что может передать и воспроизвести переводчик, это, пожалуй, эстетическую и смысловую ценность текста для реципиента. И. Левый уверен, что при переводе сохранить все аспекты оригинального текста, все элементы, в которых содержится историческая и национальная специфика, невозможно. Однако это не должно препятствовать восстановлению или, по крайней мере, созданию иллюзии культурной, национальной или исторической среды.

Итак, И. Левый останавливается на двух главных принципах переводческой работы:

1. При переводе имеет смысл сохранять лишь те элементы культурно-национальной специфики, которые читатель перевода может ощутить как характерные для чужеземной среды.
2. Если в тексте присутствуют изобразительные средства, эквивалент которым переводчик не может найти и которые в оригинале не создают иллюзии культурно-национальной среды, их можно перевести при помощи субститутов, но только нейтральными, стилистически и культурно неокрашенными [Левый, 1974].

Говоря о связи культуры и языка, следует также упомянуть такой термин, как «ономастикон». Общепринято определение данного слова следующим образом: словарь или список имен собственных, связанных по территориальному, культурному, временному или иному принципу. Ономастикон можно назвать проявлением взаимосвязи культуры и языка, ведь, согласно

С.Г. Тер-Минасовой, ИС являются «важнейшей национальной составляющей языковой и культурной картины мира» [Тер-Минасова, 2010: 9].

ИС также могут входить в ономастикон художественного произведения. В таком случае при переводе лингвокультурный аспект приобретает особую важность, поскольку авторы создают своеобразный, индивидуальный вымышленный мир, в котором появляются свои, несуществующие реалии. Неотъемлемой их частью являются онимы, которые в совокупности составляют ономастикон художественного произведения.

Безусловно, для вымышленного мира характерны свои средства номинации. Обычно ономастикон составляется в соответствии с вымышленными языками этой вселенной. Этот фактор осложняет процесс перевода, поскольку в лингвокультурном аспекте перевода появляется фактор присутствия вымышленной культуры, который нужно учитывать при работе с текстом, и, соответственно, возникает вопрос, как адаптировать такие имена в переводе произведения.

Пожалуй, самым известным в наше время вымышленным языком является синдарин — язык эльфов — составленный Дж. Р. Р. Толкином, автором серий книг «Властелин Колец». Синдарин фонологически похож на валлийский, древнеанглийский, древнескандинавский и исландский. На грамматические особенности языка, особенно образование множественного числа, также оказал влияние валлийский. Стоит заметить, что данный язык обладает не только устной формой, но и письменной, также придуманной Дж. Р. Р. Толкином.

Еще одним примером широко известного вымышленного языка является дотракийский язык во вселенной «Песни Льда и Пламени», созданном Дж. Мартином. Его особенностями являются грамматические и фонетические заимствования из русского, турецкого, эстонского, инуктитута (языка жителей крайнего севера Канады) и суахили.

Феномен вымышленных языков в целом используется во всей индустрии развлечений, не только при написании книг. Например, для создания

вселенной планеты Пандора режиссеру Джеймсу Кэмерону пришлось обратиться к лингвисту Полу Фроммеру, который впоследствии создал язык На'Ви. На разработку нового языка у ученого ушло около полугода [URL: <http://usoproject.blogspot.com/2009/11/interview-with-paul-frommer-alien.html>]. Примечательно, что сам язык На'Ви по строению похож на папуасские языки [URL: [http://arahau.ucoz.ru/publ/interlingvistika/avatar\\_ingvistik/2-1-0-4](http://arahau.ucoz.ru/publ/interlingvistika/avatar_ingvistik/2-1-0-4)].

Таким образом, можно сделать вывод, что вымышленные языки создаются на базе реально существующих или существовавших. Причин для этого может быть много, но главная из них, которую следует выделить на данном этапе, — это стремление вызвать у читателя/зрителя/игрока некоторые ассоциации с известными ранее культурами, что помогает понять новую культуру быстрее.

Как уже было упомянуто выше, язык является неотъемлемой частью вселенной, которая описывается подробно, в деталях, чтобы перенести читателя/зрителя/игрока в атмосферу этого несуществующего мира. Язык может также характеризовать персонажей, которые на нём говорят.

Дж. Р. Р. Толкин утверждал, что язык не существует отдельно от мифологии: «созидание языка и сотворение мифологии - изначально взаимосвязанные и протекающие одновременно процессы... кроме того, истинно и другое: создавая язык, вы неизбежно получите мифологию» [URL: <https://www.tolkienestate.com/en/learning/languages-and-writing-systems/tolkiens-invented-languages.html>]. Этот феномен неотделим от мира книг Толкина и от его деятельности в целом, и в 1931 году автор выступил с лекцией «Тайный Порок» (англ. «A Secret Vice») [Tolkien, 1998].

Для иллюстрации классификации «качества» создаваемых искусственно человеком языков Дж. Р. Р. Толкин прибегает к метафоре ступеней развития, на каждой из которых приводит тот или иной вымышленный язык. Первая ступень — человек использует внешнюю оболочку слов известного ему языка для создания нового. Следующая ступень сложнее предыдущей: человек начинает придумывать новые «группы звуков» для обозначения смыслов из

старого «традиционного» языка. Третья ступень заключается в том, что язык придуман под влиянием реальных языков, возможно, даже с заимствованиями некоторых систем или фрагментов. Совершенный искусственный язык в понимании Толкина не существует в вакууме. Идеальный артланг должен находиться в неразрывной связи с культурой и историей вымышленного мира или народа, чтобы в произведении не наблюдалось противоречий [Tolkien, 1998].

Как уже было упомянуто выше, вымышленные языки — категория, характерная в целом для сфер, которые имеют дело с несуществующими вселенными, то есть не только для книг и фильмов, но и для компьютерных игр. Следует подчеркнуть, что игры имеют свой собственный уникальный, специфический язык. ИС в данной сфере выполняют функцию номинации, и многие из них являются мотивированными: они могут передавать дополнительную информацию о персонаже или объекте действительности. Также необходимо отметить и то, что ИС входят в глоссарий игры, наравне с предметами, названиями квестов (заданий), заклинаниями и всем, что должно иметь только одно название. Поэтому глоссарий важен как в процессе создания игры, так и при её локализации. Здесь проявляется такая трудность локализации игр, как выбор способа перевода ИС. В одном случае может оказаться важным передать смыслы корней ИС, в другом же — сохранить звучание слова (например, имена собственные могут быть благозвучными для положительных героев и неблагозвучными для отрицательных).

Главная задача имён собственных в компьютерных играх, в том числе и в рассматриваемой нами игре «TES V: Skyrim», — дать характеристику определенной реалии при помощи называния, наименования; иными словами, определить объект.

А.Р. Рюкова и Е.А. Филимонова утверждают, что помимо этой важной функции имён собственных можно выделить ещё одну — образную, ею обладает «каждое имя собственное в отдельности и ономастикон произведения... в целом» [Рюкова, Филимонова, 2016: 969].

Нужно сказать, что имена собственные в данной сфере очень редко бывают придуманными или заимствованными случайно: их все можно назвать мотивированными. Но сама мотивированность может быть разной. У имён собственных почти всегда есть своя особенная функция, пусть даже она и не кажется нам такой очевидной.

Таким образом, тема лингвокультурного аспекта в переводе является обширной и широко обсуждаемой в переводческом и научном сообществах. Об этом говорит и разнообразие терминологии в данной сфере, и количество исследований, проведенных лингвистами за последнее время.

### **1.3 Специфика локализации компьютерных игр**

Для исследования проблемы локализации ИС в компьютерных играх необходимо глубже изучить феномен локализации. Появление локализации связывают с одновременным развитием научно-технического прогресса и сферы развлечений (1980-90 гг.). Уже в начале XXI века стали появляться научные исследования в области Localization Studies. Вопросы локализации обсуждаются в работах многих современных ученых (Э. Пим, А.В. Соловьева, Т. Фернандес, Б. Эсселинк и другие). Для начала следует определить термин «локализация» по отношению к компьютерным играм, а также уточнить, что включает в себя данный процесс.

Согласно Б. Эсселинку, локализация «включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т.д.) где данный продукт будет использоваться и продаваться», в то время как перевод — это «процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой» [Esselink, 2000: 46].

Другой известный исследователь, преподаватель дисциплины «Перевод мультимедийных материалов» в Университете Рохэмптона, М.А. Бернал-Мерино под термином «локализация» понимает «процесс со-



здания продукции лингвистически, культурно, а также технически и юридически приемлемой для целевого языка и страны» [Bernal-Merino, 2007: 23].

Определение «локализации программного обеспечения (далее — ПО)», выдвинутое А.В. Соловьевой, применимо и к общему определению локализации в целом: «адаптация [ПО] таким образом, чтобы его могли использовать пользователи, разговаривающие на других языках, в соответствии с особенностями, принятыми в их странах» [Соловьева, 2008: 152].

Несмотря на то, что вышеперечисленные ученые рассматривают феномен локализации с разных аспектов (экономических, лингвистических, юридических и других), в их определениях можно заметить одну важную тенденцию: одну из главных ролей при локализации играет именно культура (в основном принимающая). Виды локализации могут различаться по предмету (локализация компьютерных игр, настольных игр, ПО и так далее), по уровню близости/дальности от культурной традиции исходного языка и по источнику локализации. Так, согласно современному исследователю сферы локализации компьютерных игр К. Эвиа, существуют два вида локализации игр:

- 1) аутсорсинг: этот способ заключается в передаче всех материалов игры агентству, которое будет отвечать за весь процесс перевода продукта, включая «сборку локализованных версий». По утверждению автора статьи, здесь роль локализатора ограничивается переводом реплик и внутриигровых текстовых сообщений. Большинство западных компаний используют именно эту модель, поскольку она позволяет начать процесс локализации продукта одновременно с написанием игры, что в свою очередь сокращает затраты времени на создание готового продукта, который можно будет выпустить не в одной, а сразу в нескольких странах, тем самым «покрыв» бóльшую аудиторию;
- 2) внутренняя локализация: компания-разработчик игры отвечает и за локализацию своего продукта. Обычно в таком случае, у компании есть штатный отдел локализации, который занимается переводом одного или более проектов одновременно. Безусловно, в данной модели уровень уча-

ствия переводчиков намного выше, чем в аутсорсинговой модели. Локализаторы перепроверяют работы других коллег, оценивают качество перевода, а также участвуют в тестировании локализованной версии [Hevia, 2007: 307-308].

В широком смысле термин «локализация компьютерной игры» понимается как подготовка программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к продаже в новом регионе или стране. При этом локализация включает в себя перевод с языка оригинала на иностранный язык, изменение художественных средств игры, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного контента. В нашей работе мы будем рассматривать переводческий аспект локализации компьютерных игр.

Следует отметить, что исследователи и практикующие локализаторы выделяют разные виды локализации компьютерных игр. Так, крупная российская компания Logrus IT, занимающаяся в том числе и локализацией игр, на своём официальном сайте приводит классификацию локализации компьютерных игр согласно уровню глубины:

- бумажная локализация (коробка, руководство пользователя, рекламные материалы и др.);
- экономичная локализация (переводится весь текст, содержащийся в игре – интерфейс, подсказки, субтитры, описания и т.п.);
- углубленная локализация (игра переозвучивается);
- избыточная локализация (локализуются графические объекты);
- глубокая локализация (производится адаптация сценария для конкретной страны) [URL: [www.logrus.net/pages/ru-gamelocalization.aspx](http://www.logrus.net/pages/ru-gamelocalization.aspx)].

