

**МІНІСТЭРСТВА АДУКАЦЫІ РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ
БЕЛАРУСКІ ДЗЯРЖАЎНЫ ЎНІВЕРСІТЭТ
ІНСТЫТУТ ЖУРНАЛІСТЫКІ
Кафедра стылістыкі і літаратурнага рэдагавання**

КУРЭЙЧЫК
Анастасія Ігараўна

**СПЕЦЫФІКА ПЕРАКЛАДУ ІМЁНАЎ УЛАСНЫХ
(НА МАТЭРЫЯЛЕ MMORPG “WORLD OF WARCRAFT”)**

Дыпломная работа

Навуковы кіраўнік:
кандыдат філалагічных навук
дацэнт С.К. Берднік

Дапушчана да абароны
праколам № 8 ад 31.05.2017 г.

Заг. кафедры стылістыкі
і літаратурнага рэдагавання,
доктар філалагічных навук, прафесар _____ В.І. Іўчанкаў

Мінск, 2017

РЕФЕРАТ

В работе проанализировано ономастическое пространство игры “World of Warcraft” по группам, а также степени адекватности и эквивалентности оригинальным онима.

Дипломная работа содержит 67 страниц, 45 источников, иллюстрации, таблицы и приложения отсутствуют.

Ключевые слова: ОНИМ, ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО ТЕКСТА, ОНЛАЙН-ИГРА, АДЕКВАТНОСТЬ, ЭКВИВАЛЕНТНОСТЬ, ТРАНСЛИ-ТЕРАЦИЯ, ТРАНСКРИПЦИЯ, КАЛЬКИРОВАНИЕ, ПЕРЕВОД, ТРАНСПОЗИЦИЯ, WORLD OF WARCRAFT.

Тема “Специфика перевода имён собственных (на материале MMORPG “World of Warcraft”)” актуальна, потому что индустрия, про которую идёт речь, в какой-то степени только начинает развиваться. Она имеет широкий диапазон для распространения (учитывая, что сейчас практически везде есть интернет) и роста (например, до эффекта присутствия). Данная тема сегодня не изучается лингвистами, хотя сфера онлайн-игр развивается очень быстро и есть необходимость в локализации игр.

Объектом исследования является игра “World of Warcraft”.

Предмет исследования – имена собственные в игре “World of Warcraft” в оригинале и переводе на русский язык.

В дипломной работе был использован метод анализа в качестве основного метода исследования.

Новизна состоит в том, что не проводилось еще исследований ономастического пространства онлайн-игр. Обычно данный термин вообще относится или к реальности, или к художественной литературе.

В работе было проанализировано 582 онима. 294 из них эквивалентных, 166 – не полностью эквивалентных, 93 – неэквивалентных, 277 – адекватных, 270 – в которых адекватность не достигнута в полной мере, 35 – неадекватных.

Наиболее часто используемые способы передачи имён собственных – калькирование и транслитерация. Также встречаются смешанные способы: калькирование и транскрипция, калькирование и транспозиция.

Полученные результаты помогли сделать вывод о том, что, например, личные имена, чаще всего, передаются с помощью транслитерации, а топонимы, за исключением названий городов и стран, с помощью калькирования. Благодаря этим результатам, можно облегчить работу многим разработчикам, которые занимаются также и локализацией своей продукции.

РЭФЕРАТ

У рабоце прааналізавана анамастычная прастора гульні “World of Warcraft” па групах, а таксама ступені адэкватнасці і эквівалентнасці арыгінальным онімам.

Дыпломная работа змяшчае 67 старонак, 45 крыніц, ілюстрацыі, табліцы і дадаткі адсутнічаюць.

Ключавыя словы: ОНІМ, АНАМАСТЫЧНАЯ ПРАСТОРА ТЭКСТУ, АНЛАЙН-ГУЛЬНЯ, АДЭКВАТНЫ, ЭКВІВАЛЕНТНЫ, ТРАНСЛІ-ТАРАЦЫЯ, ТРАНСКРЫПЦЫЯ, КАЛЬКАВАННЕ, ПЕРАКЛАД, ТРАНСПАЗІЦЫЯ, WORLD OF WARCRAFT.

