

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ОТЧЕТ
ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ НАУЧНО-
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ПРАКТИКЕ
М-ЛГ-23-148149.4433-с.03.000. ПП

Период прохождения практики:

03.06.2024 – 13.07.2024

Студент

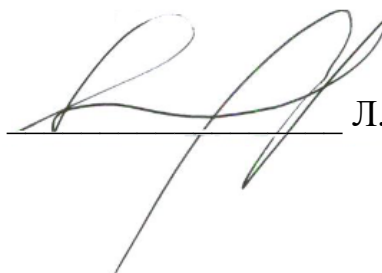
гр. МЛГ-23



Н.Д. Марус

Руководитель

канд. фил. наук, доцент



Л.Е. Пак

Владивосток 2024

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ЗАДАНИЕ

на производственную научно-исследовательскую практику (НИР)

Студент: **Марус Николай Дмитриевич**

Задание: Подготовка и написание теоретической части выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации)

Тема научно-исследовательской работы: **Особенности перевода имен собственных с английского языка на русский (на материале текстов игры Disco Elysium)** (утверждена приказом № 8527-с от 03.10.2023 г.)

2. Срок сдачи отчета: 13.07.2024


3. Структура работы:

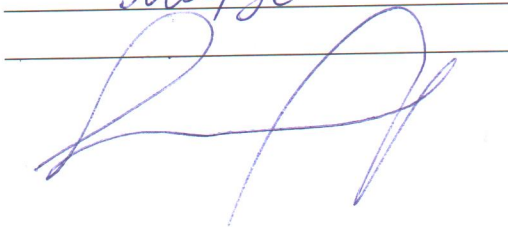
1. Категория «имя собственное» в контексте современной переводческой науки
 - 1.1 Художественный текст как объект исследования переводческой науки
 - 1.2 Имена собственные в системе смежных категорий (имена нарицательные)
 - 1.3 Переводческие стратегии и тактики при работе с именами собственными
 - 1.4 Методика сопоставительного исследования перевода имен собственных в рамках сценариев видеоигр
 - 1.5 Выводы по 1 главе
 2. Специфика перевода имен собственных с английского языка на русский примере игра жанра RPG Disco Elysium
 - 2.1 Семантико-прагматические особенности игр жанра RPG
 - 2.2 Особенности перевода английских имен собственных на русский язык на примерах из игры Disco Elysium
 - 2.3 Сопоставление текстов оригинала и перевода: критика и предложения
 - 2.4 Выводы по 2 главе
- Заключение
- Список литературы

Дата выдачи задания: 03.06.2024

Студент

Руководитель практики





МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФГБОУ ВО «ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК
выполнения задания по производственной научно-исследовательской
практике (НИР)

Студент **Марус Николай Дмитриевич**, группа МЛГ-23-1, направляется для прохождения производственной научно-исследовательской практики (НИР) в ФГБОУ ВО «ВВГУ», Институт педагогики и лингвистики, на кафедру межкультурных коммуникаций и переводоведения, г. Владивосток с 03.06.2024 по 13.07.2024.

Цель практики: выполнение теоретической части выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации).

Тема: **Специфика названий компьютерных игр в английском и русском языках**

Наименование раздела	Объем в % от объема ВКР	Срок исполнения
Составление плана теоретической главы, подбор и анализ научной литературы (определение степени разработанности научной проблемы и новизны темы), написание введения к теоретическому разделу ВКР	20%	03.06-08.06.2024
Написание 1-2 параграфа теоретической главы	20%	10.06-15.06.2024
Написание 3 параграфа теоретической главы	20%	17.06-22.06.2024
Написание 4-5 параграфов теоретической главы	20%	24.06-29.06.2024
Написание выводов по теоретической главе ВКР, Оформление текстовой части работы и списка литературы в соответствии с требованиями	10%	01.07-06.07.2024
Подготовка и защита отчета по практике	10%	08.07-13.07.2024

Руководитель ВКР

Л.Е. Пак

Введение

С развитием человеческой цивилизации, неумолимо следует развитие технического прогресса, а вместе с этим происходит тотальное переосмысление существующих ценностей и моральных ориентиров, что приводит к изменению мировосприятия у целых народов. В конкретном случае данного исследования это привело к тому, что изначально дешевый и незамысловатый вид развлечения, который на первых порах развивался энтузиастами и не имел большой сторонней поддержки, изначально данная разновидность развлекательного контента представляла собой нишевый продукт, его издатели не являлись мегакорпорациями, диктующими современные тренды. Объектом речи являются видеоигры, которые недавно утвердили свои позиции в культурном наследии человечества.

Видеоигровая индустрия зародилась в 1970-х годах. Как было упомянуто выше изначально это было движение энтузиастов, которое за несколько десятилетий стало мейнстримом с миллиардными доходами. Изначально незамысловатые идеи, которые закладывались в первые игровые проекты, со временем развития индустрии породили настоящие культовые продукты, со своими фендами, заложенными в повествование мировоззренческими концепциями и т.п.

В сути своей многие игровые продукты нашего времени заслуживают того, чтобы называться памятниками культурного наследия на уровне книжной литературы и кинематографа. И как любой продукт подобного художественного жанра игра имеет текст. Чтобы с продуктом ознакомилось как можно больше людей по всему миру, создатель локализирует игру на самые популярные языки мира. И для осуществления локализации игрового продукта требуется учитывать целую сумму факторов. Такие значимые работы отечественных переводчиков над общей теорией перевода и процессом передачи текста с одного языка на другой как «Слово живое и мертвое» Норы Галь, «Высокое искусство» К.И. Чуковского в определенной степени можно назвать библией переводчика, но даже учитывая всю гениальность и внимательность к деталям авторов по вопросу переводческой деятельности, сейчас даже эти книги нуждаются в актуализации и дополнении, как раз касательно продуктов видеоигровой индустрии.