Далее обратимся к особенностям данного вида локализации.

М.А. Бернал-Мерино в работе «Challenges in the translation of video games» рассказывает, что включает в себя локализация программ, в том чис-

ле, и компьютерных игр, какими навыками следует обладать переводчику игр, а также с какими сложностями сталкивается локализатор.

Перечисляя, какие составляющие компьютерной игры должны подвергаться переводу, М. А. Бернал-Мерино выделяет следующие:

- 1) Руководство пользователя. Это, скорее, технический файл, который должен прилагаться к каждой игре; в нем содержатся инструкции, информация о необходимых характеристиках, юридические тексты о правах и обязанностях пользователя и тому подобное;
- 2) Упаковка. Кажется, что за последнее время в связи с развитием интернет-ресурсов по продаже программ удаленно этот пункт потерял свою актуальность для перевода, однако, создателям все еще нужно переводить рекламные тексты, логотипы, технические данные;
- 3) README-файл. В нем создатели программы обычно пишут дополнительную информацию для пользователя: последние корректировки в игре, исправление ошибок и опечаток и так далее, то есть можно сказать, что данный файл также является техническим;
- 4) Официальный сайт. На таких сайтах создатели игр стремятся одновременно прорекламирровать свой продукт и проинформировать читателя о технических требованиях программы, а также предоставить контакты службы поддержки клиентов;
- 5) Диалог для дубляжа. Тексты для озвучивания игры: речь игровых персонажей, устное повествование и прочее. Дубляж считается одним из самых сложных аспектов перевода, поскольку здесь переводчику нужно учитывать не только текст, но и его аудио-составляющую: регистр, акцент, тембр голоса;
- 6) Диалог для субтитров. Текст речи носит устный характер, но он должен быть представлен также и в визуальном формате;
- 7) Пользовательский интерфейс. Сюда входят кнопки, меню, описание предметов и навыков персонажа, всплывающие окна;

8) Слова в текстах. Этот аспект включает в себя визуальные тексты, которые появляются в игре, например, они могут быть написаны на стене или оформлены в виде таблички на двери; эти тексты также стоит переводить для полной и качественной локализации [Bernal-Merino, 2006].

Из особенностей таких текстов, которые могут представлять собой сложности при процессе локализации, М. А. Бернал-Мерино выделяет фрагментацию текста. Несмотря на то, что фрагментация текста – «привычная» особенность текстов в индустрии интерактивного развлекательного программного обеспечения, она все равно может стать причиной появления дилемм при локализации игры.

К.М. Эвиа в своей статье «Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator» называет локализацию игр новым видом перевода [Hevia, 2007: 306].

Ссылаясь на Х. Чендлера и его книгу «The Game Localization Handbook», К.М. Эвиа выделяет следующие компоненты, которые подвергаются переводу при локализации игры: 1) внутриигровые текстовые файлы, 2) иллюстративные файлы, 3) аудиофайлы, 4) кинематографические файлы и 5) печатные материалы. Все эти компоненты требуют от переводчика разных навыков. Одно из важнейших условий и сложностей на пути у локализатора — это длина текста, выводимого на экран. Дело в том, что текст на некоторых языках занимает больше пространства, чем другие (например, считается, что тексты на романских и славянских языках потребуют больше места, чем те же тексты, но на германских языках). Соответственно, при создании игры нужно учитывать этот фактор: текстовые поля должны быть сконструированы таким образом, чтобы их можно было расширить и избежать усечений. Однако это предупреждение актуально скорее для создателей игр, нежели для переводчиков. Перед самим же локализатором стоит другая дилемма, связанная с этим фактором: ему следует продумать перевод текста таким образом, чтобы тот уместился в выделенное для него место, которое обычно определяется количеством символов. Похожая задача стоит и перед перевод-

чиком, который создает субтитры для фильмов и сериалов. К.М. Эвиа подчеркивает, что эта особенность письменного текста сдерживает творческую составляющую работы локализатора, поэтому предлагает создателям игр заранее предотвратить появление этой проблемы на стадии разработки, задолго до процесса локализации.

С К.М. Эвиа согласны А.Р. Рюкова и Е.А. Филимонова, которые также относят к техническим особенностям текста компьютерных игр разницу в средней длине слов и фраз на разных языках. В данном случае процесс перевода превращается в своеобразную головоломку, когда переводчику приходится думать не только над грамотностью перевода, но и над подбором правильной конструкции и лексики, которые позволят сохранить элементы интерфейса в предназначенных для них местах, зачастую вмещающих строго определенное количество символов. При этом следует заметить, что еще несколько лет назад переводились только руководства пользователя, упаковка продукта и иногда звуковое сопровождение. Сейчас же переводчики принимают активное участие в так называемой локализации игры: они занимаются переводом всего пользовательского интерфейса, графических элементов, внутриигровой литературы (которая может быть представлена разными жанрами, включая лирические произведения), а также изменением отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона [Рюкова, Филимонова, 2016].

М. А. Бернал-Мерино указывает на такую специфическую особенность локализации компьютерных игр, как использование переменных. Переменные — это данные, которые автоматически подставляются на указанное место; они могут отличаться, например, в зависимости от выбора игрока [Bernal-Merino, 2007]. Эта проблема, очевидно, проявляет себя в языках, которые используют систему падежей, т.е. она очень актуальна для русского языка. Рассмотрим пример на материале русского языка. Попробуем перевести предложение «If you can bring me {0} barrels, I will give you {1}, honey!», где {0} — случайное число, а {1} — существительное в именительном падеже.

Если переводчик поддастся желанию перевести эту фразу буквально, «Если сможешь принести мне {0} бочек, я дам тебе {1}, дорогуша», то данная фраза может не сработать с числами 1, 2, 3, 4 на месте переменной {0}. К тому же, в русском языке переменная {1} должна в таком примере стоять в винительном падеже, что уже не совпадает с изначальными условиями. Следовательно, переводчику следует придумать несколько иной вариант, например, «Мне нужны бочки! Добудь для меня {0}. С тебя бочки, с меня — {1}, дружок».

К.М. Эвиа утверждает, что локализатору практически предоставляется карт-бланш на внесение любых изменений в компьютерную игру, особенно в отношении языка, культурных отсылок и юмора, которые являются ключевыми элементами в играх. Переводчики могут даже изменить графику, дизайн или сюжетную линию, если они хотят удачно локализовать игру для своей целевой культуры. Следовательно, в отличие от других видов перевода, локализация компьютерных игр допускает высокую степень изменения переведенных версий. К. Мангирон и М. О'Хейган назвали такой подход «творческой адаптацией» [Mangiron, O'Hagan, 2006]. Однако даже при высоком уровне вариативности переводных текстов, локализаторы стремятся сохранить имена главных персонажей и сюжет игры, ведь в противном случае игроки со всего мира не смогут обсудить этот продукт на форумах или поделиться своим опытом прохождения.

Практикующие переводчики, которые занимаются локализацией компьютерных игр, также выделяют некоторые проблемы практического характера в данной сфере. Так, частная компания Logrus IT, занимающаяся локализацией, отмечает, что несмотря на кажущуюся простоту текстов, перевод игр обязательно должен выполняться профессионалами, специализирующимися на компьютерных играх. Иначе практически в 100% случаев это может повлечь за собой серьезные ошибки в ПО, что в дальнейшем повлечет за собой необходимость редактирования текста, а также повторного перевода, например:

- если длина переведенного текста значительно больше оригинального, он может не поместиться на исходную кнопку, внутрь окна или отведенного для него поля;

- перевод текста для озвучивания должен выполняться с учётом длительности оригинальной фразы, а при озвучивании в Lipsync (программа для синхронизации артикуляции речевого аппарата персонажа со звуком) — артикуляции персонажа;

- если перевод выполняется в отрыве от контекста, то не исключены смысловые ошибки [URL: [www.logrus.net/pages/ru-gamelocalization.aspx](http://www.logrus.net/pages/ru-gamelocalization.aspx)].

Компания All Correct Game Localization, в свою очередь, предлагает другую стратегию для качественной локализации игры. Специалисты решили создать «документ, в котором прописали все спорные моменты, возникающие в процессе перевода между разработчиком и локализатором, где также привели доводы и наглядные примеры, которые позволили бы нам предметно говорить о каких-либо изменениях в тексте» ссылки. Такими спорными, острыми моментами, на их взгляд, являются:

- полнота локализации (перевод имен собственных, названия элементов интерфейса, перевод игровых терминов, перенос игры слов, связь полноты локализации с озвучиванием);
- влияние не переведенных и транслитерированных слов на понимание текста;
- уровень владения английским языком в России;
- технические задания по локализации проекта и единообразие переведимого текста;
- перевод существующих реалий;
- перевод текстов на графических элементах игры [URL: <https://allcorrectgames.ru>].

Очевидно, локализация программного обеспечения (в том числе, и компьютерных игр) во многом кардинально отличается от традиционных типов

перевода: письменного (художественного, научно-популярного, технического и прочих) и устного.



## Выводы по Главе 1

1. Имя собственное представляет собой слово, словосочетание или предложение, которое служит для выделения именуемого им объекта из ряда подобных для индивидуализации и идентификации этого объекта.

2. Основные типологии ИС строятся в соответствии с типом референта. Среди основных типов выделяются антропонимы (имена людей), теонимы (имена богов), зоонимы (клички животных), астронимы (названия небесных тел) и топонимы (названия географических местностей), в которых можно выделить такие разряды, как оронимы (названия гор и холмов), гидронимы (названия рек и других водоемов) и ойконимы (наименования отдельных зданий).

3. К основным способам перевода ИС относятся транслитерация (буквенная имитация ИС), транскрипция (фонетическая имитация ИС), калькирование (перевод составных частей ИС – морфем или слов), транспозиция (использование регулярных соответствий). Данные способы могут также комбинироваться при переводе ИС.

4. Сложности при переводе ИС могут быть обусловлены тем фактом, что, в отличие от имен нарицательных, их внешняя форма (звучание) так же важна, как и внутреннее содержание (смысл и значение корней). Особую в этом плане сложность для переводчика представляют говорящие имена, звучание которых, с одной стороны, нужно сохранить для передачи культурно-социального контекста произведения, а с другой – их содержание важно для понимания, например, характера определенных персонажей.

5. Дополнительной сложностью является принадлежность ИС к ономастикону (системе имен собственных). Ономастикон, в свою очередь, может быть построен на основе вымышленного языка и культуры созданного автором мира. Явление артланга усложняет процесс принятия переводческого решения в контексте вымышленных вселенных, поскольку не всегда внутренняя форма понятна даже носителям языка оригинала. Зачастую, сталкиваясь со словами из вымышленного языка, переводчик применяет

способ транскрипции для сохранения культурной коннотации и передачи социально-исторического фона (пусть он и вымышленный). Проблема перевода ономастикона актуальна как для реально существующих культур, так и при обращении к вымышленным культурам.

