

# ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЕ

Адёр А. Н.  
студентка УрФУ

## ПЕРЕВОД «ГОВОРЯЩИХ» ИМЁН СОБСТВЕННЫХ В ПРОЦЕССЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «THE SIMS 2»)

История компьютерных игр берёт своё начало в 1960-х гг., однако на то, чтобы данная индустрия стала немаловажным сектором мировой экономики и неотъемлемой частью современной культуры, потребовались десятилетия технического прогресса и перемен в сфере развлечений.

Оригинальный язык абсолютного большинства компьютерных игр, представленных на российском рынке, – английский. Локализация, т. е. не просто профессиональный перевод, но и полная лингвокультурная адаптация игры к особенностям определённой страны с сохранением исходной концепции [Bernal-Merino 2008: 4], – крайне важный шаг в достижении международного успеха. Кроме культурных особенностей необходимо также учитывать юридические аспекты рассматриваемого рынка. Создание русскоязычной версии игры также называют русификацией.

Локализация компьютерной игры включает в себя работу на нескольких уровнях: интерфейс, внутриигровой текст, графическая составляющая, озвучка, пользовательские соглашения и прочая документация, файлы игры и дополнительные материалы (обложка, описание, маркетинговые тексты, интернет-материалы и т. д.). Зачастую локализация производится одновременно с разработкой игры, что в значительной степени затрудняет процесс. К осложняющим факторам также относятся технические ограничения (к примеру, применение шрифта без поддержки кириллицы) и особенности игрового процесса (например, синхронизация фонетической структуры языка перевода с фонетической структурой исходного языка при подготовке текста для дубляжа озвучки) [Муравьёва, Яренчук 2018].

«The Sims 2» – видеоигра в жанре «симулятор жизни», выпущенная американским разработчиком «Electronic Arts» в 2004 г. Также для базовой игры вышло 8 дополнений (наборов дополнительных материалов). Это вторая игра серии «The Sims», одной из самых продаваемых игровых франшиз за всю историю. В России выход «The Sims 2» был отложен на год из-за процесса русификации, но в результате игра приобрела огромную популярность в т. ч. благодаря грамотной локализации, отмеченной как самими игроками, так и критиками. Игра была локализована «СофтКлуб», крупнейшей российской компанией, занимающейся разработкой, локализацией и распространением компьютерных игр на территории России, Восточной Европы и стран СНГ.

Передача наименований и имён собственных – обязательная составляющая процесса локализации. Как правило, чаще всего в текстовых материалах встречаются антропонимы, т. е. имена собственные, называющие человека, и топонимы – названия географических объектов [Рут 2014].

Для корректной передачи имён собственных необходимо провести определённые переводческие трансформации – преобразования, с помощью которых переводчик осуществляет перевод от единиц оригинала к единицам перевода. Н. К. Гарбовский выделяет несколько основных переводческих трансформаций, которые возможно применить при работе с именами собственными:

- 1) транскрипция – воспроизведение звучания оригинальной единицы;
- 2) транслитерация – передача графической формы оригинальной единицы;
- 3) калькирование – буквальный перевод составляющих слова или словосочетания;
- 4) контекстуальный перевод – подбор эквивалента, основанный на экстралингвистических и контекстуальных особенностях оригинальной единицы [Гарбовский 2020].

Прямой перевод и транспозиция, т. е. замена имени собственного из исходного языка на имя собственное с тем же лингвистическим происхождением из языка перевода, – менее частые механизмы передачи имён собственных.

«The Sims 2» известна обилием «говорящих» имён собственных – это «прием, в котором имя и/или фамилия прямо и недвусмысленно характеризуют человека (как правило, художественного персонажа) или

указывают на его морально-этические качества. Такие имена имеют две основные функции: идентификация объекта и описание его свойств» [Володько 2014: 101]. В. С. Виноградов делит «говорящие» имена по признаку связи с обстоятельствами рождения/семейными отношениями, внешним видом, чертами характера, социально-экономическим положением, занятием/профессией, происхождением, флорой/фауной и вещами/предметами [Виноградов 2001: 163].

В «The Sims 2» возможно выделить три основных блока «говорящих» онимов: названия «городков», т. е. игровых локаций (топонимы), фамилии игровых персонажей (антропонимы) и имена неигровых персонажей, т. е. неуправляемых персонажей, появляющихся в игровом процессе при определённых обстоятельствах (антропонимы). Среди персонажей без прописанной предыстории и заданных черт характера «говорящие» имена не встречаются.

Всего в рамках данного исследования было проанализировано 30 «говорящих» имён собственных (6 названий городков, 17 фамилий игровых персонажей, 7 имён неигровых персонажей).

2 названия городков из 6 ссылаются на их вид (*Riverblossom Hills/Цветущие Холмы*), остальные 4 – на происходящие в них события (*Voronaville/Верона* – аллюзия к пьесе «Ромео и Джульетта» У. Шекспира [Горюнова, Бочкарёва 2010], так как именно в данной локации разворачивается сюжет, основанный на истории любви детей из враждующих семей). Чаще всего (3 случая из 6) для передачи топонимов был использован контекстуальный перевод (*Strangetown [странный городок]*<sup>1</sup> – локация, в которой постоянно случаются сверхъестественные происшествия, в русской версии игры называется *Китежградом* в честь мистического города из славянского фольклора), 2 топонима были калькированы (*Desiderata Valley/Долина Желаний*), транслитерация с частичным прямым переводом была задействована 1 раз (*Belladonna Cove/Бухта Беладонна*).