Данная магистерская работа рассматривает филологическую проблему, связанную с видеоигровой индустрией, конкретно касаясь вопроса локализации и перевода. Ключевой темой является изучение вопроса возникновения трудностей в процессе локализации видеоигр на примере игры в жанре классического RPG *Disco Elysium*. Разбирая категорию имен собственных (от имен персонажей до названий навыков с умениями) проведен анализ проведенной переводчиками работы, также авторы предоставят свое критическое видение, в

случае если, по их мнению, перевод мог оказаться недостаточно точным или корректным, параллельно предлагая свои варианты для сбалансированности научной дискуссии и подкрепления позиции в данном вопросе.

Актуальность работы связана с тем, что при передаче имен собственных с языка ИТ на язык ПТ можно четко проследить сложность перевода безэквивалентной лексики (так как зачастую они имеют форму лексических единиц не имеющих аналогов в других языках). Новизна темы трактуется тем, что критический анализ существующего перевода с предложением своих возможных вариантов по материалу видеоигры *Disco Elysium* проводится впервые.

Теоретическая значимость работы трактуется важностью исследования видеоигр с точки зрения лингвистики и переводческой науки для разработки корректной методики перевода текстов игр с разных языков на русский. На данный момент в переводческой практике работы с видеоиграми используются методы работы с художественными текстами книжного формата или сценариев для фильмов, театральных постановок, что не является корректным в реалиях того, чем является видеоигровой продукт и какова цель человека при погружении в него.

Практическая значимость заключается в том, чтобы указать какие основные стратегии и тактики, применяются при локализации видеоигровых продуктов, и, чтобы наглядно проиллюстрировать ключевые трудности перевода на примере имен собственных в процессе анализа приводимого материала путем выявления числа корректно и менее корректно переведенных лексических единиц.

Новизна обозначенной темы представлена тем фактом, что имена собственные из игры *Disco Elysium* как материал для сопоставительного анализа с целью выявления особенностей перевода онимов используют впервые. Несмотря на то что, видеоигры существуют в информационном пространстве с 1970-х годов, они редко становились объектом исследования языковедческой науки, несмотря на обилие материала для обзора.

Роль объекта исследования выполняют имена собственные из видеоигры в жанре RPG *Disco Elysium*.

Предметом исследования выступают семантико-прагматические особенности имен собственных.

Цель исследования: выявить и описать особенности перевода имен собственных с английского языка на русский на обозначенном материале.

Задачи исследования:

1. Определить, что из себя представляет художественный текст как объект исследования переводческой науки.
2. Исследовать имена собственные в системе смежных категорий.
3. Описать переводческие стратегии и тактики при работе с именами собственными
4. Проанализировать методику сопоставительного исследования перевода имен собственных в рамках сценариев видеоигр.
5. Провести сопоставительный анализ имен собственных на русском и на английском языках.

Теоретической базой данного исследования являются работы по общей теории перевода, стилистике, прагматике, ономастике (Ярцева В.Н., Казакова Т.А., Бурханова С.А., Комиссаров В.Н., Арнольд И.В., Гальперин И.Р., Галеевой Н.Л., Верещагина Е.М., Виноградова В.С., Гарбовского Н.К. и др.).

Источником материала исследования является видеоигра в жанре RPG Disco Elysium из которой в рамках магистерской работы было отобрано 217 онимов.

Методы исследования: сопоставительный, описательный, функциональный, метод компонентного анализа, собственно лингвистический анализ.

Терминологический аппарат: имя собственное, видеоигра в жанре RPG, лор, контекст, стратегии перевода, калькирование, транслитерация, транскрипция, транспозиция, полукалькирование, функциональная замена, создание неологизма и т.д.

Во введении представлены тема, объект и предмет работы, цели и задачи исследования, основные методы.

В первой главе рассмотрены теоретические вопросы: художественный текст как объект исследования переводческой науки, имена собственные в системе смежных категорий, переводческие стратегии и тактики при работе с именами собственными, методика сопоставительного исследования перевода имен собственных в рамках сценариев видеоигр.

Во второй главе проводится сопоставление текстов оригинала и перевода с учетом семантико-стилистических особенностей игр жанра RPG для определения особенностей перевода английских имен собственных на русский язык в компьютерных играх.

В заключении освещены результаты исследования и выводы.

Список литературы содержит N источников.

Результаты исследования, представленные на научной конференции «Наука меняющая жизнь» (Владивосток, 2024), отражены в двух публикациях [номера из списка литературы, под которыми находятся статьи].

1. Категория «имя собственное» в контексте современной переводческой науки

1.1 Художественный текст как объект исследования переводческой науки

Художественный текст – отдельное произведение культуры, написанное на определенном языке в системе схожих текстов с целью достижения определенного метакоммуникативного сообщения [1; 2]. В переводе художественной литературы ключевым фактором, который влияет на трудность перевода становится передача художественно-эстетических достоинств оригинала, создаваемых, индивидуально-авторским использованием языка. При работе с художественным текстом, в отличие от специальной литературы переводчик становится соавтором произведения, над которым он работает, так как ему приходится генерализировать, конкретизировать, подбирать наиболее корректные контекстуальные замены или аналоги, либо описывать явления и вещи, характерные для другой культуры, но неизвестные в рамках культуры языка перевода (в дальнейшем ПЯ). По данным причинам в рамках теории перевода не существует однозначного мнения о том, как наиболее корректно работать с художественной литературой [3].

По мнению П. Ньюмарка, главная задача теории перевода заключается в том, чтобы определить наиболее подходящие тактики и стратегии перевода для наибольшего числа типов и подтипов текста, которая будет являться основой для формулирования принципов, правил и советов, которые помогут переводчику в его деятельности. Все положения теории перевода должны выводиться из переводческой практики и обязательно сопровождаться примерами из оригиналов и их переводов. П. Ньюмарк неизменно следует этому правилу, из-за чего в его работах всегда присутствует обильное количество иллюстративного материала [3; 4; 5].