6. Под локализацией компьютерной игры понимается подготовка программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к продаже в новом регионе или стране. При этом локализация включает в себя перевод с языка оригинала на иностранный язык, изменение художественных средств игры, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного контента. Главным отличием локализации от прочих видов перевода является большая роль, которая отводится принимающей культуре, при адаптации контента к реалиям другой страны.

## **ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ В АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ «THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM» И ИХ ЛОКАЛИЗАЦИЯ В РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ**

### **2.1 Общая характеристика материала исследования**

Материалом данного исследования является ономастикон компьютерной игры «The Elder Scrolls V: Skyrim», включающий 1224 имени собственного на английском языке и их переводы на русский язык, взятые из официальной версии локализации данной игры.

Сама игра является типичным представителем ролевых компьютерных игр, в которых игрок создает своего персонажа, меняет его внешность, выбирает и улучшает его умения, а также делает выборы в пользу той или иной стороны многочисленных событий, будь то конфликты или «квесты» (задания, которые предлагаются игроку). «TES V: Skyrim» была создана довольно известной и крупной американской компанией «Bethesda Game Studios»; мировой релиз (в том числе и в России) состоялся 11.11.2011.

«TES V: Skyrim» является пятой частью серии игр «The Elder Scrolls». Изначально игры данной серии полюбилися игрокам благодаря так называемому «открытому миру» — особенность компьютерной игры, при которой игрок может исследовать вселенную нелинейно, вне зависимости от основных заданий и событий, и таким образом находить новые квесты, локации, предметы и персонажей. Данную игру, как и остальные части серии, можно отнести к жанру фэнтези, поскольку все действие происходит в вымышленной (однако от этого не менее детально проработанной) вселенной, на планете Нирн, материке Тамриэль, в северной провинции под названием Скайрим. Главный квест в игре посвящен военному противостоянию: в Скайрime назревает конфликт между двумя организациями — «Империей», которая стремится подчинить себе провинцию, и «Братьями Бури», в которую входят несколько националистически настроенные норды, стремящиеся отвоевать землю у имперцев-захватчиков. Игроку предстоит выбрать сторону. Игра по-

лучила ряд наград как «Лучшая игра 2011 года» от IGN, Spike Awards и других изданий и организаций.

Под официальной локализацией данной игры в нашей работе понимается русскоязычная версия игры, представленная 11 ноября 2011 года компаниями «1С» и «СофтКлуб» совместно.

Игра «The Elder Scrolls V: Skyrim» является ярким и в то же время типичным представителем жанра RPG (англ. role playing game), который стал известен всем геймерам в России. Интерес вызывает не только игровая механика, но и абсолютно новая вселенная, лежащая в основе серии этих игр. Она наполнена новыми для игрока персонажами, созданиями, расами, городами, растениями и даже планетами. У каждого представителя этих групп должно быть свое имя, название или кличка, что побуждает создателей разрабатывать игру более детально. При написании «The Elder Scrolls V: Skyrim» была проделана колоссальная работа, в том числе и лингвистическая: были придуманы не только имена собственные, но и несколько вымышленных языков (как устная, так и письменная их формы). Игра представляет собой большой интерес с лингвистической, культурологической и филологической точек зрения именно благодаря тонкой и детальной проработке искусственно созданного мира.

## **2.2 Классификация имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim»**

Имена собственные занимают особое место в парадигме лексики англоязычной компьютерной игры «TES V: Skyrim». Как уже было упомянуто ранее, они помогают более детально проработать вымышленный мир, максимально погружая игрока в игровую реальность.

В начале хотелось бы сразу отметить, что рассматриваемая нами игра является одной из частей вселенной «The Elder Scrolls», что означает, что некоторые проанализированные нами имена собственные можно встретить не

только в «The Elder Scrolls V: Skyrim», но и в других частях игр этой вселенной.

Ономастикон данной игры — это логически выстроенная система, которая строится согласно принадлежности персонажей к определенной расе, у каждой из которых есть свои боги и языки. Это является важным фактором для построения культурного внутриигрового пространства вымышленной вселенной.

Итак, общее количество имён собственных, использованных в качестве материала для данного исследования, — 1224. В первую очередь необходимо распределить ИС согласно типу референта, построив собственную классификацию, основанную на типологии ИС, предложенной сообществом ICOS:

1. Этнонимы — 15 (1,2% от общего количества имён собственных);
2. Теонимы — 9 (0,7%);
3. Антропонимы — 903 (75%);
4. Топонимы — 281 (23%), среди них:
  - (1) ойконимы — 78 (6,4% от общего количества имён собственных),
  - (2) гидронимы — 15 (1,2%),
  - (3) оронимы — 6 (0,5%),
  - (4) прочие топонимы — 182 (15%);
5. Зоонимы — 12 (1%);
6. Астронимы — 4 (0,3%).

**Этнонимы** включают 15 примеров; к ним относятся наименования наций, народов и племен. В настоящей работе под данным термином подразумеваются названия рас, населяющих вымышленную вселенную игры «The Elder Scrolls V: Skyrim». Стоит отметить, что все эти этнонимы используют формы как единственного, так и множественного числа (в зависимости от количества обозначаемых объектов: представитель расы или же раса в целом). Это одна из самых малочисленных групп нашей классификации, одна-

ко целесообразным будет начать исследование с них, так как они характеризуют персонажей и вселенную в целом с разных сторон. В игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» ИС представителей разных рас созданы в соответствии с закономерностями языка каждой расы, а для их звукографической формы характерен определенный звуко-символизм, который помогает более глубоко раскрыть образы персонажей и создать нужные ассоциации.

(1) Представители расы *Nords* — суровые, устойчивые к морозу, воинственные людьми с такими же «суровыми» именами, в которых присутствуют твёрдые звонкие согласные /d, r, g/, зачастую стоящие друг за другом или даже удвоенные; создатели не стесняются заимствовать существующие имена из древнескандинавского, древнеисландского, датского, норвежского и прочих скандинавских языков, а также немецкого.

В качестве примера можно привести имена таких персонажей, как *Angvid*, *Ulfric Stormcloak*, *Jordis the Sword-Maiden* и так далее.

(2) *Redguards* представляют собой расу восточных людей. Это смуглые, ловкие в обращении с оружием, красноречивые люди, которые живут в засушливом, пустынном климате. Выбранные создателями игры имена безусловно соответствуют их образу — эти имена заимствованы из семитских языков, в основном из арабского.

Среди имен персонажей-редгардов можно увидеть следующие: *Rauua*, *Maramal*, *Jawanan*.

(3) Раса *Imperials* ассоциируется с древними римлянами, любящими порядок и беспощадно порабащившими людей из нецивилизованных, с их точки зрения, стран. У представителей данной расы есть своя иерархия титулов и рангов: в игре мы можем встретить капитанов, легатов, агентов, лейтенантов; их организация называется Имперский легион. В словообразовании рассматриваемых нами имён собственных используются характерные фонетические и морфологические элементы. В именах персонажей, принадлежащих

данной расе, также присутствуют отсылки на Римскую империю: часть имен, заимствованных из латинского языка, оканчивается на -us/-a (в зависимости от пола персонажа), часть имен читается согласно фонетическим правилам современного итальянского языка, например, *Vici* произносится как «Вичи», *Avenicci* — «Авениччи».

Примерами имен, которые носят представители расы имперцев, являются следующие: *Aquillius Aeresius*, *Viola Giordano*, *Quintus Navale*, *Legate Quentin Cippius*, *Mila Valentia*.

(4) В представителях расы *Bretons* можно увидеть ассоциацию с кельтами. Бретонцы хороши в магии, однако не смогли построить собственной великой империи из-за индивидуализма и неумения объединяться в прочные военные союзы, поэтому живут небольшими племенами в деревнях. К тому же, само название их расы очень схоже с названием народности *Britons* («бритты»), которые населяли древнеримскую провинцию Британия (лат. *Provincia Britannia*). Согласно истории вселенной *The Elder Scrolls*, бретонцы произошли от эльфов, откуда и появилось название их расы (от слова “beratu” из вымышленного языка эльнофлекс, что означало «половина») — это люди-полукровки. В их именах собственных очевидно преобладание сонанта /l/, сочетание гласных /i, o/, что сближает их с именами собственными расы эльфов. Некоторые имена бретонцев представляют собой заимствования из французского языка.

Группа имен представителей данной расы довольно многочисленна, среди них можно выделить следующие: *Amaund Motierre*, *Gaston Bellefort*, *Willem*, *Michel Lylvieve* и прочие.

Расы (5) *Argonians* (антропоморфные ящерицы, обладающие врождённым иммунитетом к ядам, сопротивляемостью болезням и умением дышать под водой) и (6) *Khajiits* (антропоморфные кошки, умеющие великолепно видеть в темноте, а также известные несоблюдением многих норм и правил,

установленных обществом и другими расами), аналога которым ранее не было ни в одной фэнтези-вселенной, стали уже своеобразной «визитной карточкой» мира *The Elder Scrolls*.

Обычно имена представителей расы *Argonians* являются заимствованием из их вымышленного языка *Jel* и транскрибируются, но не калькируются. В именах можно выделить 3 основных типа звуков: твердые согласные /r, s, zh/, средне-верхние гласные /e, i/ и третья группа — взрывной /k/. Иногда некоторые звуки тянутся, причём даже согласные. Мягкие звуки, напротив, произносятся тихо, они похожи на шипение рептилий. Имя очень часто состоит из нескольких компонентов. Более 8 частей встретить фактически невозможно; как правило, их 2-4.

Группу имен персонажей, принадлежащих к расе аргониан, можно назвать одной из самых разнообразных, поскольку в ней можно найти как слова из вымышленного языка, так и сложные имена, состоящие из нескольких элементов: *Beem-Ja*, *Deep-In-His-Cups*, *Shahvee*, *Scouts-Many-Marshes* и другие.

Имена представителей расы *Khajiits* также представляют собой заимствования из вымышленного языка этой расы *Ta'agra*. Иногда имена представителей данной расы содержат префикс, но у представительниц он встречается реже. Каждый аффикс имеет своё значение. В именах собственных данной расы очевидно преобладание звуков /d, zh, z, r, s/, что формирует отсылку на языки народов арабских стран, например, бедуинов.

В качестве примеров можно привести следующие имена каджитов: *M'aiq the Liar*, *J'zargo*, *Khayla*, *Ra'zhinda*, *Ma'dran*, *Tsavani*.

Расы (7) *Orcs* и (8) *Elves* считаются классикой жанра фэнтези, которые встречаются практически в любом фантазийном мире.

*Orcs* — одна из самых недружелюбных рас: они живут в пещерах и подземельях, многие из них являются каннибалами и периодически совершают



набеги на фермы в полудикой местности, куда не дотягивается рука закона; в это же время они уже долгое время являются законопослушными и на деле доказали свою преданность закону и Империи. Само слово «orc» было введено в фэнтези Дж. Толкином в его вселенной «Властелина колец», а он, в свою очередь, позаимствовал этих существ из фольклора западной Европы. Поэтому будет разумным предположить, что принципы построения языка этих созданий заложил именно этот писатель. Для языка орков характерны: жесткость (которая, в частности, проявляется в использовании твердые, звонкие звуки /r, zh, g, z/), из-за чего язык звучит будто подражание воинственному рычанию, отсутствие любых мягких согласных, из гласных используются только /a, o, u/, имена часто состоят из нескольких элементов, которые пишутся через дефис. Часто фамильное или семейное имя состоит из нескольких компонентов: у представителей мужского пола — префикс gro- и имя отца, у женщин — префикс gra- и имя матери. Безусловно, среди этих правил встречаются и исключения.

