

ПРИЁМЫ И ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В ВИДЕОИГРАХ

Д.Д. Кальнов, магистрант

Волгоградский государственный университет
(Россия, г. Волгоград)

DOI:10.24412/2500-1000-2023-10-2-120-122

Аннотация. В рамках данной статьи рассматриваются особенности перевода имен собственных в видеоиграх. Работая с видеоиграми, переводчики сталкиваются с трудностями при переводе имен собственных, которые являются безэквивалентной лексикой и могут быть сравнимы с псевдореалиями. При переводе необходимо учитывать задуманный разработчиками стиль и сеттинг игры, чтобы сохранить оригинальное значение или звучание имени собственного. Приводятся примеры использования транслитерации и транскрипции в видеоиграх, а также отмечается важность создания глоссария проекта. Чтобы сохранить задуманный разработчиками сеттинг и стиль игры, переводчик должен работать в рамках условий вселенной оригинальной игры.

Ключевые слова: перевод, видеоигры, имена собственные, приём перевода, особенности перевода, безэквивалентная лексика.

В современном мире видеоигры стали полноценной частью индустрии развлечений. Количество создаваемых проектов растёт, а вместе с ними и необходимость в переводе видеоигр. Видеоигры являются отражением части культуры их создателей. Однако, при переводе видеоигр на другой язык, часть культурного кода может быть потеряна. Одним из важных аспектов в разработке видеоигр является перевод имен собственных. В данной научной статье рассматриваются особенности перевода имен собственных в видеоиграх и их влияние на игровой процесс.

Видеоигра представляет собой уникальную, сложную систему, которая включает в себя несколько уровней: игровую механику (именуемую так же как геймплей) а так же текстовый и аудиовизуальный контент, включающий в себя диалоги и реплики игровых персонажей, повествующих сюжет игры.

Имена собственные представляют особую сложность, с которой может столкнуться переводчик при работе с видеоигрой: они являются безэквивалентной лексикой, а во многих играх сравнимы с псевдореалиями (то есть существуют только во вселенной продукта, будь то книга, видеоигра или фильм). Переводчикам приходится использовать различные приемы пере-

вода, чтобы передать оригинальное значение или звучание имени собственного. Так же, перед началом работы рекомендуется создать глоссарий проекта. Современные видеоигры включают в себя большое количество уникальных названий, псевдореалий и имен собственных [1, 2].

При переводе имён собственных в видеоиграх так же необходимо помнить о правилах, устанавливаемых вселенной игры или продуктом, на котором основана история игры. Так, например, вселенная видеоигры *Cyberpunk 2077* основана на одноименной настольной игре, поэтому при переводе необходимо сверяться с оригинальным продуктом и не допустить расхождений в терминологии или именах собственных.

Самыми часто встречающимися приёмами перевода для передачи имён собственных с английского на русский язык являются транслитерация и транскрипция. При транслитерации иностранные имена передаются буквами алфавита языка перевода без учета особенностей произношения [3]. Транскрипция или транскрибирование заключается в фонетической передаче имени, то есть так, как оно звучит на иностранном языке. Однако, при поиске адекватного эквивалента на языке перево-

да необходимо соблюдать задуманный разработчиками стиль и сеттинг игры [2].

Сеттинг является важным фактором при переводе видеоигры. Сеттинг – это среда (время, место, условия действий) в которой разворачиваются события видеоигры. Он разнится от игры к игре. В некоторых проектах он может быть фэнтезийным (*Baldur's Gate 3*, *World of Warcraft*) или научно-фантастическим (*Cyberpunk 2077*, *Portal 2*). При работе над видеоигрой следует помнить условия сеттинга и не отклоняться от него. Переводчик должен работать в рамках условий вселенной игры и переводить текстовый и аудиовизуальный контент «по её правилам». Например, использование современного сленга в переводе игры, сюжет который происходит в средневековье, недопустимо.

Примеры использования транслитерации встречаются в игре *Cyberpunk 2077*, компьютерной игре в жанре *Action-RPG*, разработанной и изданной польской студией *CD Projekt*. Так, встречающуюся в рамках основного сюжета игры группировку бандитов *Maelstrom* при помощи транскрибирования перевели как Мальстрём.