Тэма “Спецыфіка перакладу імёнаў уласных (на матэрыяле MMORPG “World of Warcraft”)” актуальная, таму што індустрыя, пра якую ідзе размова, у нейкай ступені толькі пачынае развівацца. Яна мае шырокі дыяпазон для распаўсюджвання (улічваючы, што цяпер практычна ўсюды ёсць інтэрнэт) і росту (напрыклад, да эфекту прысутнасці). Дадзеная тэма сёння не вывучаецца лінгвістамі, хоць сфера анлайн-гульні развіваецца вельмі хутка і ёсць неабходнасць у лакалізацыі гульні.

Аб'ектам даследавання з'яўляецца гульня "World of Warcraft".

Прадмет даследавання – імёны ўласныя ў гульні "World of Warcraft" у арыгінале і перакладзе на рускую мову.

У дыпломнай рабоце быў выкарыстаны метада аналізу ў якасці асноўнага метада даследавання.

Навізна ў тым, што не праводзілася яшчэ даследаванняў анамастычнай прасторы анлайн-гульні. Звычайна дадзены тэрмін наогул належыць ці да рэальнасці, ці да мастацкай літаратуры.

У рабоце было прааналізавана 582 онімы. 294 з іх эквівалентныя, 166 – не цалкам эквівалентныя, 93 – неэквівалентныя, 277 – адэкватныя, 270 – у якіх адэкватнасць не дасягнутая ў поўнай меры, 35 – неадэкватныя.

Найбольш часта выкарыстоўваюцца наступныя спосабы перадачы імёнаў уласных: калькаванне і транслітарацыя. Таксама сустракаюцца змешаныя спосабы: калькаванне і транскрыпцыя, калькаванне і транспазіцыя.

Атрыманыя вынікі дапамаглі зрабіць выснову пра тое, што, напрыклад, асабістыя імёны, часцей за ўсё, перадаюцца з дапамогай транслітарацыі, а тапонімы, за выключэннем найменняў гарадоў і краін, з дапамогай калькавання. Дзякуючы гэтым вынікам, можна палегчыць працу шматлікім распрацоўнікам, якія займаюцца таксама і лакалізацыяй сваёй прадукцыі.

THE PROJECT

In the work analyzes the onomastic space of the game “World of Warcraft” by groups, as well as the degree of adequacy and equivalence to the original ones.

The graduate work contains 67 pages, 45 sources.

Key words: ONIM, TEXT ONOMASTIC SPACE, ONLINE-GAME, ADEQUACY, EQUIVALENCE, TRANSLATION, TRANSCRIPTION, TRANSLATION, TRANSPOSITION, WORLD OF WARCRAFT.

The topic “The specificity of the translation of proper names (on the material of MMORPG “World of Warcraft”)” is relevant, because this industry only beginning to develop. It has a wide range for distribution (considering that the Internet now almost everywhere) and growth (for example, to the effect of presence). This topic is not studied by linguists today, although online games are developing very quickly and there is a need for localization of games.

The object of the study is the game “World of Warcraft”.

The subject of the study – the proper names in the game “World of Warcraft” in the original and translated into Russian.

In the graduate work, was used the method of analysis as the main research method.

The novelty is that there has not been any research into the onomastic space of online games. Usually this term generally refers to either reality or fiction.

In the work were analyzed 582 onims. 294 of these equivalent, 166 – not completely equivalent, 93 – nonequivalent, 277 – adequate, 270 – in which adequacy is not fully achieved, 35 – inadequate.

The most commonly used ways of transferring the names are the translation and transliteration. Also there are mixed methods: translation and transcription, translation and transposition.

The obtained results helped to conclude that, for example, personal names, most often, are transmitted by transliteration, and place names, with the exception of city and country names, are transmitted by translation. Thanks to these results, it is possible to facilitate the work of many developers, who also deal with the localization of their products.