Хотя П. Ньюмарк делает упор на прикладную роль теории перевода, он осознает и ее большое научно-познавательное значение, указывая в своих работах, что эта теория позволяет лучше понять связь между мыслью, значением и языком, помогает распознавать универсальные, культурные и индивидуальные аспекты языка и речевого поведения, раскрывает особенности различных культур, объясняет проблемы интерпретации текстов и пр [3; 4; 5].

Рассмотрев важнейшие факторы, влияющие на выбор стратегии переводчика (цель текста, намерение переводчика, характер читателя и языковые и художественные качества текста оригинала) и основные типы переводческих текстов (выражающие соответственно

экспрессивную, информативную и директивную функции), П. Ньюмарк формулирует два общих метода перевода: коммуникативный и семантический. Коммуникативный перевод стремится произвести на читателя воздействие как можно более близкое к тому, какое испытывают читатели оригинала. Семантический перевод стремится передать, с учетом семантических и синтаксических ограничений ПЯ, точное контекстуальное значение оригинала. Хотя оба метода могут сочетаться при переводе всего текста или его части, но в первом случае акцент делается на сообщении читателя и высказывания, а во втором – на значении, авторе и его замысле. П. Ньюмарк подробно останавливается на условиях и особенностях использования каждого из указанных методов. Он отмечает, что коммуникативный перевод всецело ориентирован на читателя перевода, обеспечивая ему простую и ясную передачу исходного сообщения в привычной для него форме. Напротив, семантический перевод остается в рамках культуры оригинала, он более сложен, более детален, стремится передать все нюансы мысли, все особенности авторского стиля [3; 4; 5].

Хотя П. Ньюмарк подчеркивает, что в ряде случаев коммуникативный перевод является обязательным (например, в предупредительных надписях типа «Beware of the dog» = «Осторожно, злая собака»), его симпатии явно на стороне перевода семантического. Он решительно не согласен с тем акцентом на получателя, который характерен для лингвистов-переводчиков., принадлежащих к школе Ю. Найды, Дж. Ферса и лейпцигской школы. П. Ньюмарк полагает, что подобный подход пренебрегает важными семантическими и формальными элементами оригинала, учетом специфической роли слова, словосочетания, синтаксической структуры, эмфатического выделения в конкретном тексте. Для него главное – это верность оригиналу, и во имя нее он отстаивает даже буквальный перевод, утверждая, что в любом переводе при условии соблюдения эквивалентного эффекта буквальный перевод, «слово в слово» – это не только самый лучший, но и единственно правильный метод и что недопустимы ненужные «синонимы», а тем более «парафразы» [3; 4; 5].

Могут быть случаи, когда семантический перевод одновременно будет и коммуникативным, но, по мнению П. Ньюмарка, обычно стремление обеспечить максимально естественное восприятие и воздействие текста приводит к утрате ряда семантических элементов оригинала. Он призывает переводчика обращать внимание на форму оригинала не потому, что она важна сама по себе, но потому, что форма и есть содержание [3; 4; 5].

Современное переводоведение характеризуется большим разнообразием теоретических концепций и направлений исследований. В то же время некоторые теоретики пытаются найти пути к созданию обобщающей единой концепции, охватывающей всю

переводческую проблематику. Среди таких попыток большой интерес представляет книга М. Снелл-Хорнби «Переводческие исследования. Интегрированный подход», опубликованная в 1988 г.

В первой главе книги излагается основная мысль автора. Рассматривая историю переводческих учений и современные теории перевода, М. Снелл-Хорнби приходит к выводу, что все они неудовлетворительны. Во-первых, все они основаны на дихотомии, на выделении и изолировании противопоставленных категорий и областей исследования. Так, традиционно раздельно изучаются язык и литература и соответственно разделяется изучение технического и художественного перевода. При этом лингвистический подход отвергает художественный перевод. Работы по художественному переводу фактически часто сводятся к сопоставительному литературоведению. Во-вторых, теории, ориентированные на какую-то одну из выделенных категорий, также дают, по мнению М. Снелл-Хорнби, очень скудные результаты. Они охватывают лишь отдельные участки объекта и носят либо очень общий, либо узкоограниченный характер. В-третьих, не оправдывают себя и попытки создать переводческую типологию текстов, поскольку их авторы стремятся выделить четкие категории, противопоставить один тип текста другому. На самом деле между категориями нет четких границ, а в каждой категории есть центр (прототип) и периферия, более или менее плавно переходящая в другие категории. Поэтому нужна не типология, а прототипология – единая динамическая система отношений [3; 4; 6].

Исходя из сказанного, М. Снелл-Хорнби предлагает свою стратификацию - модель предмета переводоведения, охватывающую все аспекты перевода и релевантные факторы без разграничений между ними (см. схему 1). Схематическое изображение этой модели состоит из шести уровней. На каждом уровне указываются основные категории, которые составляют шкалу взаимосвязанных и переходящих друг в друга элементов. Уровни располагаются на схеме сверху вниз – от наиболее общих категорий на первом уровне до наиболее частных – на последнем [3; 4; 6].

Первый уровень (а) представляет общие виды перевода, которые традиционно изолировались друг от друга. Они включают на одной стороне художественный перевод, на другой – перевод специальных текстов, а между ними – «Общий языковой перевод», который, должен составлять основной объект внимания лингвистической науки о переводе, хотя остается крайне неопределенным и обычно характеризуется лишь негативно: «нехудожественный» и «нетехнический». На схеме представлен подвижный спектр, где указаны чисто литературные приемы, например, игра слов или аллитерация, могут включиться в «общезыковые» газетные тексты и рекламные объявления, и, наоборот,

прототипические технические, политические или бытовые термины могут использоваться как художественные средства в литературе [3; 4; 6].

