

ТРУДНОСТИ ПЕРЕДАЧИ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ВИДЕОИГР (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «FALLOUT 4»)

А. Н. Улыбышева

Научный руководитель Е. Г. Трунова, кандидат педагогических наук, доцент

*Липецкий государственный педагогический университет
имени П. П. Семенова-Тян-Шанского*

*Липецк, Россия
e-mail: vetka2912@gmail.com*

В данной статье описываются трудности, с которыми сталкиваются переводчики при передаче имен собственных, создавая версии видеоигр на других языках. Авторы обращают внимание на сложности перевода ономастических элементов, создающих социокультурный контекст игры. Также в статье анализируются удачные и неудачные переводческие решения, принятые при передаче имен собственных при переводе игры «Fallout 4» с английского на русский язык.

Ключевые слова: ономастика; передача имен собственных; перевод видеоигр; переводческое решение; способы передачи имен собственных.

Введение. На протяжении веков переводчики переводили рукописи, книги, позднее киноплёнки и аудиозаписи. В конце 20-го века появился качественно новый продукт культуры – видеоигра. Его статус еще окончательно не определен учеными, но трудно не согласиться с авторами, которые трактуют видеоигру как некий техно-художественный гибрид, в котором технологическая основа тесно переплетена с художественным содержанием [1, с. 38]. Между тем, вековой опыт перевода произведений искусства не в полной мере применяется при переводе видеоигр. В переводе часто встречаются несоответствия, что в частности можно наблюдать при передаче в переводе имен собственных: имен персонажей, названий локаций и т.п. Результаты проведенного нами исследования это подтверждают.

Основная часть. Имена собственные – отдельный класс слов, слово-сочетаний, предложений, используемый для выделения именуемого ими объекта среди других объектов, его индивидуализации или идентификации [2, с. 67]. Предметно-номинативная классификация позволяет классифицировать имена собственные, обращаясь к экстралингвистической реальности. Отсюда возникают такие классы слов, как антропонимы (имена людей), топонимы (имена мест), эргонимы (наименования организаций) и т.п. [3, с. 112].

Традиционно в переводческой практике используются следующие способы передачи имен собственных: транскрипция, транслитерация, калькирование, включение в текст имени собственного в его исходной графике [4]. Для многих объектов реального мира уже сложилась опреде-

ленная традиция передачи имен собственных при переводе. Например, названия периодических изданий переводятся, а названия компаний транслитерируются.

В случае с видеоиграми ситуация усложняется, так как часто видеоигра представляет собой смесь вымышленного и реального, а сам сюжет игры может строиться на сюжете уже существующего произведения, быть основанным на реальных событиях или же быть созданным автором игры с нуля. В первых двух случаях переводчику при работе над переводом видеоигры необходимо стремиться сохранять интертекстуальные связи двух произведений или общий культурно-исторический контекст, и первое и второе поддерживается в том числе и общностью имен собственных. На практике это удается сделать далеко не всегда.

Рассмотрим конкретные переводческие решения, принятые переводчиками при передаче имен собственных в видеоигре «Fallout 4». Отметим, что все имена собственные данной игры можно разделить на три класса: имена собственные, обозначающие существующие в реальном мире объекты; имена собственные, имеющие прототип в реальном мире, но не являющиеся реальными; имена собственные, обозначающие полностью вымышленные объекты.

Итак, несколько подробнее остановимся на первой категории. Место действия игры – постапокалиптический Бостон, поэтому многие топонимы перешли в игру из реального Бостона. В большинстве случаев переводчик воспользовался готовой словарной версией таких наименований, в результате чего русскоязычные игроки встречаются с городком ‘Конкорд’, монументом ‘Банкер-Хилл’ и парком ‘Бостон-Коммон’. Но в нарушении логики переноса названий реальных объектов, город ‘Квинси’ становится городом ‘Куинси’, корабль *Constitution*, известный также по прозвищу *Old Ironsides*, оказался в русскоязычной версии транскрибированным как ‘Олд Айронсайдс’, хотя в русском языке существует устоявшееся для него название-прозвище ‘Железнобокий старина’. Такие решения отражают несообразность подобного перевода.

События видеоигры происходят в альтернативном будущем, соответственно, большое количество понятий игры перекликаются с понятиями нашего мира. Например, город *Diamond city*, в русскоязычной версии игры стал ‘Даймонд-Сити’. Дело в том, что эта локация является поселением, построенным на руинах бостонского стадиона Фенуэй Парк. Своё название город получил из-за того, что поле стадиона, предназначенное для игры в бейсбол, имеет форму алмаза. В итоге, семантика топонима не раскрывается для игроков, не владеющих английским языком. Больше всего в процессе перевода «пострадал» *C.I.T ruins – Commonwealth Institute of Technology*

ruins. Он превратился в обычные ‘Развалины института’, хотя прямая связь с *M.I.T – Massachusetts Institute of Technology* – неоспорима, особенно если учитывать место, где развиваются события игры.

Наименования третьей группы также оказались весьма трудными для перевода, хотя при передаче наименований вымышленных объектов переводчик обладает наибольшей свободой действий. В первую очередь хочется отметить, переводческое несоответствие, которое преследует все части игры – перевод названия компании *Vault-tec* и её продукта, *Vaults*. В русской версии они звучат как ‘Волт-тек’ и ‘Убежища’, и между ними нет изначальной смысловой связи. От необоснованной транскрипции и транслитерации страдают также такие имена собственные как ‘Мед-тек Рисёрч’, санаторий ‘Сэнди-Коувс’, завод ‘Уилсон Атоматойз’. Все эти названия пусть и добавляют американского колорита, но при этом они не раскрывают полностью семантику локаций.

Заключение. В заключении можно отметить, что практически любая видеоигра насыщена именами собственными, часто представляющие собой «говорящие» имена, за которыми стоит значимое для игрока содержание. Сохранение этого содержания – важная переводческая задача, которая может быть решена при вдумчивом подходе к переводу, учёте широкого экстралингвистического контекста и интертекстуальных связей, связывающих мир видеоигры с реальностью.

Библиографические ссылки

1. Голяк А. А. Понятие компьютерной игры и видеоигры // Наука нового поколения: конвергенция знаний, технологий, общества : сб. науч. трудов по материалам I Междуна. науч.-практ. конф. Смоленск : Наукосфера, 2019. С. 37-40.
2. Паршин А. Теория и практика перевода. СПб. : СГУ, 1999.
3. Зотова Н. Проблема классификации имен собственных // Collegium linguisticum – 2020 : сб. науч. ст. по итогам ежегодной конференции Студенческого научного сообщества МГЛУ. М. : МГЛУ, 2020. С. 280-220.
4. Шалацкая К. В. Основная терминология исследования имен собственных // Вестник Омского гос. пед. ун-та. Гуманитарные исследования. 2016. №4 (13).