Примерами ИС, послуживших именами оркам в данной вселенной, можно назвать следующие: Urag gro-Shub, Ghorbash the Iron Hand, Borgakh the Steel Heart, Ghorza gra-Bagol и другие.

Что же касается расы *Elves*, их образ формировался на протяжении многих веков, начиная от древних скандинавских Эдд и заканчивая многочисленными книгами и фильмами жанра фэнтези. Сейчас «типичного» эльфа можно описать так: острые уши, бледная кожа, красивые, изящные жесты, высокий рост, врождённые навыки стрельбы из лука и владение короткими клинками (например, кинжалами). Так как история вселенной *The Elder Scrolls* подразумевает, что все расы произошли когда-то от эльфов, они и являются самым многочисленным народом в данном мире, причём существуют разные виды эльфов: Dwemers, Falmers, Altmers, Chimers, Ayleids, и так далее. Создатели детально продумали вселенную игры и придумали различные диалекты для представителей разных видов: Dwemeris, Falmeris, Aldmeris и

так далее. Это интересное поле для исследования, однако, данная проблема не входит в задачи настоящей работы. На наших примерах можно выявить некоторые закономерности: для имён собственных этой расы характерны палатализация согласных с помощью использования гласных /i, e/, избегания твёрдых звонких согласных /r, g, d, zh/; если они используются, то только раздельно друг от друга, не подряд; окончания -ia/-a/-en/-eI используются в женских именах, -al/-in/-ir/-or/-us — в мужских.

В качестве примеров ИС представителей данной расы можно привести Calcelmo, Nimphaneth, Faendal, Valindor и другие.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что в компьютерных играх (в частности, в рассматриваемой в данной работе «TES V: Skyrim») язык является такой же важной частью игры, как графика, музыкальное сопровождение и так далее. Приведённый выше анализ названий рас и примеров ИС говорит о том, что с помощью выдуманного языка выдуманного народа можно создать впечатление о нем: будь то суровые норды, хитрые каджиты или изящные эльфы — язык может помочь выстроить образ целой расы.

К тому же данная звукографическая форма может нести еще и практическую ценность. Когда игрок получает задание «Найти [персонажа]», благодаря имени и его звучанию он может примерно представить, как должен выглядеть этот персонаж: например, темный эльф будет внешне заметно отличаться от имперца.

**Теонимы** — 9 (0,7%); имена божеств, обычно имеющие священный статус. Большинство теонимов в данной игре названы в честь реальных людей, бета-тестеров, то есть профессионалов, которые тщательно проверяют игру (программное обеспечение, тексты, игровой процесс и прочее) перед тем, как она выйдет в продажу. При этом, что интересно, энтузиасты-любители игры,

со своей стороны, предприняли попытку объяснить этимологию теонимов, обратившись к вымышленным языкам игровой вселенной.

(9) *Kynareth* — богиня ветра и небес, покровительница моряков и путешественников. Так ее называют представители расы Imperials, но известно по крайней мере еще 4 разных наименования этого божества в зависимости от расы (Khenarthis у расы каджитов, Kynе у расы нордов, Tava у расы редгардов). Однако энтузиасты-любители игры утверждают, что на языке расы нордов слово «куне» означает «небо». А, поскольку согласно внутриигровому эпосу нордов, эта раса пришла в Скайрим с неба, эта богиня считается матерью всех нордов [URL: [https://www.reddit.com/r/teslore/comments/7plzrg/etymology\\_of\\_kynareth](https://www.reddit.com/r/teslore/comments/7plzrg/etymology_of_kynareth)].

(10) *Akatosh* — главное божество пантеона расы имперцев, представляющее собой красного или золотистого дракона. Иногда его изображают с двумя головами — мордой дракона и головой мужчины с длинной бородой, которые смотрят в разные стороны. Фанаты игровой серии занялись этимологией данного имени собственного и выяснили, что «Ака» в переводе с вымышленного языка Aldmeri — «дракон», как и слово «Tosh», пришедшее из вымышленного диалекта Nedic. То есть имя данного божества буквально означает «Дракон Дракон» [URL: <https://www.imperial-library.info/category/tags/akatosh>]. Однако официальная версия происхождения данного ИС куда прозаичнее легенд, выведенными энтузиастами: Akatosh — это аббревиатура подписи бета-тестера Лоуренса Сзидловски, «also known as the old Smaug himself» [URL: <https://www.imperial-library.info/content/daggerfacts>]. Дело в том, что Лоуренс использовал ник Smaug в интернет-пространстве, однако это название не подходило на роль имени бога, поскольку имя Smaug принадлежит вселенной «Властелина колец» и миру Толкина. Поэтому создатели решили взять подпись Лоуренса и составить из нее аббревиатуру.

(11) *Stendarr* — бог милосердия и сочувствия, прототипом которого был нордический бог Stuhn. Его переняли и приняли в свой пантеон Imperials по-

добно древним римлянам, которые также любили открывать для себя чужие культуры и заимствовать божеств. Этимология данного ИС также связана с именем реального человека: этот бог получил имя в честь бета-тестера Daniel Starr (Dan Starr -> StenDarr).

(12) *Arkay* — божество цикла жизни и смерти, получившее свое имя в честь бета-тестера R. K. Deutsch.

(13) *Julianos* — бог логики и мудрости, названный так в честь программиста и разработчика ПО Julian LeFay, который участвовал в создании серии игр «The Elder Scrolls» с самого ее начала. Его часто называют отцом «The Elder Scrolls».

**Антропонимы** — 903 (около 75%); имена собственные, идентифицирующие людей. В настоящем исследовании данный термин понимается в широком смысле как имя любого антропоморфного персонажа. Для легкости восприятия такого обширного материала, а также для понимания этимологии антропонимов из данной игры, следует распределить антропонимы согласно расам, к которым принадлежат персонажи.

Итак, среди 903 антропонимов выделяются имена представителей следующих рас:

- 1) Норды (464 имени собственного);
- 2) Орки (51);
- 3) Имперцы (88);
- 4) Эльфы (116), среди которых:
  1. Темные эльфы (53);
  2. Лесные эльфы (23);
  3. Высокие эльфы (40);
- 5) Каджиты (27);
- 6) Аргониане (20);
- 7) Бретонцы (93);
- 8) Редгарды (44).

(14) Темная эльфийка *Dravunea the Stoneweaver* — персонаж женского пола. Сложносоставные имена в целом характерны для фэнтези-вселенных. Обычно они вносят некоторую характеристику персонажей: описывают внешность, профессию, деятельность, репутацию, навыки и прочее. В данном случае мы видим женского персонажа-мага, принадлежащего к расе темных эльфов (это очевидно игроку благодаря звукографической форме имени; она занимается предотвращением обвалов камней в шахте. Таким образом, ИС характеризует деятельность персонажа).

(15) Норд *Hjorunn* и (16) нордка *Aeri* — персонажи второго плана; хозяева лесопилки, с которыми игрок может торговать лесом. Хьорунн и Аэри принадлежат к расе суровых нордов, что, опять же, становится очевидным благодаря фонетической составляющей их имен. Учитывая, что действие игры разворачивается в Скайрине, провинции, некогда принадлежавшей именно нордам, игрок может сделать вывод, что данные персонажи, скорее всего, коренные жители этого региона.

(17) Имперка *Potema Septim* — правительница крупного города Солитьюд. Ее фамилия (*Septim*), имеющая явную переключку с именами собственными и нарицательными древних римлян, также в качестве имени нарицательного означает валюту, которой пользуются жители всего континента Тамриэль. Зная только этот факт, игрок может сделать вывод, что *Potema Septim* — не просто горожанка, а потомок знатного рода и представитель одной из самых влиятельных имперских семей.

**Топонимы** — 281 (23%); собственные наименования географических объектов. В данной собирательной группе выделяются:

- *Ойконимы* — 78 (6,4%); названия населённых пунктов, любых поселений.

(18) *Bannermist Tower* — нордская башня, которую заняли бандиты. Само название башни создает у игрока определенную картину: флаг (англ. *ban-*

per), который виднеется даже в суровую северную погоду (англ. mist — туман).

(19) Largashbur — крепость орков. Имя отражает, представители какой расы возвели данную постройку, что очень важно для топонимов в данной игре, поскольку орки в основной своей массе являются довольно агрессивным народом. Таким образом, игрок будет знать, чего ожидать от данной локации.

(20) Driftshade Refuge — частично разрушенный форт, занятый представителями фракции «Серебряная рука», занимающейся разбоем и грабежом.

- *Гидронимы* — 15 (1,2%); названия водных объектов.

(21) White River — крупнейшая река в провинции Скайрим. Поскольку она проходит практически через весь регион, скорость течения отличается на разных участках: где-то река течет плавно и тихо, а где-то — переливается через бурные водопады. Причин для названия этого водного потока цветобозначением (англ. White — «белая») может быть несколько: возможно, впервые люди увидели ее бурные водопады, а не тихие заводи; или, может быть, поскольку регион Скайрим является самой северной провинцией Тамриэля, зимой река замерзает и покрывается слоем белого снега.

(22) Mara's Eye Pond — живописное место, где можно увидеть пруд и поляну. Оно получило свое название из-за формы, похожей на глаз: озеро выглядит как глаз, а небольшой островок посередине — зрачок. Mara — богиня сострадания, плодородия и любви, которой поклоняются некоторые жители вымышленной вселенной The Elder Scrolls. Нужно отметить, что использовать имена божеств и в целом слова, отсылающие к религиозной сфере, в топонимах — это обычная практика не только в этом вымышленном мире, но и в реальности. В качестве примеров можно вспомнить российские города Троицк, Благовещенск и Архангельск.

(23) Lake Hinalta — крупнейшее озеро данного региона. Фонетический образ этого имени собственного вкупе с видом руин крепости направлены на

то, чтобы вызвать у игрока звуковые ассоциации с расой нордов и создать образ провинции Скайрим, в которой оказался протагонист.

- *Оронимы* — 6 (0,5%); собственные названия любых объектов рельефа земной поверхности (выпуклых, т.е. хребтов, гор, холмов, и вогнутых, то есть ущелий, впадин).

(24) *Autumnshade Clearing* — небольшая поляна, на которой всегда царит осень: когда бы игрок не пришел сюда, перед ним откроется вид на локацию, усеянную золотой листвой.

(25) *Throat of the World* — одна из самых важных для основной сюжетной линии локаций в игре «The Elder Scrolls V: Skyrim». Это устрашающего вида огромная гора, самая высокая на всей материке Тамриэль. На ее вершине находится форт High Hrothgar (это ИС также является описательным), в котором живут старцы. Название самой локации также может показаться мотивированным: старцы обучат игрока важному для основного квеста умению, которое называется «крик» — это заклинания, произносимые на языке драконов — еще одном артланге вселенной игры (англ. *throat* — «глотка», орган, используемый для реализации звуков). Однако согласно внутриигровой литературе нордов, гора названа так в честь мифа сотворения мира на этом месте. «[...] ведь именно здесь Небеса выдохнули воздух на землю и появились они [раса нордов]» (англ. «They call Skyrim the Throat of the World, because it is where the sky exhaled on the land and formed them»).