На втором уровне (b) представлена прототипология основных видов текстов. Здесь на одном полюсе находятся традиционные объекты внимания теоретиков – Библия, классические произведения античности и более поздних времен, а также лирическая поэзия, детская литература, драматургия и современная беллетристика. На другом полюсе расположены технические тексты, а между этими полюсами помещены газетно-информационные тексты, рекламные объявления, тексты юридические, экономические и медицинские. М. Снелл-Хорнби указывает, что в схеме упоминается лишь небольшое число основных типов текстов, которых на самом деле гораздо больше, включая множество смешанных типов [3; 4; 6].

Третий уровень (c) занимают «экстрапереводческие» дисциплины: история культуры и литературы, социокультурные и страноведческие исследования, изучение специальных предметов [3; 4; 6].

Четвертый уровень (d) отражает особенности процесса перевода. Здесь выделены три подуровня. Первый представляет этап понимания, где предполагается учет творческого развития языковых норм в литературе, сужение возможной интерпретации оригинала, уяснение понятийного содержания. Второй относится к созданию текста перевода, где упоминаются такие факторы, как воссоздание «языковых измерений», «степень дифференциации» (пояснение реалий), учет релевантности критериев эквивалентности и сохранение инвариантности. Третий касается функции перевода от возможного изменения функциональной перспективы до сохранения коммуникативной или информативной функции [3; 4; 6].

На пятом уровне (e) дается широкий спектр лингвистических дисциплин, релевантных для теории перевода, – от лингвистики текста до психолингвистики, включая контрастивную лингвистику, социолингвистику, прагматическую лингвистику и ряд других областей языкознания [3,5].

И, наконец, на шестом уровне (f) помещены звуковые особенности речи, ее ритмическая организация и достигаемый фонологический эффект [3; 4; 6].

Кратко охарактеризовав отдельные компоненты общей схемы, М. Снелл-Хорнби посвящает следующие четыре главы своей книги рассмотрению узловых проблем переводоведения, которые она группирует под рубриками: (1) перевод как межкультурное событие; (2) перевод, текст и язык; (3) от специального языка до художественного перевода; (4) перспективы переводоведения [3; 4; 6].

Можно заметить, что, хотя в начале книги М. Снелл-Хорнби отвергла лингвистический подход к переводу, ведущее место в этих разделах занимает чисто лингвистическая проблематика.

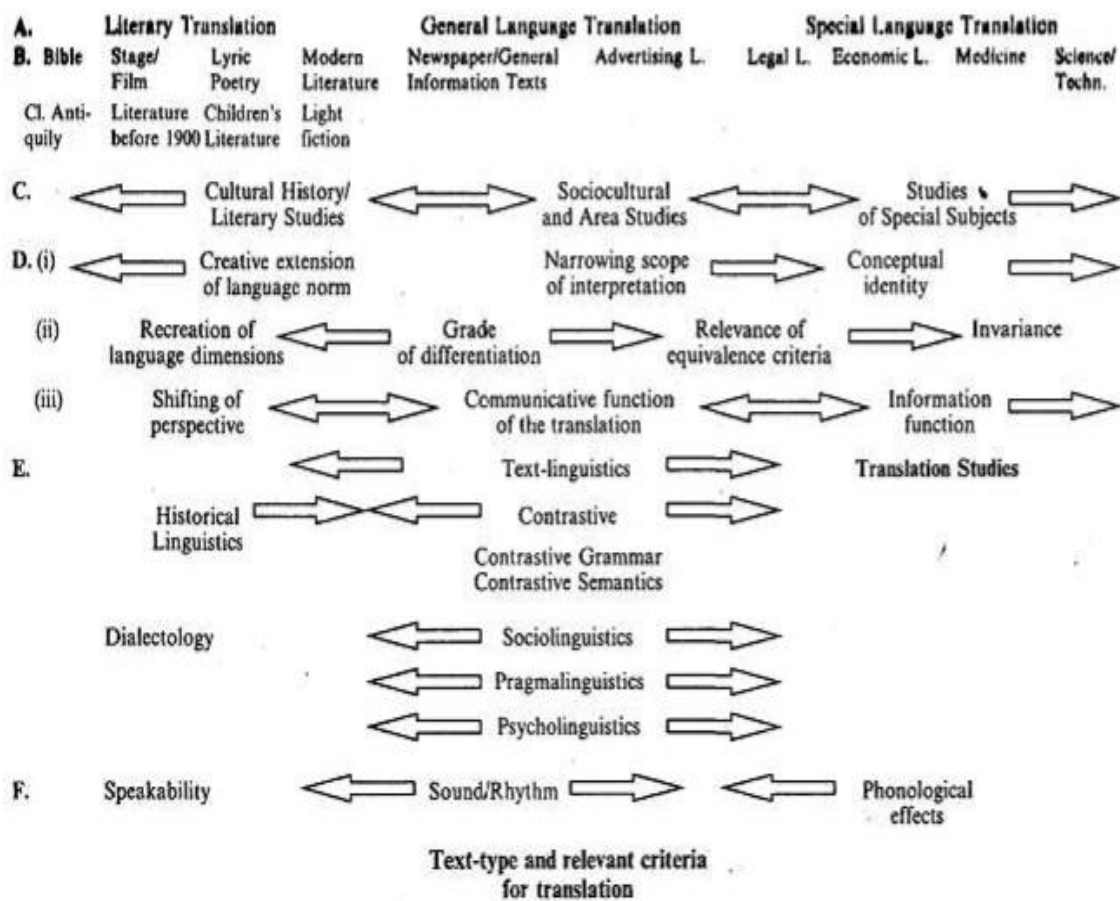


Схема 1

(1) Критикуя крайности теории лингвистической относительности Сепира-Уорфа и противостоящей ей теории универсалий, М. Снелл-Хорнби подчеркивает большую роль в переводе различия культур, что заставляет переводчика быть не только билингом, но и «бикультурным». Она разбирает ряд работ 80-х годов, главным образом немецких авторов, где делается упор на «культурный перенос» при переводе для обеспечения коммуникации с помощью текста перевода, что приводит к «свержению с трона оригинала». К числу особенностей культуры М. Снелл-Хорнби относит и нарушения языковой нормы, типичные для литературных текстов, их метафоричность, позволяющая использовать скрытые потенции языка. Для характеристики культурного переноса при переводе предлагаются два новых термина: измерение и перспектива. Под измерением понимается языковая ориентация текста через отбор лексики, стилистических приемов и синтаксических структур. Измерение текста оригинала желательно сохранить в переводе, однако трудность заключается в многомерности художественного текста, его связях и ассоциациях с другими текстами и

