

DOI: 10.33184/dokbsu-2024.1.5

Методы и сложности перевода антропонимов в текстах игровой и компьютерной направленности на примере игры «the elder scrolls v: skyrim»

О. В. Халипина

*Магнитогорский государственный технический университет
Россия, Челябинская область, 455000 г. Магнитогорск, пр. Ленина, 38.*

Тел.: +7 (3519) 23 63 27.

Email: olga_lady.com@inbox.ru

Данная статья посвящена исследованию способов перевода антропонимов в текстах игровой и компьютерной направленности и сложностей, с которыми сталкиваются переводчики. Целью исследования является анализ методов перевода антропонимов при локализации игры «Скайрим», а также обобщение данных о приемах, которые были использованы при переводе имен собственных. В статье упоминаются методы, которые тоже могут применяться при локализации, но не имеют особой популярности. Всего было проанализировано 904 антропонима. Сфера применимости результатов – обучающие пособия по практике перевода и локализации игр.

Ключевые слова: антропонимы, имена собственные, локализация, перевод, компьютерные игры, способы перевода антропонимов, сложности при переводе имен собственных.

Игры и компьютерные технологии стали неотъемлемой частью современной сферы медиа и развлечений. Популярность игровой индустрии продолжает стремительно расти, привлекая миллионы игроков по всему миру. Одним из наиболее популярных жанров в данных сферах выступает жанр фэнтези. Вместе с развитием технологий и расширением границ виртуальных миров, тексты, используемые в играх, включая антропонимы (имена и фамилии персонажей) становятся все более значимыми и влиятельными. Правильный перевод антропонимов играет ключевую роль в передаче смысла и эмоциональной сути игры, а также уникальной идентичности персонажей и глубины их характеров на разных языковых и культурных платформах. В научных кругах можно встретить разрозненные мнения, как следует переводить антропонимы. Некоторые полагают, что при переводе лучше всего применять метод транскрипции, другие придерживаются дословного перевода, а кто-то убежден, что транслитерация – наиболее подходящий способ. При переводе антропонимов необходимо осознавать специфичность переводимого языка, принимать во внимание происхождение носителя данного имени. К тому же важно учитывать стиль перевода и жанр игры. В лингвистике и теории перевода распространен взгляд, в частности так считает М. Э. Рут, «что имена собственные не требуют перевода и существенного предпереводческого

анализа. Если следовать этому подходу, то при анализе текста всякое слово – не собственное имя требует словарного описания, внутри или межъязыкового перевода, тогда как простое указание на то, что встретившееся слово является собственным именем (антропонимом, топонимом), т.е. указание на категориальное, видовое значение слова, является достаточным» [1].

Специфика названий и имен заключается в том, что при передаче их на другой язык они очень часто сохраняют свой изначальный звуковой облик. Причина этого заключается в специфике семантической структуры собственного имени. При передаче имен собственных первостепенную важность принимает звуковая оболочка. Это происходит потому, что они обозначают индивидуальные объекты непосредственно, минуя ступень представления или общего понятия (референта). Некоторое осложнение в любую возможную теорию имени собственного вносит тот факт, что помимо типичных собственных имен (Джон, Мэри и т.п.) имеются и такие, которые в какой-то мере имеют мотивировку или значение, например прозвища, фамилии Stormcloak, Dragonborn и другие.

Н. К. Гарбовский выделяет четыре главных метода перевода антропонимов: транслитерацию, транскрипцию, калькирование и приближенный перевод [2]. В то время как А. В. Федоров отмечает немного иные способы: транслитерацию; транскрипцию; создание нового слова или сложного слова, или словосочетания для обозначения соответствующего предмета на основе элементов и морфологических отношений, уже реально существующих в языке; уподобляющий перевод; обобщенно-приблизительный перевод [3]. Некоторые другие лингвисты также включают способ транспозиции. Проанализировав русские и иноязычные ресурсы в интернете, мы также можем увидеть, что выделяются такие методы, как *transference; substitution; translation; modification* [4]; калькирование, которое разделяют на полукальку, точную кальку и модифицированную кальку [5]; транспозиция; модификация; онимическая замена [6]; семантический перевод [6–7]; лексико-семантическая замена [8]; деонимизация [9]; перифраза [10]; словарное соответствие [11]; уподобляющий перевод [12]; традиционное соответствие; опущение; *recreation* и *rendition* [13]; *copying* [14]. Однако какой способ применить решает именно переводчик-локализатор, а так как специфика перевода антропонимов в играх и локализация в целом отличается от общего перевода, то локализаторы часто испытывают трудности в подборе лучшего варианта при переводе имен собственных на русский язык.

На примере игры «The Elder Scrolls V: Skyrim» мы хотим выделить основные сложности перевода антропонимов. Во-первых, так называемые расы, представленные в игре, основаны на реальных народностях, соответственно необходимо определить, «происхождение» имени собственного и учитывать его в процессе перевода. Второй трудностью можно назвать перевод антропонимов, которые звучат и пишутся на латинский

манер, например *Aela*, *Aquillius Aeresius*. Существует традиционная транслитерация, с помощью которой переводили такие имена, как Гай Юлий Цезарь, Цицерон и другие, однако имена персонажей можно передать и отойдя от традиционного метода. Следующая сложность при переводе антропонимов игры – это то, что некоторые имена в игре озвучиваются, а другие нет. Иногда сложно передать имена, такие как *Amaund Motierre*, с помощью транслитерации. Имя напоминает французское, но в реальной жизни не существует. В данном случае можно прибегнуть к использованию озвучки в программах для перевода, указав французский как язык оригинала. Особенно сложными для перевода являются имена персонажей, принадлежащих к расам каджитов и аргонианцев: *Ma'jhad*, *J'zhar* и т.д. Причем если имена каджитов схожи с арабскими и гипотетически их можно перевести на арабский манер или прослушать в озвучке переводчика, указав арабский язык в качестве исходного, то раса аргонианцев основана на ацтекской культуре и возможности услышать, как звучат аргонианские имена, нет.