(26) *Velothi Mountains* — цепь необитаемых и неприветливых горных хребтов, расположенная между провинциями Скайрим и Морровинд. Последняя раньше имела название *Veloth*, поэтому по одной из версий горы названы в честь именно этой провинции. Однако в игровом сообществе существует и другая версия происхождения этого названия: возможно, горы получили свое имя благодаря пророку *Saint Veloth* из Морровинда, одному из немногих святых, которому поклоняются жители этой провинции.

- *Прочие топонимы* — 182 (15%); названия географических объектов, не подходящих ни под одну предложенную выше категорию.

(27) *Lost Valkygg* — руины древней крепости, когда-то построенной нордами. Само написание этого названия напоминает игроку скандинавские слова, в которых часто можно увидеть двойные согласные (о звукографической форме ИС в связи с принадлежностью к расе в данной игре см. пункт 3 классификации). Также чувствуется очевидная связь этого ИС и персонажей скандинавских мифов, дев-воительниц, валькирий (др.-исл. *Valkyǫja*).

(28) *Ysgramor's Tomb* — древняя усыпальница самого прославленного героя Скайрима по имени *Ysgramor*. По легенде, именно этот персонаж однажды отплыл в поисках нового места обитания, чтобы его народ (прародители расы нордов) мог покинуть замерзшую Атмору (еще один материк из вселенной *The Elder Scrolls*), и прибыл к берегу Тамриэля на севере. Данный персонаж сыграл серьезную роль в истории становления Скайрима, поэтому он очень почитаем в этой провинции.

(29) *Bilegulch Mine* — шахта с неприятным названием. Во внутренней форме просматривается компонент «*bile*», который имеет ассоциации с желчью (англ. *bile* — «желчь»). Если обратиться к англоязычным толковым словарям, например, *Oxford Learner's Dictionary*, можно увидеть, что для тех, кто говорит на английском языке, такая субстанция, как желчь, ассоциируется с чем-то негативным, горьким и противным.

**Зоонимы** — 12 (1%); клички животных. Некоторые лингвисты утверждают, что к данной группе относятся и наименования видов живых существ, однако, мы будем придерживаться точки зрения, согласно которой зоонимы — клички, т.е. имена собственные, данные животным. Следует отметить, что, хотя вселенная игры довольно велика, в ней есть только 12 зоонимов, что намного меньше, например, количества антропонимов. Мотивированность создания зоонимов продиктована важностью этих имен (и их носителей) для сюжетной линии игры.



(30) *Ysgramor* — собака, названная в честь легендарного норда, героического персонажа, о котором мы говорили в пункте 2 (подпункт — Прочие топонимы).

(31) *Vigilance* — боевой пес, которого может купить игрок у персонажа *Banning*. Он имеет хорошую родословную, поскольку хозяин выращивает специальных собак, готовых к битве и охоте. Можно предположить, что кличка данного животного (англ. *vigilance* — «зоркость, бдительность») служит положительной характеристикой питомца: пес обладает отличным зрением и чутьем, что, несомненно, будет большим преимуществом в бою для того, кто его приобретет.

(32) *Gleda the Goat* — коза, принадлежащая персонажу *Ennis*. Она является исключительно квестовым персонажем, так что в открытом мире игрок не сможет ее найти до тех пор, пока не получит специальное задание. Игровое сообщество не может определить, чем обусловлен выбор данного имени собственного, но мы можем предположить следующее: в данном случае аллитерация выполняет функцию эвфонии и служит для более простого запоминания игроком имени животного.

**Астрономы** — 4 (0,3%); собственные названия космических объектов, в данном случае, принадлежащих вымышленной вселенной.

(33) *Nirn* — планета, на которой происходят действия, описанные в играх серии «*The Elder Scrolls*». Нам удалось найти несколько версий происхождения данного названия планеты. Первая заключается в схожести формы планеты и семени сосны (др.-греч. *νῆρος* (*nīrnos*) — «семя сосны»). К тому же, эта версия ассоциируется с феноменом жизни, что показывает обитаемость данной планеты [URL: <https://en.uesp.net/wiki/General:Etymology>]. Согласно второй точке зрения, которую можно найти в одном из внутриигровых трактатов о создании мира, слово «*Nirn*» на вымышленном языке *Ehlnofex* означает «*Gray Maybe*» (англ. «Серое ничто») [URL: [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Nirn#cite\\_note-mono-4](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Nirn#cite_note-mono-4)]. По одной из ле-

генд, планета Нирн появилась, когда Лорхан (одно из божеств пантеона), обманув одного из богов, убедил остальных создать смертный план. Увидев же, что они натворили, боги лишили Лорхана сердца. Есть и третья версия, по которой название планеты означает «Арена» на артланге Aldmeris, что также довольно логично, поскольку первая часть этой серии игр называлась «The Elder Scrolls: Arena» [URL: <https://elderscrolls.fandom.com/ru/wiki/Нирн>].

(34) *Masser* и (35) *Secunda* — спутники (их также называют Лунами) планеты Nirn, которые, по легенде, являются частями тела бога Лорхана и должны постоянно напоминать смертным обитателям планеты Nirn об их долге погибшему Лорхану. Одни исследователи видят сходство между планетой *Masser* и Марсом как в названии, так и в цвете (этот спутник имеет красноватую поверхность) [URL: <https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Masser>]. Другие же прослеживают закономерность между данным ИС и арабским словом «مسار» (произн. *massar*), которое переводится как «путь» или «тот, кто следует по пути».

*Secunda* является меньшим из двух спутников, чем и объясняется выбор такого названия: лат. *secunda* — «вторая». Интересным является следующий факт: в книге «An Elder Scrolls Novel: Lord of Souls» данная планета названа *Secundus*, то есть ее имя относится к мужскому роду.

(36) *Magnus* — название солнца во вселенной игры. Данное ИС является говорящим и его выбор вполне обоснован: лат. *magnus* — «великий, большой, сильный».

Следующим нашим шагом будет выявление наиболее часто использованных способов перевода имён собственных.

Мы предлагаем рассмотреть способы локализации каждого вида имён собственных согласно типу их референта.

## 2.3 Способы локализации имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim»

В данной работе рассматривается переводческий аспект локализации имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim», то есть изучаются возможные способы и стратегии, которыми пользуются переводчики при локализации имён собственных применительно к данной игре, поскольку проблема перевода относится к области лингвистики, в то время как локализация имеет тесную связь с культурологией.

В предыдущей главе была приведена классификация способов перевода имён собственных, построенная на основе типологий Т.А. Казаковой и Д.И. Ермоловича. Проведя анализ примеров из каждой группы имён собственных, представленных в рассматриваемой нами игре «The Elder Scrolls V: Skyrim», и распределив их в соответствии с данной классификацией, мы получили следующие результаты:

1. Самым продуктивным способом **перевода антропонимов (903 примера)** является транскрипция (697 из 903 примеров): Calcelmo — Колсельмо, Deeja — Диджа, Banning — Беннинг; вторым по продуктивности можно назвать сочетание кальки и транскрипции (174 из 903): Agent Lorcalin — Агент Лоркалин, Captain Valmir — Капитан Валмир, Naris the Wicked — Нарис Порочный; отдельное использование калькирования также встречается при локализации данной игры (28 из 903): Insane College Wizard — Сумасшедший волшебник (калькирование используется в сочетании с опущением одного из компонентов ИС), Watches-The-Roots — Наблюдает-за-Корнями, Dealer — Торговец; буквально несколько примеров иллюстрируют нам совмещение кальки и транслитерации, кальки, транскрипции и адаптации и кальки, транслитерации и адаптации:  
калька + транслитерация: Knight-Paladin Gelebor — Рыцарь-паладин Гелебор;

калька + транскрипция + адаптация: Augur of Dunlain — Авгур Данлейнский;

калька + транслитерация + адаптация: Alik'r Warrior — Алик'рский воин.

2. В главе 2.3 мы разделили **топонимы** на 4 группы:

а. **гидронимы**: в 9 из 15 случаев переводчики использовали сочетание калькирования и транскрипции: Lake Yorgrim — Озеро Йоргрим, Treva River — Река Трева;

в 5 из 15 — просто калькирование: White River — Белая Река, Clearpine Pond — Пруд Чистых Сосен;

в 1 из 15 — одновременное применение калькирования, транскрипции и адаптации: Padomaic Ocean — Падомайский океан;

б. **ойконимы**: самым продуктивным способом перевода для данной группы топонимов явилось калькирование (38 из 78): Bleakwind Bluff — Утес Холодный Ветер, Journeyman's Nook — Приют Подмастерья, Deerwood Redoubt — Лесной оплот;

вторым по популярности оказалось сочетание калькирования и транскрипции (30 из 78): Skuldafn Temple — Скулдафн — Храм, Yorgrim Overlook — Высота Йоргрим, Bannermist Tower — Башня Баннермист; 8 из 78 примеров иллюстрируют использование транскрипции: Dushnikh Yal — Душник-Йал, Largashbur — Ларгашбур; 1 из 78 демонстрирует одновременное применение калькирования, транслитерации и адаптации: Old Hroldan Inn — Таверна «Старый Хролдан»;

с. **оронимы**: в данной группе топонимов, которая оказалась самой малочисленной, отдельное использование калькирования и сочетание данного приёма с транскрипцией одинаково популярны у локализаторов данной игры (3 из 6 примеров на использование каждого способа): калькирование: Throat of the World — Глотка Мира, Autumnshade Clearing — Осенняя поляна;

калькирование + транскрипция: Druadach Mountains — Горы Друадак, Jerall Mountains — Горы Джерол;

d. **прочие топонимы**: самым продуктивным способом перевода имён собственных в данной группе оказалось калькирование (109 из 182 примеров): Greywater Grotto — Грот Серая Вода, Darkshade — Глубокая Тень, Reeking Tower — Дымящаяся башня, Nightingale Hall — Соловьиный зал.

Практически равноценные позиции удерживают транскрипция и сочетание калькирования и транскрипции (38 и 33 из 182 примеров соответственно): транскрипция: Yngvild — Ингвильд, Orotheim — Оротхейм; калькирование+транскрипция: Halldir's Cairn — Каирн Холдира, Tower of Mzark — Башня Мзарк. Совмещения кальки, транскрипции, адаптации и кальки, транслитерации, адаптации представляют всего по 1 из 182 примеров в данной группе: калька + транскрипция + адаптация: Glenmoril Coven — Гленморильский ковен; калька+ транслитерация + адаптация: Bruca's Leap Redoubt — Оплот Прыжок Брюсы.

3. При переводе **этнонимов** переводчики использовали способ транскрипции (10 из 15 примеров): Khajiits — Каджиты, Argonians — Аргониане, Bretons — Бретоны; а также калькирование (5 из 15): High Elves — Высокие эльфы, Wood Elves — Лесные эльфы.

4. Все **теонимы** (9 примеров) переведены с использованием метода транскрипции: Akatosh — Акатош, Kynareth — Кинарет, Talos — Талос, Arkay — Аркей.

5. При переводе **зоонимов** методы транскрипции и калькирования удерживают равноценные позиции (по 5 примеров из 12 на каждый способ перевода):

транскрипция: Barbas — Барбас, Ysgramor — Исграмор, Arvak — Арвак; калькирование: Pumpkin — Тыква, Stump — Пенёк, Frost — Мороз. Еще 2 имени собственных иллюстрируют использование калькирования и транскрипции одновременно: Queen Alfsigr — Королева Альфсигра, Gleda the Goat — Коза Гледа.