Из 17 «говорящих» фамилий игровых персонажей 7 образованы по признаку связи с чертами характера (*Grunt [ворчать]/Грант*), 3 – с занятием/профессией (*семья учёных Curious [любопытный]/Всезнайко*), 3 – с социально-экономическим положением (*Broke [бедный]/Брок*), 2 – с внешним видом (*Goth [готический]/Гот*), 2 – с семейными отношениями (*Loner [одиночка]/Лонер*). Большая часть фамилий (8 из 17) была переведена с помощью транслитерации (*Lothario [аллюзия на персонажа*

1 Здесь и далее в квадратных скобках курсивом рядом с английской онимической номинацией приводится ее буквальное перевод.

трагедии «Кающаяся красавица» Н. Роу]/Лотарио), контекстуальный перевод был использован в 5 случаях (*Specter [приведение]/Некрономикон*). Ряд фамилий, переданных при помощи транскрипции или транслитерации, лишился особой смысловой нагрузки, так что в русской версии они не считаются «говорящими» (*Dreamer [мечтатель]/Дример*). Локализаторы также широко задействовали специфические финалы *-ов/-ев, -их/-ых, -кий/-цкий* и *-о/-ко* (*Singles [одинокие]/Незамужних*) в целях адаптации имён собственных к реалиям русской антропонимики (ср. [Бортников, Ицкович, Михайлова, ПикULEVA 2021: 54–57]). Примечательно, что с помощью калькирования не была переведена ни одна фамилия.

«Говорящие» имена неигровых персонажей зависят от их функций и основываются, таким образом, на их характере либо занятии/профессии (*Father Time [Отец Время]/Отче Наш – неигровой персонаж, символизирующий ход времени, который посещает новогодние вечеринки и с наступлением нового года превращается из старика в ребёнка*). В 4 случаях из 7 локализаторы прибегли к контекстуальному переводу (*Mrs. CrumpleBottom [Госпожа МятаяЮбка]/Госпожа Пьяная-Помятая – суровая пожилая женщина, злоупотребляющая алкоголем, которая ругает персонажей, нарушающих этикет*), в 3 – к транслитерации (*Mr. Big/Мистер Биг – неигровой персонаж-элита*). Передача «говорящего» имени одного из неигровых персонажей обусловлена технической особенностью игры: *Grim Reaper [Мрачный Жнец]* – неигровой персонаж, приходящий к умирающим персонажам, – в русской версии известен как *Смерть Костлявая*. Так как в оригинале имя данного персонажа состоит из двух слов («имени» *Grim* и «фамилии» *Reaper*), локализаторы столкнулись с необходимостью придумать Смерти фамилию (в русском языке нет устойчивого выражения, означающего *смерть* и состоящего из двух слов).

Итак, русская версия «The Sims 2» – пример локализации, при которой были учтены и лингвокультурные особенности, и непосредственный перевод. При помощи таких переводческих трансформаций, как транскрипция, транслитерация, калькирование и контекстуальный перевод (в данном случае – самый популярный способ передачи имён собственных), локализаторам удалось сохранить смысловую нагрузку большинства «говорящих» имён собственных, а также адаптировать их для русскоязычной аудитории, сохранив оригинальную концепцию видеоигры. Перспектива дальнейших исследований – анализ всех «говорящих» имён собственных из полного списка дополнений компьютерной игры.

## СЛОВАРИ

*Володько Н. А.* Говорящее имя // Эффективное речевое общение (базовые компетенции): энциклопедический словарь-справочник / под ред. А. П. Сквородникова. Красноярск: СФУ, 2014. С. 101.

## ЛИТЕРАТУРА

*Бортников В. И., Ицкович Т. В., Михайлова Ю. Н., Пикулева Ю. Б.* Практика эффективной коммуникации. Екатеринбург, 2021.

*Виноградов В. С.* Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М., 2001.

*Гарбовский Н. К.* Теория перевода. М., 2020.

*Горюнова И. В., Бочкарёва Н. С.* Шекспировские аллюзии в романе Джейн Гардам «Долгий путь из Вероны» // Мировая литература в контексте культуры. 2010. № 5. С. 108–110.

*Муравьёва Д. Д., Яренчук Е. Э.* Локализация и перевод. К вопросу локализации компьютерных игр // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2018. № 5. С. 32–37.

*Рут М. Э.* Лаборатория ономастических поисков // Вопросы ономастики. 2014. № 2 (17). С. 146–150.

*Bernal-Merino M.* Creativity in the Translation of Videogames // *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*. 2008. Vol. XIII. P. 57–70.

**Воронцова В. В.**

*магистрант УрФУ*

## **К ОСОБЕННОСТЯМ ПЕРЕВОДА ЛИТЕРАТУРЫ О РОК-МУЗЫКЕ (НА ПРИМЕРЕ ПРЕДИСЛОВИЯ К КНИГЕ КЛИНТОНА ХЕЙЛИНА «ALL THE MADMEN»)**

Несмотря на пессимистические высказывания об упадке современной рок-музыки (появляющиеся, впрочем, со времен «Рок-н-ролл мертв, а мы еще нет» Бориса Гребенщикова), сектор литературы, посвященной этому течению, активно расширяется. Большую часть таких произведений занимают биографии и автобиографии музыкантов, различные мемуары, исторические хроники определенных периодов рок-музыки, антологии. В то же время возрастает академический интерес к музыкальной и текстовой составляющей рока, его культурному влиянию на общество (см., например: [Петрова 2017; Плотницкий 2017;