единицами языка. Перспектива текста – это точка зрения говорящего, автора или читателя, определяемая их культурой, отношением к описываемым событиям, местом и временем создания текста. При переводе перспектива всегда меняется, что должно учитываться переводчиком [3; 4; 6].

(2) В разделе «Перевод, текст и язык» критически рассматриваются некоторые популярные направления современной лингвистики. М. Снелл-Хорнби считает, что современные концепции, рассматривающие язык как код, а высказывание – как цепочку знаков, устарели и применимы лишь для машинного перевода. Для исследования перевода более полезны старые подходы, которые связывали язык с культурой, изучали различия между языками, использовали индуктивно-литературно-эмпирические методы анализа. Предлагается при изучении перевода анализировать литературные тексты «сверху вниз» на нескольких уровнях. Сначала определяются положение текста в культуре и ситуации, общая структура текста, начиная с заголовка, функции отдельных его частей и единиц и сеть отношений между ними. Затем проводится более конкретный языковой анализ: выявляются повторяющиеся «ключевые слова», создающие «лексические поля» или систему образов, соотношение частей речи, особенности синтаксиса. Такой анализ, по мнению М. Снелл-Хорнби, позволяет раскрыть специфику художественного текста, который создает систематическую альтернативную картину реальному миру. Рассмотрев возможность использования в теории перевода положений теории фреймов и теории речевых актов, М. Снелл-Хорнби особо останавливается на требованиях к словарю, который необходим переводчику. По ее мнению, такой двуязычный словарь должен объединить в себе данные толкового и синонимического словарей. В нем должны различаться 5 видов прототипов: терминология, интернационально известные слова (суббота), конкретные предметы (стул), слова оценки и восприятия (предчувствие), культурно-ограниченные слова (реалии). К словарю следует приложить описание контрастивных семантических полей [3; 4; 6].

(3) Следующий раздел книги посвящен проблемам теории художественного перевода. М. Снелл-Хорнби полагает, что в этой области наблюдаются три новые тенденции. Во-первых, основная ориентация переносится с оригинала на текст перевода. Во-вторых, оценочный подход заменяется дескриптивным. В-третьих, от текста как единицы языка теория идет к функции перевода как части широкого социокультурного фона, части культуры ПЯ [3; 4; 6].

Связь перевода с оригиналом динамична, зависит от текста, ситуации и функции перевода:

- чем специальное текст, тем теснее он связан с конкретной ситуацией и тем легче определить функцию текста;
- чем конкретнее ситуация и яснее функция, тем сильнее перевод ориентирован на текст перевода;
- чем «литературнее» текст (оригинальный или переводной), тем сильнее ситуация и функция перевода зависят от «активации» читателя;
- чем «литературнее» перевод, тем выше статус оригинала как произведения искусства.

Значительное место в разделе уделено проблеме стиля художественного текста. М. Снелл-Хорнби считает, что подлинная теория стиля в переводе еще не создана и разговоры о стиле обычно ограничиваются стилистическими приемами. Разработка такой теории должна основываться на ряде положений современной лингвистики, выдвигаемых, в частности, в работах М.А.К. Хэллидея. М. Снелл-Хорнби разбирает некоторые из этих положений:

- теория стиля должна предусматривать многоуровневый подход, иметь дело с множеством семантических, синтаксических, физических свойств художественного текста;
- такой многоуровневости соответствует и множественность текстовых функций;
- стиль может измеряться частотностью стилевых черт;
- ведущим понятием в теории стиля является «форграундинг» - художественно-мотивированное отклонение от норм языка, качественное или количественное;
- стиль может быть «прозрачным», прямо раскрывающим содержание, к «непрозрачным», где форграундинг направлено на языковую форму;
- стилистический анализ начинается с синтаксиса (структура и длина предложения, организация информации – фокус и ударение, структура и частотность именных и глагольных групп – именной или глагольный стиль), затем на уровне семантики и лексики изучаются семантические свойства слов, словообразование и стилистические приемы вплоть до аллитерации и ассонанса.

Стилистический анализ отражает и различия типов текстов: от конвенциональности и «прозрачности» научно-технических и стандартно-информационных текстов до «непрозрачности» индивидуально-авторских [3; 4; 6].

(4) В заключительной части книги М. Снелл-Хорнби кратко формулирует свои взгляды на перспективу развития переводческой науки. Она считает, что у этой дисциплины есть хорошее будущее:

а) Теория перевода будет успешно развиваться, так как потребность в переводе все возрастает, и он должен будет получить необходимый статус и признание на основе солидной теоретической базы;

б) Отвечая запросам практики, теория перевода разрабатывает эффективную программу подготовки будущих переводчиков;

в) На основе теоретических разработок повысится уровень критики перевода.

Подводя итог этому беглому обзору работы М. Снелл-Хорнби, можно отметить, что, наряду с попыткой дать обобщенное представление об основных направлениях переводческих исследований, в ней содержится и целый ряд конкретных предложений по изучению отдельных аспектов художественного перевода [3; 4; 6].