6. Все **астронимы** (4 примера) были переведены при помощи метода транслитерации: *Nirn* — Нирн, *Masser* — Массер, *Secunda* — Секунда, *Magnus* — Магнус.

При совмещении полученных данных удалось выделить следующие закономерности (см. Приложение 1):

- Самым широко используемым способом перевода имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» является **транскрипция** — 767 примеров из 1224 ( $\approx 63\%$ ).

- Вторым по продуктивности можно назвать **одновременное использование калькирования и транскрипции** — 251 пример из 1224 ( $\approx 20\%$ ).

- Менее популярным среди переводчиков данной компьютерной игры оказался метод **калькирования** — 194 примера из 1224 ( $\approx 15\%$ ).

- Наименее продуктивными способами перевода имён собственных явились **транслитерация** (4 из 1224, 0,3%), **совмещения кальки, транслитерации, адаптации** (4 из 1224, 0,3%) и **кальки, транскрипции, адаптации** (3 из 1224, 0,24%), а также **сочетание калькирования и транслитерации** (1 из 1224, 0,08%).

- Следует также отметить, что метод **транспозиции** не был использован ни разу при официальном переводе имён собственных для локализации англоязычной компьютерной игры «The Elder Scrolls V: Skyrim», поскольку транспозиция предполагает наличие «фиксированных» эквивалентов ИС в принимающем языке, что невозможно по отношению к компьютерным играм, где вселенные являются вымышленными и создаются с использованием вымышленных языков.

## **2.4 Факторы, влияющие на выбор способов перевода имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim»**

Далее попытаемся определить факторы, влияющие на выбор того или иного способа перевода или, иначе говоря, выяснить, почему переводчики

отдавали предпочтение тому или иному способу перевода имен собственных при официальной локализации данной компьютерной игры.

Безусловно, нельзя отрицать влияние такого фактора, как традиция, сложившаяся в переводческом сообществе относительно определенных типов ИС. Например, С.И. Влахов и С.П. Флорин говорят о том, что названия изданий и органов печати принято передавать только транскрипцией, а вот названия произведений литературы и искусств — только переводом. Однако такой устоявшейся традиции относительно, например, топонимов, не существует, поскольку названия локаций могут состоять из абсолютно разных компонентов, и каждое имя собственное в данной группе требует отдельного рассмотрения [Влахов, Флорин, 2009].

Также важно помнить, что внутри самой игры тоже существуют определенные переводческие традиции и устоявшиеся, фиксированные переводы имен собственных. Например, раса *Elves*, характерная для фэнтезийных миров, имеет устойчивый перевод «эльфы», но никак не транслитерированное «эльвы». Другим примером из данной игры может служить имя персонажа «*Cicero*», которое перевели как «Цицерон», согласно сложившейся переводческой традиции: в русском языке существует фиксированный аналог этого имени, поскольку его носитель, древне-римский оратор Цицерон, известен по всему миру.

Также важно сохранять тот перевод ИС, который появлялся в предыдущих версиях или сериях игры, книг, фильмов или сериалов, поскольку обычно сообщество фанатов очень трепетно относится к любым изменениям имен и названий в художественных вселенных.

Однако при локализации компьютерной игры «*The Elder Scrolls V: Skyrim*» большую значимость приобретает фактор соотношения внешней и внутренней форм.

Если внешняя форма имени собственного важнее для правильной перцепции игроком вымышленного мира игры, в таком случае стоит говорить о влиянии *фонетического фактора*. Так, ИС может передавать определенные

коннотации имени: положительные для положительных героев, безопасных для игрока локаций и прочее, а негативные — для недружественных мест, врагов игрока и так далее. Также на выбор варианта перевода ИС могут влиять традиции перевода в определенных сферах. Необходимо отметить, что имена собственные с однозначно позитивными или негативными коннотациями в рассматриваемой нами игре найдены не были. Это можно объяснить тем, что разработчики стремились создать довольно правдоподобный мир для достаточно взрослой аудитории, которая не нуждается в очевидном делении на «хороших» и «плохих» персонажей. Однако для игры «The Elder Scrolls V: Skyrim» как типичного представителя жанра фэнтези является характерной так называемая традиция «эпичности». Согласно ей названия локаций, предметов, имена героев должны отсылать к эпическим произведениям древних авторов или мифы и легенды.

Примерами влияния фонетического фактора можно назвать следующие ИС из рассматриваемой нами игры:

(37) Bloodlet Throne (Кровавый Трон) — небольшой форт, который может исследовать протагонист. Внутри него обитают вампиры (откуда и связь названия с кровью). Однако отметим, что переводчики выбрали вариант «кровавый», а не «кровавый трон» или «трон крови». Это обусловлено как раз традицией эпичности, соблюдаемой в мире фэнтези.

(38) Red Wave (Алая волна) — корабль, перевод названия которого можно объяснить стремлением добиться ассоциации с высоким стилем речи, как и у предыдущего примера: локализаторы выбрали вариант «алая», а не «красная».

К тому же, звучание слова может создать некий образ референта, в том числе, связанный с культурой (вымышленной или реальной). Примерами могут послужить названия локаций в рассматриваемой нами игре:

(39) Largashbur (Ларгашбур), (40) Dushnik Yal (Душник-Йал), (41) Mor Khazgur (Мор Казгур) — средний игрок в «The Elder Scrolls V: Skyrim» по одному только фонетическому облику этих слов может понять, что названия



локаций созданы на языке орков, не самой дружелюбной расы, представители которой станут атаковать игрока, как только заметят его.

(42) Skuldafn (Скулдафн), (43) Yorgrim (Йоргрим), (44) Orotheim (Оротхейм) — эти локации связаны с расой нордов, что становится понятно именно благодаря фонетическому образу этих ИС. Стоит обратить внимание на последний пример: Orotheim явно имеет отсылку на скандинавский эпос, где вселенная разделена на определенные миры — Йотунхейм, Юсальфхейм, Хельхейм, Ванакхейм и так далее (сканд. heim — место, план существ).

Заметим, что в данных примерах важен не смысл основ в составе слов и корней, использованных при построении ИС, а именно фонетический облик, вызывающий определенные ассоциации у игрока. Поэтому локализаторы совершенно обоснованно выбрали именно транскрипцию как способ перевода таких имен и названий. В этом мы видим связь фонетического и лингвокультурного факторов.

Если же важность внутренней формы преобладает над внешней, можно говорить о *смысловом факторе*, влияющем на выбор способа перевода. В таком случае помимо звукографической формы ИС и связанных с ней ассоциаций важное значение приобретает внутренняя форма ИС. В качестве примеров приведем следующие ИС из рассматриваемой нами игры:

(45) Ravenscar Hollow (Воронья нора) — пещера, которую может исследовать протагонист. Она не имеет ничего общего с птицами, однако слово «hollow» (англ. «нора») семантически важно для игры; таким образом, игрок, увидев слово *hollow* примерно понимает, как выглядит данная локация. Компонент *scar* (англ. «утес, скала») опускается в русской версии из-за стремления к краткости наименования и легкости произношения.

(46) Boulderfall Cave (Камнепадная пещера) — еще одна локация, название которой мотивировано: услышав это имя собственное, можно сразу понять, что в этой пещере (англ. *cave*) могут падать (англ. *fall*) камни (англ. *boulder*). Но в англо-русском словаре Cambridge Dictionary можно обнаружить, что англ. *boulder* — «булыжник, глыба, валун». Здесь переводчики ре-

шили использовать родо-видовую замену с целью придать большую благозвучность русскоязычному названию локации, ведь «валунопадная пещера» или «пещера, в которой падают булыжники», звучит слишком длинно, неловко и громоздко.

(47) Quicksilver Mine (Ртутная шахта) — локация, в которой игрок может добыть ртуть и обработать, продать или купить ее. Название соответствует действительности — это место представляет собой залежи ртутной руды, необходимой для создания некоторых предметов в игре. Поэтому здесь локализаторы снова прибегли к такому способу перевода ИС, как калькирование — их главной целью было передать смысл, но не звучание оригинального названия.

Как отмечается в теоретических работах, приведенных в разделе 1.2.1, для использования калькирования в качестве способа перевода имени собственного в художественном дискурсе должно быть веское основание. Этим основанием и является смысл, заложенный в наименовании и играющий важную для восприятия вымышленного мира роль.

Но ИС могут также иметь многоплановость значений, что влечет за собой потенциальную множественность интерпретаций имен и наименований. В качестве примеров следует рассмотреть следующие имена:

(48) Pumpkin — кличка одомашненной лисы, которая объединяет в себе несколько факторов, важных при выборе имени питомцу: во-первых, это имя вызывает ассоциации с цветом окраса животного; во-вторых, достаточно короткое, чтобы подзывать питомца к себе; в-третьих, отражает привязанность хозяина к этому существу (в англоязычном сообществе слово “pumpkin” употребляется в качестве диминутива, ласкового обращения). Однако переводчики официальной версии локализации не учли данный факт при переводе и перевели данное ИС как «Тыква», сохранив при этом ассоциацию с цветом и следуя принципу краткости клички животного. Поэтому данный перевод является не вполне адекватным.

(49) *Watches-The-Roots* — одно из самых необычных имен персонажей во всей игре. Это представитель расы аргониан, антропоморфная ящерица, с которым игрок может взаимодействовать только в форме призрака, поскольку данный персонаж мертв. Данное ИС состоит из следующих компонентов: 1) глагол в форме *Present Simple*, третьего лица, единственного числа; 2) определенный артикль; 3) существительное во множественном числе. Все компоненты, составляющие данное ИС, переводятся на русский язык, они не являются неологизмами. Локализаторы русской версии решили сохранить трехкомпонентность данного имени, но, поскольку в русском языке артиклей нет, в ИС включен предлог, подходящий по смыслу. В русской версии игры персонажа зовут «Наблюдает-за-Корнями». Этот вариант не самый логичный, поскольку в русском языке глаголы редко подвергаются субстантивации, в отличие от причастий. К тому же, использование причастий в составе антропонима часто используется в русском языке для передачи, например, имен индейцев. Такая форма звучала бы более привычно для реципиента, принадлежащего к русскому лингвокультурному пространству, а также вызвало бы должные ассоциации, которые заложены в англоязычном оригинальном ИС. Визуальное оформление этого имени собственного также немного поменялось.

При преобладающей важности сохранения в переводе семантической составляющей ИС на его перевод также может влиять *лингвокультурный фактор*. В таком случае приходится говорить о двух типах данного фактора:

1. *Ассоциация с реальными культурами* (существовавшими или существующими до сих пор). Использование такого типа ассоциаций в фэнтезийном мире и создание ИС, которые отсылают к реальным культурам, имеет две причины. Во-первых, уже существующие культуры имеют некие коннотации и ассоциации у игрока. В этом смысле игра «*The Elder Scrolls: V*» действительно является интернациональной, поскольку игрок может создать персонажа той расы, которая ему близка или просто нравится. Во-вторых, протагонисту будет удобнее ориентироваться в незнакомом мире,

если у него будут ассоциации со уже известной ему вселенной. Фонетический облик порождает ассоциации с определенной культурной рамкой и языком и указывает на дружелюбность враждебность или опасность локации. В рассматриваемой игре ассоциации с реальными культурами имеют, например, расы имперцев, нордов, бретонцев и редгаров.