В видеоигре-головоломке *Portal 2*, разработанной компанией *Valve* в 2011 году, одним из главных персонажей является *GLaDOS* (*Genetic Lifeform and Disk Operating System* – Генетическая Форма Жизни и Дисковая Операционная Система). При переводе на русский язык применена транскрипция - способ перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее графической формы с помощью букв языка перевода [4], вследствие чего на русском языке персонажа зовут ГЛэ-ДОС. И хоть при переводе не удалось полностью сохранить смысл оригинальной аббревиатуры, которая составляет имя персонажа, во время прохождения игрок получит ту же фонетическую форму, что и задумывалась в оригинале.

Выпущенная в 2023 году компанией *Larian Studios* игра *Baldur's Gate 3* богата уникальной лексикой, созданной специально для вселенной настольной ролевой игры *Dungeons & Dragons*. Её действие происходит в той же вымышленной все-

ленной *Forgotten Realms*. В подобных случаях переводчикам необходимо обращаться к оригинальному материалу (в данном случае к настольной игре), чтобы узнать, что *Vlaakith*, первая правительница расы гитьянки – на русском языке звучит как Влаакит. Так же поступили и с другими именами в игре – при помощи транскрипции имена персонажей *Shadowheart* и *Lae`zel* адаптировали как Шэдоухарт и Лаэзель соответственно.

Важно так же помнить о сохранении оригинального сюжета игры и правил вселенной, установленной разработчиками. Так, имя главного героя игры *Kingdom Come: Deliverance*, разработанной компанией *Warhorse Studios* в 2018 году – «Henry» – на русском языке звучит как «Индрих» или «Индро», поскольку действие игры происходит в средневековой Чехии [2].

Многие видеоигры имеют фэнтези-составляющую. Выпущенная *Blizzard Entertainment* в 2004 году *World of Warcraft* имеет 173526 персонажей, а также большое количество уникальных предметов, что составляет огромное количество имен собственных и псевдореалий. Так, например, персонажа по имени *Lady Sylvanas Windrunner* перевели, построив ассоциативный ряд, как «Сильвана Ветрокрылая», поскольку дословный перевод «бегущая по ветру» получился бы слишком описательным и буквальным [2].

Иногда при переводе имён собственных переводчикам приходится работать с отсылками на реально существующих людей. Так, в вышеупомянутой *World of Warcraft* игрокам встречается персонаж – эльфийка *Haris Pilton*. Имя-анаграмма отсылается на реально существующего человека Пэрис Хилтон, однако может не возыметь заложенного разработчиками эффекта на рынках других стран, где продается игра. Локализуя видеоигру на русский язык, переводчики заметили данную отсылку и адаптировали имя персонажа как «Псения Кобчак». Таким образом, переводчику удалось передать задуманный разработчиками оригинальной игры смысл юмористической анаграммы в

имени, одновременно сохранив его на русском языке.

Таким образом, можно сделать вывод, что для передачи имён собственных на другой язык, переводчику необходимо

пользоваться приёмами перевода, работать в рамках вселенной игры и помнить о важности сохранения задуманного разработчиками сеттинга.

Библиографический список

1. Павлов, А.В. Проблемы локализации ММОПГ (многопользовательских ролевых онлайн-игр) / А.В. Павлов, Н.А. Каширина // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 6-2. – С. 159-161. – EDN SDKTJZ.

2. Кикичева, Н.А. Проблемы перевода реалий и имен собственных в видеоиграх / Н.А. Кикичева // Научные междисциплинарные исследования: Материалы II Международной научно-практической конференции, Саратов, 05 июня 2020 года / Под редакцией Н.В. Емельянова. Том Часть 2. – Саратов: “КДУ”, “Добросвет”, 2020. – С. 11-19. – EDN YCJDOY.

3. Раренко М.Б. Транслитерация // Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник. – 2010. – С. 203-204.

4. Комиссаров В.Н. Теория перевода. – М.: Высшая школа, 1990. – 252 с.

TECHNIQUES AND FEATURES OF TRANSLATING PROPER NOUNS IN VIDEOGAMES

D.D. Kalnov, Graduate Student
Volgograd State University
(Russia, Volgograd)

Abstract. *This article examines the features of the translation of proper nouns in video games. When working with video games, translators face difficulties while translating proper nouns, which are considered non-equivalent vocabulary and can be compared to pseudo-realities. When translating, it is necessary to take into account the style and setting of the original game that is intended by the developers in order to preserve the original meaning or sound of the proper noun. Examples of the use of transliteration and transcription in video games are given, and the importance of creating a project glossary is noted. To preserve the setting and style of the game intended by the developers, the translation should stay within the framework of the original game's universe.*

Keywords: *translation, video games, proper nouns, translation technique, translation features, non-equivalent vocabulary.*