Современник В. Гумбольдта Фридрих Шлейермахер посвятил свою работу обоснованию различных методов перевода. Он указывает, что метод перевода зависит, прежде всего, от характера переводимого текста. В связи с этим предлагается различать перевод устных высказываний и письменных документов, непосредственно отражающих предметы и действия в определенном порядке следования в пространстве и времени (сегодня к таким материалам мы бы отнесли коммерческую переписку, официальные бумаги и т. п.), и перевод художественных и научных текстов. Ф. Шлейермахер полагает, что перевод первого типа не представляет особой сложности, так как здесь содержание оригинала задается как бы извне, предметами и действиями, и без труда воспроизводится в переводе. Во второй категории переводов содержание создается самими авторами, свободно избирающими предметы и их расположение, которые выступают лишь вместе с речью. Здесь уже перевод становится трудной проблемой, так как речь строится разными языками по-разному. Переводчик имеет дело, с одной стороны, с системой чужого языка, а с другой стороны, с творчеством автора, использующего язык относительно самостоятельно и свободно [3; 4; 7].

В связи с этим Ф. Шлейермахер предлагает различать два метода перевода: парафразу и свободное переложение. При парафразе переводчик во главу угла ставит верность, отдельным частям подлинника, оперируя элементами обоих языков так, как если бы они были математическими знаками, находящимися в определенном отношении друг к другу. При свободном переложении переводчик стремится создать одинаковое впечатление для своих читателей, каким оно было у читателей подлинника, отказываясь от соответствия отдельным его частям. Таким образом, в концепции Ф. Шлейермахера уже имеются элементы ориентации на получателя, которая играет столь большую роль в современной теории перевода [3; 4; 7].

1.2 Имена собственные в системе смежных категорий

До XX века исследователи зачастую отмечали, что имена собственные в лексикологии грамматике играют скорее периферийную роль, однако уже в середине того же века, отечественная лингвистика предприняла попытку доказать, что они занимают свое особое положение в системе языка, проанализировав как формальные критерии данной категории слов, так и разобрав специфику их семантики [8].

Собственное имя (оним) (калька лат. *nomēn propriūm*; оним – от греч. ὄνομα, ὄνυμα – имя, название) – слово, словосочетание или предложение, которое служит для выделения именуемого им объекта из ряда подобных, индивидуализируя и идентифицируя данный объект. К именам собственным относятся: антропонимы (имена людей), топонимы (названия географических объектов), теонимы (имена божеств), зоонимы (названия (или клички) животных), астронимы (имена небесных тел), космонимы (названия зон космического пространства и созвездий), фитонимы (названия растений), хрононимы (наименования отрезков времени, связанных с историческими событиями), идеонимы (имена объектов духовной культуры), хрематонимы (имена объектов материальной культуры) и др. Один и тот же оним может выступать в разных ролях (например, быть топонимом, антропонимом и зоонимом одновременно) [9].

Все имена собственные в языке данного народа, называющие любые реальные, гипотетические и фантастические объекты, есть ономастическое пространство, представляющее собой непрерывный ряд сменяющихся типов. Эти типы образуют ономастические поля. Имена смежных ономастических полей тесно взаимосвязаны [9].

Подкласс онимов в классе имён был выделен в европейской культуре стойками (3 в. до н. э.). Чёткое выделение и разграничение имени собственного достигнуто ономастикой в 60-70-х гг. 20 в. Ономастика противопоставляет ономастическую лексику апеллятивной, т. е. всему остальному лексическому составу языка, и соответственно оним — апеллятиву (любому слову лексического состава языка). В грамматиках собственные имена противопоставляются нарицательным именам, но только в классе существительных. Понятие нарицательных имён поэтому не совпадает с понятием апеллятивной лексики [9, 10, 11].

Имена нарицательные среди существительных обладают конкретными двумя функциями: значить и обозначать предмет, который описан языковыми средствами. У них существует четкое семантическое содержание из-за чего они напрямую связываются с объектами реальности. Имена собственные с другой стороны имеют хоть и такое же четкое, но более конкретное семантическое содержание и зачастую связаны с конкретным

предметом действительности, т.е. ко всему прочему их функции заключаются в том, чтобы: значить, обозначать и называть [8].

В отличие от других слов оним не связан непосредственно с понятием; он вторичен по отношению к апеллятиву; основное значение онима заключено в его связи с денотатом; онимы являются значительным межъязыковым слоем лексики, как правило не требующим перевода, что ведёт к появлению иноязычных онимов в любом языке. В их состав могут входить любые части речи, артикли, предлоги. Собственное имя может полностью или частично совпадать по форме с апеллятивом, например, «бей» — фамилия Бей, «чёрная» — река Чёрная, «покаяние» — фильм «Покаяние», «суглинок» — деревня Суглинка, «ведь» — фамилия Ведь. Оно может совпадать с чистой основой, словом, словосочетанием, предложением, так как любая из этих форм субстантивируется благодаря основной функции онима — называть индивидуальный объект (или индивидуализировать группу родственных объектов) [9, 10, 11].

У онимов и у апеллятивов в частотности употребления грамматических и словообразовательных средств языка существуют значительные расхождения: то, что частотно в имени собственном, может быть редким или совсем отсутствовать в апеллятивах в данной языковой среде, и наоборот. Это позволяет выявлять определённые словообразовательные модели в онимах данного языка, отличные от словообразовательных моделей апеллятивов по флексиям и грамматическому роду, а также особое словоизменение. В целом можно говорить об ономастических системах и подсистемах и об особых ономастических закономерностях. Элементы лексики избирательно вовлекаются в имена собственные, получают особые условия функционирования и часто, особенно у антропонимов и теонимов, благодаря длительности существования «консервируются», что способствует сохранению уникальных языковых единиц [9, 10, 11].