2. Ассоциация с вымышленными культурами, которые в свою очередь, можно подразделить на 2 варианта:

а) вымышленные культуры, принятые в дискурсе определенного жанра, примерами которых можно считать расы орков и эльфов, введенных, как уже было сказано ранее, в мир фэнтези-вселенных Д.Р.Р. Толкином в серии книг «Властелин колец». К тому же, в этих расах можно увидеть интертекстуальные отсылки на другие произведения этого же жанра в разных форматах: книги Н. Перумова и С. Лукьяненко, цикл книг «Сага о ведьмаке» А. Сапковского, серию игр «Warcraft», классическую настольную игру «Dungeons&Dragons» и прочие;

б) совершенно новые вымышленные культуры.

Ассоциация с вымышленными культурами помогает создать более яркую и пеструю вселенную игры, что будет обуславливать интерес игрока. Вымышленные культуры помогают разработчикам создать новый мир с новыми культурами, в то же время чем-то похожими на реальные. Создатели серии игр «The Elder Scrolls» решили ввести в игру как уже известные игрокам культуры (эльфы и орки), так и придумать свои, уникальные, которые теперь ассоциируются именно с данной игрой.

В качестве примера действия лингвокультурного фактора можно привести систему рас, которая лежит в основе всех игр вселенной «The Elder Scrolls». С реальными культурами ассоциируются такие расы, как, например, имперцы (прямая ассоциация с древними римлянами), норды (скандинавы), редгарды (народы Ближнего Востока, которых обобщенно можно называть арабами), а также бретонцы (кельты). Чтобы передать названия этих народов

на русский язык, локализаторы использовали способы транскрипции, поскольку, как мы уже упоминали выше, фонетический облик данных слов также играет немаловажную роль в ассоциации с реальными культурами.

Расами, представляющими собой вымышленные народы, можно назвать уже ставших классикой мира фэнтези орков и эльфов. Но и здесь создатели вселенной «The Elder Scrolls V: Skyrim» не стали останавливаться и решили ввести множество подвидов эльфов (лесные, темные, высшие и так далее). Поскольку эти слова имеют устоявшиеся аналоги в русском языке, введенные намного раньше времени создания данной игры, локализаторы решили использовать способ калькирования в данном случае (High Elves — Высокие эльфы, Wood Elves — Лесные эльфы, и так далее).

Здесь же можно упомянуть и каджитов и аргониан, антропоморфных кошек и ящериц соответственно, которые, как мы уже говорили, стали «визитной карточкой» вселенной «The Elder Scrolls». Так как эти расы не имеют аналогов в других вымышленных мирах и являются абсолютно новыми вымышленными народами, переводчики прибегли к транскрипции при переводе этих ИС.

Другим примером, где основным фактором при переводе ИС является лингвокультурный, могут служить следующие наименования:

(50) *Leontius Salvius* (Леонтий Салвий), (51) *Mallus Maccius* (Маллий Макий), (52) *Valga Vinicia* (Валга Ваниция) — представители расы имперцев, на что намекают определенные суффиксы данных имен, о которых мы упоминали ранее в данной работе. Обратим внимание на то, как локализаторы перевели и адаптировали данные имена согласно сложившейся переводческой традиции: имена древних римлян в оригинале часто имеют суффиксы *-us* для мужчины и *-a* для женщин, причем в именах представителей мужского пола этот суффикс в русском языке меняется на «-ий», в то время как в именах женщин остается гласный звук «а», который может сливаться ассимилироваться под стоящий перед ним гласный, как в примере «Ваниция» (англ. *Vinicia*).

(53) Ma'zaka (Ма'зака), (54) Ra'zhinda (Ра'жинда), (55) Ahjisi (Ахиси) — персонажи-каджиты, антропоморфные кошки. Как мы уже упоминали ранее, это абсолютно новая раса, характерная только для серии игр «The Elder Scrolls». Чтобы добиться максимально возможной правдоподобности, разработчики не только детально продумали внешний вид и поведение представителей этого народа, но и создали вымышленный язык Та'агра, а также снабдили игроков небольшим словарем. Благодаря ему мы можем понять, что префикс «Ma'» в имени означает «ученик», а «Ra'» показывает высокий социальный статус. Таким образом, знакомые с данной системой наименования игроки лучше поймут вселенную «The Elder Scrolls» и глубже проникнутся атмосферой игры.

Как видно из вышеперечисленных примеров, при ведущей роли лингвокультурного фактора локализаторы в основном пользовались способом транскрипции для локализации ИС.

Так, можно сделать вывод, что способ перевода ИС зависит от многих факторов, а именно: фонетического, лингвокультурного (связанного как с реальными, так и с вымышленными культурами и языками), а также от сложившихся переводческих традиций, от узнаваемости, а также удобства произношения и краткости. Каждое имя собственное следует рассматривать отдельно, поскольку влияние и релевантность тех или иных факторов будет варьироваться от имени к имени.

## **2.5 Практические рекомендации локализаторам компьютерных игр**

Объединив выводы из предыдущих пунктов данной главы, можно сделать вывод, что перевод имен собственных и локализация компьютерной ролевой игры в целом — процесс сложный, включающий в себя множество факторов, которые могут влиять на выбор способов перевода. Безусловно, данная работа требует определенных навыков от переводчика. В данном разделе содержатся практические рекомендации локализаторам для успешной локализации компьютерной игры.

1. Переводческие традиции являются таким фактором при принятии решений для перевода ИС, который невозможно игнорировать, однако, это не самый важный фактор, который стоит учитывать при локализации игры.

2. Следует сохранять устоявшиеся переводы, если переводчик работает над продуктом, который входит в серию (игр, книг, фильмов, сериалов и так далее), поскольку реципиенты уже привыкли к определенным переводам. Также важно сохранять устоявшиеся в культуре перевода эквиваленты (например, «эльфы», а не «эльвы»).

3. Если важен фонетический облик слова (как маркер принадлежности к определенной культуре, создания необходимой атмосферы или ассоциации у игрока или же в качестве указания игроку, кто друг, а кто враг), следует использовать такой способ перевода, как транскрипция.

4. Если же внутренняя форма ИС важнее звучания самого имени, рекомендуется прибегнуть к использованию калькирования.

5. Локализация компьютерных игр — процесс непростой, поскольку включает в себя разные типы работ, среди которых перевод и адаптация текста. Поэтому можно сделать вывод, что от переводчика здесь требуется не только отличное знание языков (как исходного текста, так и текста перевода), но еще и следующие знания и навыки:

- «широкая переводческая культура» [Влахов, Флорин, 2009];
- умение уложить текст в определенное количество символов;
- знакомство с прошлыми версиями переводов, чтобы использовать их в дальнейшем для единообразия перевода всей вселенной.

Также нельзя не согласиться со следующим замечанием лингвиста Д.И. Ермоловича: при переводе необходимо создавать текст, который будет читаться легко, а также следует избегать «ассоциаций с лексикой сниженного регистра» [Ермолович, 2001]. В таких случаях, говорит он, необходимо принять переводческое решение вопреки правилам исходного языка (фонетическим, например). Это значит, что если, например, перевод слова в русском

языке является неблагозвучным, следует подобрать другое слово. Этот комментарий Д.И. Ермоловича применим и к сфере локализации компьютерных игр.

В качестве дополнительной рекомендации следует также упомянуть интерес к объекту перевода. Безусловно, этот пункт не является обязательным, но очень помогает локализатору при работе над текстом.



## Выводы по Главе 2

1. Материалом данного исследования послужили 1224 имени собственного и их переводы из официальной локализации игры. Среди них были выделены этнонимы, теонимы, антропонимы, топонимы, среди которых: ойконимы, гидронимы, оронимы и прочие топонимы; а также зоонимы и астронимы.

2. Важное место в ономастиконе данной игры занимают этнонимы, так как фонетический облик практически всех ИС рождает ассоциации с определенной расой, культурой и языком. С помощью ИС вымышленного языка можно создать впечатление о народе, язык помогает выстроить образ расы. К тому же специфическое звучание ИС имеет практическую ценность, помогая игроку заранее определить расовую принадлежность и представить внешний вид персонажа в игре.

3. Самым продуктивным способом перевода имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» является транскрипция. Наименее широко используемыми способами перевода являются транслитерация, совмещения кальки, транслитерации, адаптации и кальки, транскрипции, адаптации, а также сочетание калькирования и транслитерации.

4. Среди факторов, влияющих на выбор способов перевода имён собственных в англоязычной компьютерной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim», выделяются следующие: фонетический, смысловой и лингвокультурный, которые могут действовать по отдельности или в сочетании друг с другом.

5. Локализаторы компьютерной игры «The Elder Scrolls V: Skyrim» стремились использовать *транскрипцию* в качестве способа перевода ИС в случае, если фонетический облик являлся важнее внутренней формы наименования (что можно считать демонстрацией влияния фонетического фактора на выбор способа перевода). Если же смысл, заложенный во внутренней форме ИС, был важнее звучания имени, локализаторы предпочита-

ли использовать *калькирование* (в таком случае, приходится говорить о влиянии смыслового фактора).

6. Лингвокультурный фактор является решающим в двух случаях: имя может вызывать ассоциации с реальной культурой или же с вымышленной культурой, причем последняя может быть известной в данном жанре или же совершенно новой культурой, продуктом творческой деятельности создателей игры. При главенстве лингвокультурного фактора локализаторы игры пользовались в основном таким способом перевода ИС, как *транскрипция*. Лингвокультурный фактор может действовать в сочетании с фонетическим или смысловым.

7. Для проведения локализации игры переводчикам рекомендуется сохранять устоявшиеся варианты перевода ИС, особенно использованные в предыдущих версиях перевода данной серии игр, учитывать переводческие традиции, характерные для данной сферы, а также ограничения, связанные с укладкой передаваемого смысла в определенное количество символов.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью настоящей работы было изучение лингвокультурного фактора при переводе имени собственного в компьютерных играх как элемента адаптации текста на базе материала, собранного из компьютерной ролевой игры «The Elder Scrolls V: Skyrim», в который вошли 1224 имени собственного и их переводы в официальной локализации данной игры.

Итак, имя собственное — это слово, словосочетание или предложение, которое служит для выделения именуемого им объекта, его индивидуализации и идентификации. Была разработана подробная типология имен собственных с учетом типа референта, включающая этнонимы, теонимы, антропонимы, топонимы (среди них ойконимы, гидронимы, оронимы и прочие топонимы), зоонимы и астронимы.

В ходе исследования были определены отличия локализации от других видов перевода, в том числе письменного и устного, которые заключаются в специфике формата материала и большей связи с лингвокультурологией, а также установлены особенности переводческого аспекта при локализации компьютерных игр. Локализатору следует научиться работать с переменными, укладывать заложенный изначально смысл в определенное количество символов на экране, а также учитывать культурный фактор принимающей культуры при локализации компьютерной игры.