Еще один тип антропонимов, который мы хотели бы описать, – это такие имена, как *Stands-In-Shallows* и *Scouts-Many-Marshes*. Такие имена невозможно передать транслитерацией или транскрипцией, так как при этом теряется смысл имени персонажа. В данном случае переводчики прибегли к методу калькирования и приближенного перевода, при этом в русском языке такие антропонимы не всегда являются благозвучными.

Последнюю трудность, которую мы выделим в данной статье, представляет собой перевод антропонимов, которые при передаче методом транслитерации вызывают не лучшие ассоциации в русском языке, к примеру *Sigaar*, *Curwe*, *Dryston*, *Grelka*, *Minette*. В таких случаях локализаторам приходится прибегать к трансформациям и модификациям.

Проанализировав 904 антропонима в игре Скайрим, мы выяснили, что методом транслитерации было переведено 759 имен, из них 55 антропонимов было переведено способом традиционной транслитерации, способом транскрипции – 142, калькирование применялось при передаче 25 антропонимов в паре с приемами транслитерации и транскрипции (только 1 имя было переведено чистым калькированием), приближенный перевод применялся в 47 случаях (при этом в чистом виде – 3 раза), онимическая замена – при переводе 10 имен персонажей (в чистом виде – 3 случая), опущение слова было использовано 4 раза, модификация использовалась как дополнение к другим методам в 17 случаях, лексико-семантическая замена – 1 раз, традиционное соответствие – в 1 случае перевода, субституция применялась вместе с транскрипцией в передаче 3 имен собственных.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что самыми популярными методами передачи антропонимов были и остаются транслитерация и транскрипция. При этом, из-за роста популярности жанра фэнтези и использования разнообразных языков и культур в качестве источника при создании онимов в компьютерных играх, переводчики постоянно будут сталкиваться с трудностями при локализации той или иной игры.

Литература

1. Рут М. Э. Антропонимы: размышления о семантике // Известия Уральского гос. ун-та. 2001. №20. С. 59–64.
2. Гарбовский Н. К. Теория перевода. М.: изд-во Московского ун-та, 2004. 544 с.
3. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Для институтов и факультетов иностр. языков. Учеб. пособие. 5 изд. СПб.: изд-кий Дом «Филология три», 2002. 416 с.
4. Vermes A. P. Proper Names in Translation: An Explanatory Attempt // Across Languages and Cultures. 2003. No. 4(1). P. 89–108.
5. Бидагаева Ц. Д., Шевченко А. С. Перевод: от конфликта к диалогу культур // Восток-Запад: взаимодействие языков и культур: мат-лы Всерос. науч.-практ. конф. Улан-Удэ: изд-во ВСГТУ, 2011. С. 115–121.
6. Ермолович Д. И. Имя собственное на стыке языков и культур. М.: Р. Валент, 2001. 200 с.
7. Newmark P. Paragraphs on Translation. Clevedon: Multilingual Matters Ltd, 1993. 176 p.
8. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М.: Высш. шк., 1990. 253 с.
9. Кравченко Е. В. Деонимизация иноязычных имен собственных в английском языке: На мат-ле антропонимов и топонимов: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Дальневост. гос. ун-т. Владивосток, 2004. 23 с.
10. Москвин В. П. Выразительные средства современной русской речи. Тропы и фигуры. Терминологический словарь. Ростов-на/Д: Феникс, 2007. 940 с.
11. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика: Очерки лингвистической теории перевода / Дополнения и комментарии Д. И. Ермоловича. 3-е изд., стереотип. М.: Р. Валент, 2007. 244 с.
12. Латышев Л. К., Семенов А. Л. Перевод: теория, практика и методика преподавания: учебное пособие. М.: Академия, 2003. 192 с.
13. Fernandes L. Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play // New Voices in Translation Studies. 2006. No. 2. P. 44–57.
14. Aixelá J. F. La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español). Análisis descriptivo. Salamanca: Colegio de España y Ambos Mundos S. L., 2000. 248 p.
15. Skyrim: Characters // Fandom. URL: https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Category:Skyrim:_Characters (дата обращения: 03.01.2024).
16. The etymology and history of first names // Behind the Name. URL: <https://www.behindthename.com/> (дата обращения: 05.01.2024).

Статья рекомендована к печати кафедрой лингвистики и перевода
(докт. филол. наук, докт. филос. наук, проф. Песина С. А.).

Methods and difficulties in translation of anthroponyms in gaming and computer texts on the example of the game «the elder scrolls v: skyrim»

O. V. Khalipina

*Magnitogorsk State Technical University named after G. I. Nosov
38 Lenin Ave., 455000 Magnitogorsk, Chelyabinsk region, Russia.*

Phone: +7 (3519) 23 63 27.

Email: olga_lady.com@inbox.ru

This article is devoted to the research of approaches for translating anthroponyms in gaming and computer texts and the difficulties faced by translators. The purpose of the study is to analyze the methods applied for translating anthroponyms while localizing the game “Skyrim”, as well as to summarize data on the techniques that were used in the translation of the proper names. The author of the article mentions some extra ways that can also be used for localization, but are not particularly popular. A total of 904 anthroponyms were analyzed. The results of the study can be applied in training manuals on the practice of translation and localization of games.

Keywords: anthroponyms, proper names, localization, translation, computer games, methods of translating anthroponyms, difficulties in translating proper names.