Онимы имеют 3 основных источника: переход апеллятива в оним (онимизация); заимствование иноязычных онимов; переход онима из одного разряда в другой (трансонимизация). Они могут быть созданы и искусственно, такие имена-окказионализмы далеки от сферы образования несобственных имён, например, личные имена Фрит, Эпик, Виоланта и т. п. Возникновение имен собственных диктуется общественной необходимостью различения однотипных объектов. Характер собственного имени определяется многими факторами: географической средой (влияет на топонимы, астронимы и др.), культурой народа и религией (влияет на антропонимы и теонимы); историей народа (влияет на все категории онимов); социальной средой и её изменениями (мода на имена, изменение их состава, появление новых имен и моделей). У каждого народа в каждую эпоху

имеется свой ономастикон, включающий имена разных сфер ономастического пространства [9, 10, 11].

Онимы — составная часть языковой коммуникативной системы. Они могут быть подвержены апеллятивации, например, село Палех → изделие палех; терминологизации, например, Генри → генри (единица индуктивности); фразеологизации, например, город Вавилон → Вавилонское столпотворение. В ономастической системе часто наблюдается иррадиация (например, река Дон, его приток Северский Донец, город Донецк, Донецкий край, Донбасс, Подонье, Войско Донское, Дмитрий Донской, роман «Тихий Дон» и др.); стилистическая переоценка; заимствованное имя собственное подвергается адаптации [9, 10, 11].

1.3 Переводческие стратегии и тактики при работе с именами собственными

При работе с любым переводческим материалом изначально требуется определиться со способами перевода, которые позволят проводить анализ процесса перевода. Для начала укажем широкую классификацию определения способов перевода, где выделяются:

1. Частичный перевод применяется для передачи на переводящем языке исходных текстов в целях общего ознакомления с их содержанием, когда подробности не являются коммуникативно существенными.

2. Выборочный частичный перевод используется при переводе содержания докладов, деловых писем, стандартных сообщений, газетных материалов и других аналогичных текстов или высказываний, когда нужно получить представление о характере исходного текста или стиле автора, но подробное ознакомление с ними не является первоочередной задачей.

3. Функциональный частичный перевод применяется для сокращения или упрощения исходных текстов, когда они предназначены либо для массового читателя, либо для получателей менее высокого уровня готовности к восприятию такого типа исходных текстов. К таковым относятся различного рода пересказы, адаптации, версии и т. п.

4. Полный перевод применяется для передачи исходных текстов, содержание которых имеет настолько высокую значимость, что должно быть представлено получателю переводного текста в подробном виде.

5. Буквальный полный перевод применяется в сравнительно редких случаях, например, в учебных или научных целях, для академических изданий уникальных текстов, в частности эпоса, и т. п.

6. Семантический полный перевод выполняется для передачи исходных текстов, имеющих высокую научную или социально-культурную значимость, подробное содержание которых предназначено для широкого круга специалистов.

7. Коммуникативно-прагматический полный перевод используется для передачи исходных текстов, имеющих высокую социально-культурную значимость, подробное содержание которых предназначено для массового получателя [12].

В определенной степени приведенный выше список представляет собой стратегии перевода текста с одного языка на другой, поэтому можно сказать, что каждый способ перевода является тактико-стратегическим элементом работы с текстом, обозначающим основной подход, цель и задачи работы.

Однако при работе с именами собственными чаще всего выделяют следующие способы перевода: транслитерация, транскрипция и калькирование. Некоторые ученые также выделяют: транспозицию, полукалькирование, уподобляющий перевод (функциональная замена) и создание неологизма [13; 14]. Данные стратегии и являются основными инструментами проведения исследования в рамках данной работы.

1.4 Методика сопоставительного исследования перевода имен собственных в рамках сценариев видеоигр

На основе изложенной в прошлом параграфе информации, можно прийти к следующему заключению. Ключевой методикой передачи имен собственных с одного языка на другой традиционно является использование таких способов перевода как: транслитерация, транскрипция (или транскрибирование) и калькирование (воспроизведение состава слова или словосочетания, где морфемы или лексемы переводятся соответствующими элементами переводящего языка). Однако для полноты анализа перевода онимов стоит также отметить выделяемые: транспозицию, полукалькирование, уподобляющий перевод (функциональную замену) и неологизацию [13; 14]. Таким образом в распоряжении переводчика имеется семь различных способов передачи онимов с языка одного языка на другой и их использование не ограничивается какой-то определенной сферой действительности, так как не изменяются качественно в зависимости от того, в рамках какого текста мы их рассматриваем (пример: имя «Иван» в реальной жизни и точно такое же употребление имени «Иван» в рамках художественного произведения).

Конечно нельзя упускать факт того, что автор произведения может к денотативному значению существующего имени привязать определенный коннотативный компонент, однако это не изменит начального смысла единицы языка, а лишь будет лучше раскрывать контекст произведения или определенную ситуацию. Подобные метаморфозы с именами

могут происходить и в реальной жизни, но с помощью других средств (внутри самого языка, где данное имя существует) (также пример с именем «Иван», благодаря простоте и многим образным выражениям, связанным с этим именем, оно достаточно прочно закрепилось в массовой культуре и может вызывать определенные ассоциации у реципиента подсознательно, однако это всё является навязанным конструктом, который не может и не должен влиять на передачу данного имени в рамках различных видов текста (книги, сценария игры или фильма, или письмо в реальной жизни) разными способами перевода).