В исследовательской части работы были описаны основные способы перевода ИС при локализации компьютерной игры, в которую вошли транспозиция, транслитерация, переводческая транскрипция и калькирование (данные способы могут использоваться по отдельности или в различных комбинациях при переводе имен собственных), а также обоснована важность учета смыслового и фонетического факторов при переводе имен собственных, причем второй зачастую сочетается с лингвокультурным. Рассмотрено влияние феномена артлангов на перевод ИС в компьютерных играх и вымышленных вселенных в целом.

Как представляется, перспективным направлением разработки проблемы локализации ИС может стать сопоставительное исследование, выполненное на материале нескольких языков, а также дальнейшее исследование роли артлангов, искусственных языков и вымышленных вселенных, которое также может внести вклад в исследование категории имен собственных и проблемы их перевода.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Багдасарян А.Г. О «культурном повороте» в современных переводческих исследованиях. / А.Г. Багдасарян // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 7 (85). – С. 295-298.
2. Бархударов Л.С. Язык и перевод. – М.: Международные отношения, 1975. – 240 с.
3. Берман А. Испытание чужим. Культура и перевод в романтической Германии / А. Берман // Логос. Философско-литературный журнал. – Москва: Издательство Института Гайдара. – 2011. – № 5–6. – С. 93-113
4. Влахов С.И., Флорин С.П. Непереводимое в переводе. – М.: Р. Валент, 2009. – 360 с.
5. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. В поисках новых путей развития лингвострановедения: концепция речеповеденческих тактик. – М.: Изд-во ГИРЯ им. А.С. Пушкина, 1999. – 84 с.
6. Воробьев В.В. Лингвокультурология: теория и методы. – М.: Изд-во Росс. УН-ТА дружбы народов, 1997. – 331 с.
7. Гоббс Т. Избранные сочинения / под общ. ред. А. Деборина и Д. Рязанова; с предисл. А. Деборина. – М. – Л.: Госиздат; 1-я Образцовая тип. – 1926. – С. 213-276.
8. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. – М.: Р. Валент, 2001. – 200 с.
9. Казакова Т.А. Практические основы перевода. English <=> Russian. – СПб.: Изд-во «Союз», 2001. – 320 с.
10. Карасик В.И. Языковая кристаллизация смысла. – М.: Гносис, 2010. – 351 с.
11. Карасик В.И. Языковая матрица культуры. – М.: Гнозис, 2013. – 320 с.
12. Кундзич О. Переводческая мысль и переводческое недомыслие. – М.: Советский писатель, 1955. – 248 с.
13. Курилович Е.Р. Заметки о значении слова. ВЯ АН СССР. – 1995. – №3. – С. 73-81.

14. Левый И. Искусство перевода. – М.: Прогресс, 1974. – 395 с.
15. Миньяр-Белоручев Р.К. Теория и методы перевода. – М.: Московский лицей, 1996. – 208 с.
16. Разумовская В.А. Переводимость культурной информации и стратегии художественного перевода // Вестник СПбГУ. – Сер.9. – 2016. – № 4. – С. 110-121.
17. Разумовская В.А., Валькова Ю.Е. Доместикация, форенизация и остраение в переводе: исторический аспект : дис. ... канд. филол. наук. – К., 2018. – 268 с.
18. Рассел Б. Человеческое познание его сферы и границы. Пер. с англ. Н. Воробьева; Статьи - Пер. с англ. В. Горбатова; Общ. ред., сост., вступ. ст. А. Грязнова. – М.: ТЕРРА — Книжный клуб; Республика, 2000. – 464 с.
19. Реформатский А.А. Введение в языкознание. – М.: Учпедгиз, 1960.
20. Рюкова А.Р., Филимонова Е.А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. – 2016. – №4. – С. 968-973.
21. Соловьева А.В. Профессиональный перевод с помощью компьютера. – СПб.: Питер, 2008. – 158 с.
22. Суперанская А.В. Ваше имя? Рассказы об именах разных народов. – М.: Армада-пресс, 2001. – 256 с.
23. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. – 368 с.
24. Суперанская А.В. Теоретические проблемы ономастики: автореферат дис. ... д-ра фил. наук: 10.02.19 – Л., 1974. – 48 с.
25. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. – М.: Слово/Slovo, 2000. – 624 с.
26. Тер-Минасова С.Г. Язык. Познание. Культура. – М.: Вестник Московского университета. – Сер. 19. – №1. – 2010. – С. 9-16.
27. Фонякова О.И. Имя Собственное в художественном тексте. – Л.: ЛГУ, 1990. – 103 с.

28. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. – М.: Наука, 1988. – 216 с.
29. Шлейермахер Ф.Д. О разных методах перевода: лекция, прочитанная 24 июня, 1813 г. // Вестник Московского Университета. – Серия 9, «Филология»: Научный журнал, 2000. – С. 127-145.
30. Bach Adolf. Deutsche Namenkunde. Band 1: Die deutschen Personennamen. Teil 1: Einleitung. Zur Laut- und Formenlehre, Wortfügung, –bildung und –bedeutung der deutschen Personennamen. 3. Edition, 1978 (unveränderte Auflage). – Heidelberg, Universitätsverlag WINTER, 1978. – 331 Seiten.
31. Bassnett S., Lefevere, A. Translation, History and Culture. – London: Pinter Publishers, 1990. – 133 p.
32. Bernal-Merino M. Challenges in the translation of video games. Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, n.5: Localització de videojocs: novembre 2007.
33. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games. – The Journal of Specialized Translation, issue 6, 2006. – С. 22-36.
34. Bertelsen H. Faellesnavne og egennavne. – København, 1911. – 67 p.
35. Buyskens E. Du nom propre et du nom commun. – Neophilologus 23, 1938. – С. 111-121
36. Christophersen P. The articles: a study of their theory and use in English. – Copenhagen — London, 1939. – 245 p.
37. Dunkling L. First Names First. – London: Dent, 1977.
38. Esselink B. , A Practical Guide to Localization / [Bert Esselink]. – [Rev.ed.]. Rev. ed. of: A practical guide to soft ware localization. – Language International World Directory: vol. 4, 2000. – 488 p.
39. Gambier Y. Doubts and Directions in Translation Studies. – The Netherlands: John Benjamins, 2007. – 361 p.
40. Gardiner A. The theory of proper names: a controversial essay. – London, 1940. – 67 p.

41. Hevia C.M. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives*. – 14:4. – 2007. – P. 306-323.
42. Joseph H. W. B. *An introduction to logic*. – Oxford, 1946. – 310 p.
43. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation // *The Journal of Specialised Translation*. – Issue 6. – 2006. – С. 10-21.
44. Munday J. *The Routledge Companion to Translation Studies*. – London: Routledge, 2008. – 285 p.
45. Newmark P. *A Textbook of Translation*. – New York and London Prentice-Hall, 1988. – 418 p.
46. Nida Eugene A. *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. – Harvard, 1964.
47. Nord, Christiane. It's tea time in Wonderland. Culture-markers in fictional texts. In: Pürschel, H. (ed.), *Intercultural Communication*. – Duisburg: Leang. – 1994. – С. 523-538.
48. Tolkien J. *A Secret Vice*. Лекция, пер. Н.Прохоровой. Журнал «Знание-Сила». – № 6. – 1998.
49. Venuti, L. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. – London: Routledge, 1995.
50. Аватар: перевоплощение лингвистики [Электронный ресурс] // URL: [http://arahau.ucoz.ru/publ/interlingvistika/avatar\\_ingvistik/2-1-0-4](http://arahau.ucoz.ru/publ/interlingvistika/avatar_ingvistik/2-1-0-4), дата обращения: 20.05.2022.
51. Классификация имен собственных сообщества ICOS [Электронный ресурс] // Официальный сайт сообщества ICOS. URL: <https://icosweb.net/publications/onomastic-terminology/>], дата обращения: 25.05.2022.
52. Официальный сайт компании локализации и перевода «Логрус» [Электронный ресурс] // URL: <http://www.logrus.net/pages/ru-gamelocalization.aspx>, дата обращения: 1.04.2018.



53. Официальный сайт компании Tolkien Estate. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.tolkienestate.com>, дата обращения: 8.05.2022.
54. Официальный сайт студии локализации игр «allcorrect group». [Электронный ресурс] // URL: <https://allcorrectgames.ru>, дата обращения: 3.04.2018.
55. An interview with Paul Frommer, Alien Language Creator for Avatar [Электронный ресурс] // URL: <http://usoproject.blogspot.com/2009/11/interview-with-paul-frommer-alien.html>, дата обращения: 20.05.2022.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СЛОВАРЕЙ И СПРАВОЧНЫХ ИЗДАНИЙ**

1. Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева. – М.: Советская энциклопедия, 1990. – 682 с.
2. Русское культурное пространство. Лингвокультурологический словарь. / Брилева И.С. Вольская Н.П. [и др.] – М.: Гнозис, 2004. – 318 с.

### **ЭЛЕКТРОННЫЕ ИСТОЧНИКИ МАТЕРИАЛА ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ**

1. Англоязычный форум фанатов игры «TES V: Skyrim». [Электронный ресурс] // URL: [https://www.reddit.com/r/teslore/comments/7plzrg/etymology\\_of\\_kynareth/](https://www.reddit.com/r/teslore/comments/7plzrg/etymology_of_kynareth/), дата обращения: 23.04.2022.
2. База материала исследования на английском языке. [Электронный ресурс] // URL: <http://elderscrolls.wikia.com>; дата обращения: 5.05.2018.
3. База материала исследования на русском языке [Электронный ресурс] // URL: <http://ru.elderscrolls.wikia.com>; дата обращения: 5.05.2018.
4. Неофициальная онлайн энциклопедия вселенной игр TES. [Электронный ресурс] // URL: <https://en.uesp.net/wiki/General:Etymology>, дата обращения: 24.04.2022.
5. Сайт-энциклопедия по миру вселенной игр TES. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.imperial-library.info>, дата обращения: 23.04.2022.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ (1224)	ТОПОНИМЫ (281)			ТРАНСЛИТЕРАЦИЯ	ТРАНСКРИПЦИЯ	КАЛЪКА	ТРАНСПОЗИЦИЯ	КАЛЪКА + ТРАНСКРИП	КАЛЪКА + ТРАНСЛИТ	КАЛЪКА + ТРАНСКРИП + АДАПТАЦИЯ	КАЛЪКА + ТРАНСЛИТ + АДАПТАЦИЯ	
	ПРОЧЬЕ (182)	ОРОНИМЫ (6)	ОЙКОНИМЫ (78)	ГИДРОНИМЫ (15)	-	-	5	-	9	-	1	-
	-	-	-	-	8	38	-	30	-	-	1	-
	-	-	-	-	-	1	-	3	-	-	-	-
	-	38	109	-	33	-	33	-	1	1	1	
АНТРОПОНИМЫ (903)	-	697	28	-	174	1	1	2				
АСТРОНИМЫ (4)	4	-	-	-	-	-	-	-				
ЭТНОНИМЫ (15)	-	10	5	-	-	-	-	-				
ТЕОНИМЫ (9)	-	9	-	-	-	-	-	-				
ЗООНИМЫ (12)	-	5	5	-	2	-	-	-				
<b>ИТОГО</b>	<b>4</b>	<b>767</b>	<b>194</b>	<b>0</b>	<b>251</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>				

Таблица 1. Способы перевода имен собственных и типы ИС, применительно к которым они использовались при локализации компьютерной игры «TES V: Skyrim».