Обозначив что обсужденные способы являются базовыми и основными для работы с именами собственными в рамках данной работы, стоит закрепить точку зрения в вопросе их применимости в рамках видеоигровой индустрии. Приведем несколько примеров имен собственных из игр, которые отражают действенность пары этих методов. Первый пример, из указанной в теме работы игры *Disco Elysium*, также приведен во второй главе, но здесь укажем вариант, который был указан на начальных стадиях перевода игры, но затем от него отказались. Калька имени *Joose – Рада*. Данный вариант хорошо демонстрирует данный пример, так как несмотря на потерю изначального культурного оттенка оригинала, явно и напрямую передает семантический смысл данного имени (который как объясняет сама героиня навязан ей её родителями) [15; 16]. Второй пример, из «Ведьмака», хорошая иллюстрация в том плане, что это одновременно и книжная сага, и игровая серия. Имена собственные и их перевод в игре было принято решение не менять. Однако, чтобы понять основные способы перевода в данном примере будет проиллюстрировано три языка, польский оригинал и его русский с английским переводы. *Myszowóg – Мышовур – Mousesack*. С польского на русский было использовано транскрибирование, а с польского на английский калькирование так как *wóg* – значит «мешок» с польского [17; 18]. Третий пример, из игры *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Headless Horseman – Всадник без головы*, пример уподобляющего перевода. Уподобляющий перевод легко перепутать с калькированием, из-за чего нужно очень аккуратно анализировать подобные сложные именные конструкции. В оригинале мы имеем два элемента составляющих оним атрибут (*Headless*) и предмет (*Horseman*) который определяет его, выраженные прилагательным и существительным. В русском структура такая же по форме содержания, но выражение иное. Атрибут (без головы) представлен предлогом с существительным, а предмет также, как и в английском представлен существительным. В итоге в русском имеется иная синтаксическая конструкция [19; 20].

Всё разобранное выше позволяет сформировать то, каким образом проведен анализ онимов в рамках данной работы. Сначала брался оригинал имени собственного и изучался с

необходимых для сопоставительного анализа сторон (семантика, стилистика, прагматика). Затем таким же образом исследовался официальный его перевод. После данные характеристики сопоставлялись и выяснялось соответствие онимов на русском языке оригиналу по каждому пункту, определялись способы перевода. В окончании при обнаружении определенных несоответствий оригиналу и расхождений с ним предлагались новые варианты перевода, с помощью уже приведенных способов.

1.5 Выводы по 1 главе

В рамках первой теоретической главы были рассмотрены ключевые понятия необходимые для работы с практическим материалом данного исследования. Было разобрано, что из себя представляет художественный текст как объект исследования переводческой науки, выделены его основные типы и подтипы, определены их характеристики и функции в рамках языка. Книги Вилена Наумовича Комиссарова, были важны в разборе данного материала, где предстояло четко дифференцировать границы между художественным и специальным текстом, а также указать на ключевые моменты, вызываемые трудности в переводе.

Также было определено, что собой представляет имя собственное в языкознании, определены его основные характеристики, функции и т.п., которые выделяют онимы на фоне имен нарицательных, а также остальных видов лексики. Выбор конкретного определения из словаря Виктории Николаевны Ярцевой обусловлен спецификой проводимого исследования, где необходимо учитывать и рассматривать более широкий спектр предметов действительности с точки зрения имен собственных.

Для структурированной и конкретной проработки практического материала были определены основные переводческие тактики и стратегии при работе с именами собственными, как традиционные, известные всем, так и более узкопрофильные. Принято решение использовать для описания и работы с разбираемыми примерами все приведенные средства: транскрибирование, транслитерацию, калькирование, транспозицию, полукалькирование, функциональную замену и неологизацию.

Все перечисленные теоретические положения помогают проработать ключевые аспекты поставленные на рассмотрение в текущем исследовании: семантика имен собственных и точность её передачи с языка ИЯ на язык ПЯ; стилистика как одна из основополагающих характеристик имени собственного для сохранения его индивидуальности и возможность её сохранения; и прагматический эффект оказываемый на реципиента в оригинале и переводе.

Список литературы

1. Фазылзянова Г.И. Художественный текст как объект понимания. – Текст электронный. / - Г.И. Фазылзянова / Вестник ТГУ – 2008 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennyy-tekst-kak-obekt-ponimaniya/viewer>
2. Шор Ю.М. Культура как духовно-творческая целостность: автореферат диссертации доктора философских наук. – Санкт-Петербург, 1995. – С. 9.
3. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода (Проблемы переводоведения в освещении зарубежных ученых): учебное пособие / В.Н. Комиссаров – Москва: ЧеРо: Юрайт, 2000 – 132 с.
4. Комиссаров В. Н. Теория перевода. – Москва: Высшая школа, 1990. – 254 с.
5. Newmark P., Approaches to Translation. – Oxford, 1981.
6. Snell-Hornby M., Translation Studies. An Integrated Approach. – Amsterdam/Philadelphia, 1988.
7. Schleiermacher, F. Methoden des Ubersetzens. In: H.J.Storig. «Das Problem des Ubersetzens». – Stuttgart, 1963.
8. Курилович Е., Положение имени собственного в языке. – Москва: Очерки по лингвистике, 1962.
9. Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н. Ярцева – Москва: Изд-во «Советская Энциклопедия», 1990. – 688 с.
10. Топоров В.Н. Из области теоретической топонимистики. – Москва: «Вопросы языкознания», 1962, № 6.
11. Gardiner A., The theory of proper names. – New York, 1954, 2 edition.
12. Казакова Т.А. Практические основы перевод English ↔ Russian. Учебное пособие. – Санкт-Петербург: Лениздат; Изд-во «Союз», 2002. – 320 с.
13. Бурханова С.В. Способы перевода имен собственных на английский язык. – Текст электронный. / С.В. Бурханова / Вестник Уфимского юридического института МВД России. – 2016 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-perevoda-imen-sobstvennyh-na-angliyskiy-yazyk>
14. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. – Москва, 2012. – 366 с.
15. Disco Elysium – The Final Cut – [Компьютерный игровой продукт] – ZA/UM, 2016.
16. Disco Elysium Wiki – [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://discoelysium.fandom.com/wiki/Disco_Elysium_Wiki
17. The Witcher 3: Wild Hunt – [Компьютерный игровой продукт] – CD Project RED, 2015.

18. The Witcher Wiki – [Электронный ресурс] – Режим доступа:
https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki
19. The Elder Scrolls V: Skyrim – [Компьютерный игровой продукт] – Bethesda Softworks, 2011.
20. The Elder Scrolls Wiki – [Электронный ресурс] – Режим доступа:
https://elderscrolls.fandom.com/ru/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki