

RU

Графо-фонемный аспект передачи стилистически архаизованных онимов в компьютерно-игровой локализации (на материале русского и английского языков)

Шагеева А. А., Ануфриев К. В.

Аннотация. Цель исследования – разработка оптимальной методики передачи с английского языка на русский стилистически архаизованных онимов при локализации компьютерной игры на основе анализа адекватности вариантов их перевода в официальной русской локализации. В статье рассмотрен и описан ономастикон компьютерной игры Pillars of Eternity с учетом графо-фонемных соответствий древнеанглийского языка и роли этих соответствий в стилистической архаизации онимов. Данный аспект исследования стал ключевым для анализа передачи последних с английского языка на русский в официальной локализации игры. Последним этапом работы стала разработка методики по передаче анализируемых онимов при локализации. Научная новизна данного исследования обусловлена комплексным подходом к анализу компьютерно-игрового ономастического материала в рамках теории перевода и диахронической графики и фонетики; выбором стилистически архаизованных посредством древнеанглийских вкраплений онимов и их передачи на русский язык в качестве материала исследования; выявлением графо-фонемных соответствий древнеанглийского языка и способов их передачи на русский язык при переводе игрового ономастикона как средства создания и сохранения стилистической архаизации соответственно; первым опытом разработки системной методики передачи стилистически архаизованного онима в локализации. В результате было установлено, что в официальной версии локализации выбранной компьютерной игры присутствует несогласованная передача онимов с «потерей» стилистической архаизации. Предложенная нами методика учитывает особенности древнеанглийской фонологии и письменности, что позволяет более точно передать игровые стилистически архаизованные онимы на русский язык. Такая передача способствует сохранению исторического и культурного контекста игры.

EN

Graph-phonemic aspect of the transfer of stylistically archaic synonyms in computer-game localization (based on the material of Russian and English languages)

A. A. Shageeva, K. V. Anufriev

Abstract. The purpose of the study is to develop an optimal technique for transferring stylistically archaic synonyms from English into Russian in the localization of a computer game based on the analysis of the adequacy of their translation options in the official Russian localization. The article examines and describes the onomasticon of the Pillars of Eternity computer game, taking into account the grapho-phonemic correspondences of the Old English language and the role of these correspondences in the stylistic archaization of onyms. This aspect of the study has become the key for analyzing the transfer of the latter from English to Russian in the official localization of the game. The last stage of the work was the development of a methodology for the transfer of analyzed synonyms during localization. The scientific novelty of this study is due to the comprehensive approach to the analysis of computer-game onomastic material within the framework of the theory of translation and diachronic graphics and phonetics; the choice of stylistically archaic Old English inclusions of onyms and their transfer into Russian as research material; identification of graph-phonemic correspondences of the Old English language and ways of their transfer into Russian when translating a game onomasticon as a means of creating and preserving stylistic archaization, respectively; the first experience in developing a systematic methodology for transferring a stylistically archaic onym

in localization. As a result, it was found that in the official version of the localization of the selected computer game there is an inconsistent transfer of synonyms with the "loss" of stylistic archaization. The proposed method takes into account the peculiarities of Old English phonology and writing, which allows us more accurately to transfer stylistically archaic game names into Russian. Such a transfer helps to preserve the historical and cultural context of the game.

Введение

Актуальность данного исследования заключается в релевантности ее проблематики, обусловленной существующим в настоящее время научным интересом к вопросам локализации компьютерных игр, трудностям передачи имён собственных, а также в уникальности анализируемого материала. Несмотря на большое число научных работ по теории перевода онимов, необходима методика перевода последних, которую можно применять в практике перевода. Данная необходимость объясняется в том числе тем, что новые названия и имена появляются в языке постоянно, особенно это касается языка компьютерных игр, где наряду с именами реальными присутствуют имена вымышленные. Ономастика компьютерно-игрового дискурса является предметом многих современных лингвистических исследований (Анисимова, 2018; Ануфриев, Шагеева, 2023; Байкова, Рыкова, 2023; Рюкова, Филимонова, 2016; Майоров, 2021; Фомин, Чоботар, 2019; Topolovc, 2012;), как отечественных, так и зарубежных. Онимы, поскольку обладают критически важными для языка функциями: номинативной, индивидуализирующей, адресной, которые позволяют выделять элементы реальности среди себе подобных (Бондалетов, 1983), а вместе с тем вбирают множество эстетически и ассоциативно обусловленных коннотаций (Шмелева, 2013), – это один из аспектов текста перевода, по которому реципиент текста имеет возможность оценить его. Научные работы, посвященные ономастике в компьютерно-игровом дискурсе, сосредоточены либо на выявлении ее общей специфики в аспекте перевода (например, (Ануфриев, Шагеева, 2023; Рюкова, Филимонова, 2016)), либо на фольклорно-культурологическом аспекте онима (например, (Фомин, Чоботар, 2019; Topolovc, 2012)). Предметом интереса в нашем случае стал ономастикон компьютерной игры *Pillars of Eternity*, вобравший в себя элементы древнеанглийской письменности и потому требующий особой методики адекватной передачи на русский язык.

Для достижения этой цели исследования были поставлены следующие задачи:

- отобрать и изучить внутриигровой стилистически архаизованный ономастикон компьютерной игры *Pillars of Eternity* в ракурсе графо-фонемных особенностей древнеанглийского языка;
- проанализировать передачу исследуемых онимов с английского языка на русский в официальной локализации игры с позиции сохранения их стилистической архаизации при переводе;
- с учетом проведенного анализа разработать новую последовательную систему практической транскрипции/транслитерации для стилистически архаизованных онимов локализуемой игры.

В соответствии с задачами мы использовали в работе метод переводческого анализа для выявления связей между онимами компьютерной игры в оригинальной версии и их передачей на язык перевода в русскоязычной локализации; метод лингвистического описания для анализа переводческих трансформаций на графическом и фонетическом уровнях, а также метод сплошной выборки для агрегации подлежащих анализу онимов, имеющих черты архаизации (элементы графики древнеанглийского языка).

Материалом исследования стали оригинальные онимы компьютерной игры *Pillars of Eternity*, а также их передача в официальной версии российской локализации. Большая часть оригинального ономастикона может быть найдена на посвященной видеоигре вики-энциклопедии (*Pillars of Eternity Wiki*, <https://pillarsofeternity.fandom.com/wiki/>). Тем временем русские варианты онимов могут быть рассмотрены только в самой игре. Также используется информация из онлайн-словарей английского языка Cambridge Dictionary (<https://dictionary.cambridge.org/>), Merriam Webster Dictionary (<https://www.merriam-webster.com/>) и англо-русский словарь персонаний Д. И. Ермоловича (Англо-русский словарь персонаний. М.: Русский язык, 1993).

В теоретико-методологическую базу настоящего исследования легли научные работы по переводу в целом и переводческим трансформациям онимов в частности за авторством С. Влахова и С. Флорина (1980), Д. И. Ермоловича (2021) и Л. Латышева (2005) а также классический труд А. И. Смирницкого по древнеанглийскому языку (1998) и пособия В. Д. Бондалетова (1983) и Т. В. Шмелевой (2013) по ономастике.

Практическая ценность данной работы заключается в возможности использования ее результатов в практической деятельности переводчика и в рамках курсов по художественному и/или аудиовизуальному переводу. Выводы по результатам исследования направлены на разработку методики локализации ономастикона компьютерно-игрового текста.

Обсуждение и результаты

Перевод компьютерных игр обычно ассоциируется с понятием «локализация». Данное явление относительно новое в переводоведении (локализация видеоигр начала развиваться в отечественной индустрии только на рубеже XX-XXI веков), пришло в лингвистическую сферу из экономики и менеджмента, сохранив весь спектр своей сложности. Сложность вызвана тем, что процесс локализации включает множество этапов, и собственно перевод может являться в нем лишь второстепенным, уступая работе специалистов по менеджменту, ПО, маркетингу и дистрибуции (Нардюжев, Нардюжев, Марфина и др., 2018, с. 201). Как правило,

в процессе локализации продукт переводится в строгие сроки, установленные компанией. Дополнительной трудностью для переводчика представляется непрекращающееся в процессе разработки изменение текста перевода: процесс разработки игры, в том числе ее текстовой части, непрерывен до самого ее выпуска, и вносимые разработчиком в игру и текст игры правки могут оказаться непременными на этапе локализации (локализация часто осуществляется параллельно с внесением правок в оригинал игры). Кроме того, переводчику, который работает с видеоигрой, необходимо разбираться как в вопросах перевода художественной литературы, так и в технических нюансах перевода игры как компьютерной программы (Байкова, Рыкова, 2023; Ануфриев, Шагеева, 2023), то есть на передний план выходит то, что, по Л. Латышеву, соответствует технологической составляющей переводческой компетенции (Латышев, 2005, с. 13).

С. Влахов и С. Флорин выделяют несколько переводческих трансформаций, используемых в переводе имени: транслитерацию, транскрипцию, кальку (семантический перевод). Теоретик перевода Д. И. Ермолович также говорит о приеме *транспозиции*, представлении имени через исторически сложившийся эквивалент; этот подход характерен для имен монархов и исторических персоналий (напр. Queen Elizabeth → королева Елизавета, не *Элизабет*) (Ермолович, 2001, с. 24).

Отметим, что имена нагружены смыслами и вбирают в себя множество исторических, эстетических, ассоциативных коннотаций (Нардюжев, Нардюжев, Марфина и др., 2018; Фомин, Чоботар, 2019; Шмелева, 2013), поэтому переводчику, несмотря на сложность данной задачи, важно уловить все тонкости семантики, чтобы передать ее средствами другого языка.

Далее перейдем к релевантным в рамках исследования особенностям письменности древнеанглийского языка. В древнеанглийском алфавите использовалось большое количество диграфов (даже лигатуре æ поначалу соответствовал диграф ⟨ae⟩ (Смирницкий, 1998, с. 40), которые, согласно классическим научным источникам, использовались для обозначения дифтонгов и аффрикат: **ea** для /æɑ/, **eo** для /eo/, **ie** для /iu/ (фонемы также имели удлиненные варианты); **sc** для /ʃ/ (по некоторым источникам — /skʰ/) и **cz** для /g/, а также ее геминированного аллофона [dʒ]. Современного символа ⟨g⟩ как такового не существовало; в древнеанглийском языке вместо него использовался обособившийся граф **z** (англ. *yogh*), который все еще традиционно может применяться в современных печатных передачах древнеанглийских текстов. Символ **z** был необходим для обозначения фонем /j/ и /g/, которые имели в древнеанглийском множество позиционных вариантов: [y], [j], [dʒ], [g]. Буква, таким образом, обладала сложными графо-фонемными соответствиями. Большинство из вышеупомянутых аллофонов позднее развились до самостоятельных фонем.

⟨f⟩ служила для обозначения фонемы /f/, которая в интервокальной позиции переходила в аллофон [v] (в более ранний период древнеанглийского языка [β]). Таким же образом озвончался до [ð] и межзубный фрикатив ƿ. Позднее данные аллофоны дифференцировались до фонем. ⟨y⟩ передавала огубленный гласный /y/. Позднее этот гласный делябиализовался до современного /i/, хотя уже в некоторых диалектах древнеанглийского символ ⟨y⟩ использовался факультативно наравне с ⟨i⟩ (Смирницкий, 1998, с. 40). Буквы ⟨k, j, v⟩ использовались редко, в основном в заимствованиях.

В целом в сравнении со среднеанглийским и тем более новоанглийским периодами орфография древнеанглийского в большей степени следовала фонетическому принципу, отражая реальное произношение слова (по крайней мере в восприятии писца). Следует, однако, отметить, что нормы письма и чтения (то есть графо-фонемные соответствия) отличались от диалекта к диалекту и от периода к периоду. К примеру, диграф **sc** мог обозначать на более раннем этапе /sk/, но позднее безусловно перешел в /ʃ/ (напр. ⟨scip⟩: /skʰip/ → /ʃip/).

Следующая часть исследования посвящена непосредственному анализу игрового ономастикона *Pillars of Eternity* и ее локализации. *Pillars of Eternity* (далее – *PoE*) – фэнтезийная компьютерная ролевая игра, разработанная и выпущенная американской компанией *Obsidian* в 2015 году и локализованная для российского рынка компанией *Riotloc*. Несмотря на то, что вся текстовая часть *PoE* представлена на английском языке, он сам «замаскирован» для восприятия игрока как (квази-)реалия иного вымышленного мира и называется «аэдирским», в соответствии с государством *Aedip*, для жителей которого этот язык является родным. Иноязычные вкрапления, а также вкрапления древнеанглийской письменности содержатся во многих именах персонажей: исследуемый нами ономастикон, как более консервативная часть условного языкового пласта и интерпретируемая наблюдателем внутриигрового дискурса как поле сконструированных (квази-)реалий, в текстах базируется на орфографии так называемого староаэдирского (*Eld Aedyran*), основанного на древнеанглийском языке. Это можно наблюдать через древнеанглийские графо-фонемные соответствия, правила прочтения, с которыми типичный игрок, скорее всего, не знаком.

Уловить эти графо-фонемные соответствия условный игрок может через мультимедийную составляющую игрового пространства. Кроме того, игрок может обнаружить и прочесть внутриигровую книгу *Aedyran Dialects* (Аэдирские диалекты), в которой объясняется произношение некоторых (однако не всех) буквосочетаний, имеющих необычное для носителя английского языка произношение. Такое произношение, основанное на графике и фонетике древнеанглийского языка, является необычным и для локализатора игры и, соответственно, может представлять трудность: традиционные приемы передачи онимов на основе графики и фонетики современного английского языка не сохраняют стилистическую архаизацию онимов с древнеанглийскими заимствованиями.

В приведенном ниже анализе книги цитированный текст выделен курсивом. Явные заимствования из древнеанглийского подчеркнуты. Поскольку персонажи игры в подавляющем большинстве разговаривают с американским акцентом, мы используем здесь американскую систему транскрипции.

Ea creates an “ey-ah” sound that sounds like the colloquial salutation “heya!”. Следовательно, ⟨ea⟩ означает /eя/ или /eя/.

Eo sounds like “ey-oh” – this sound is still used in the modern word “Eora.” Это произношение диграфа типично для современного языка, хотя сам диграф и взят из древнеанглийской орфографии. В древнеанглийском он был бы фонетически представлен как /eo/ (OE ⟨heorte⟩: /ˈxeor.te/). Современная английская фонология обычно избегает таких зияний, отсюда произношение с дополнительной согласной /j/ (эпентеза) через /ei.ou/ [ɛj.o(w)] в дискурсе игры (а порой и [ɛjə], если второй гласный редуцирован в слабой позиции).

Ey is pronounced as “ey-ee” such as in “wraith.” ⟨ey⟩ → /ei(i)/. Впрочем, в данном случае наблюдается несоответствие в объяснении произношения ⟨ey⟩ через ey-ee: ⟨ee⟩ обычно соответствует длинному /i:/ (или напряженному /i/ в американском английском), однако wraith произносится как /reɪθ/ по данным *Cambridge Dictionary* и *Merriam-Webster Dictionary*, то есть без длинного /i:/.

Ue and *ü* both create long “oo” sounds, as in “loop.” ⟨ue⟩ → /u/. В данном случае обе графемы, вероятно, можно объяснить влиянием немецкой орфографии: в немецком языке они служат для передачи огубленного [y], хотя в игре использованы для передачи другой фонемы.

Y sounds like a “ee” sounds as in “bee.” ⟨y⟩ → /i/.

Gj sounds like the consonant “y” as in “you.” ⟨gj⟩ → /j/. Несмотря на отсутствие подобного диграфа в древнеанглийской письменности, данный внутриигровой диграф, тем не менее, основывается на древнеанглийской письменной традиции: ⟨g⟩ (точнее, родственный ему символ ⟨z⟩) служил в т. ч. для передачи звука /j/, который в ряде древнеанглийских диалектов выступал аллофоном /g/.

Sc sounds like *sh*, so you’d pronounce *scop* like “shop.” ⟨sc⟩ → /ʃ/. Отметим, что существует расхождение в интерпретации данного буквенного сочетания древнеанглийской письменности. В ряде источников (например, (Смирницкий, 1998)) ⟨sc⟩ обычно интерпретируется как /sk/. Однако, зарубежные исследователи, как правило, указывают, что обсуждаемое буквенное сочетание соответствует фонеме /ʃ/ (Hogg, 1992, p. 67-167). Очевидно, что создатели игры использовали последнюю интерпретацию.

Cg sounds like the “dge” end of a word like “hedge.” ⟨cg⟩ → /dʒ/. Что касается этого диграфа, западные классические научные источники по истории английского языка (Mitchell, Robinson, 1968; Quirk, Wrenn, 1989) утверждают, что диграф ⟨cg⟩ мог произноситься как аффриката [dʒ], хотя данное положение спорно: согласно более современному исследованию (Gjertrud, 2020), аффриката /dʒ/ полноценно вошла в английскую фонологическую систему только к XIII-XIV вв. в результате влияния французских заимствований, а также собственной фонетической эволюции.

Как можно заметить, в *Aedryan Dialects* отражены примерные транскрипции через так называемое *phonetic spelling*, «фонетическое написание» – эти транскрипции удобны для игрока-носителя американского варианта английского языка, не знакомого с международным фонетическим алфавитом.

Помимо указанной в тексте внутриигровой книги «Аэдирские диалекты» информации, выделяющиеся особенности прочтения можно услышать в мультимедийном аспекте игры, то есть в самой речи персонажей. К примеру, там, где реплики озвучены актерами, название государства *Aedyr* последовательно произносится как /ˈæ.dɪr/, а не /ˈeɪ.dɪr/, как можно представить изначально, также оним *Skaen* произносится как /skæn/ (т.е. тождественно слову scan), а не /skeɪn/ (согласно типичным графо-фонемным соответствиям). Аналогично, оним *Caedman* произносится /ˈkæd.mæn/. Таким образом, диграф ⟨ae⟩ последовательно используется в тексте для передачи фонемы /æ/, что является вновь отсылкой к орфографическим реалиям древнеанглийского языка: в нем для передачи /æ/ существовал отдельный символ, собственно, лигатура ⟨æ⟩ (Смирницкий, 1998).

Далее, графема ⟨f⟩ произносится в интервокальной позиции как [v], что является прямым заимствованием из древнеанглийского. Например, *Corficer* → /ˈkɔr.vɪ.sə(r)/. В игре существует всего 2 явно аэдирских имени (*Clyver*, *Aevar*), в которых для передачи /v/ используется буква ⟨v⟩, во всех остальных случаях неизменно используется ⟨f⟩.

Примечательно, что аэдирские имена, архаизованные посредством использования древнеанглийской письменности, не содержат в себе букв ⟨z⟩ и ⟨j⟩ за пределами диграфа ⟨gj⟩. Кроме того, для передачи /k/ почти всегда используется ⟨c⟩, а не ⟨k⟩. Исключение составляют несколько имен, в которых ⟨k⟩ стоит в начальной позиции: *Kaenna*, *Kaera*, *Kolfecg*, *Kolsc*; либо образует диграф ⟨sc⟩ (теоним *Skaen*). Существует также антропоним *Arkemur*, который, не принадлежа напрямую аэдирской культуре, может расцениваться как заимствованный, оттого содержащий нехарактерный ⟨k⟩.

Всего методом сплошной выборки мы отобрали 99 имен, содержащих в себе вышеописанные элементы стилистической архаизации. Подавляющее их большинство являются аэдирскими. Далее представлены примеры онимов, содержащих конкретные графы и их передача в официальной русской локализации.

- ⟨ae⟩: Caedman, Aevar, Wael, Skaen, Aedyr → Кадман, Эвар, Ваэль, Скейн, Аэдир.
- ⟨ea⟩: Beacwof, Eadric → Биквоф, Эдрик.
- ⟨eo⟩: Heodan, Beodmar, Eorn → Хеодан, Беодмар, Айорн.
- ⟨ey⟩: Sceyda, Eydis → Скейда, Эйдис.
- ⟨ue⟩, ⟨ü⟩: Dueggan, Rügfeld → Двегган, Регфальд.
- ⟨y⟩: Camylle, Clyver → Камилла, Клайвер.
- ⟨gj⟩: Gjefa, Gjestr → Гьефа, Гьестр.
- ⟨sc⟩: Ascly, Calisca, Kolsc, Purnisc → Аскли, Калишка, Колш, Пурниск.
- ⟨cg⟩: Colfecg, Elcga → Колфекг, Элькга.
- ⟨f⟩: Corfiser, Ufdaen, Aufra → Корвайзер, Уфден, Офра.

Skaen, Wael и Aedyr не антропонимы и не входили в основную выборку; Skaen и Wael являются теонимами, а Aedyr – топоним. Тем не менее эти онимы очень наглядно отражают разнообразие передачи диграфа в локализации.

В целом передача разных онимов с одинаковыми буквенными сочетаниями не является единообразной в официальной русской локализации. К примеру, диграф <cg> передается и как <кг> (Элькта), и как <г> (Колфер); <ae> как <аэ> (Аэдир) и <ей> (Скейн), в особой степени, на наш взгляд, это касается гласных — <ae, ea, eo, ue/i>. Очевидно, что переводчик следовал стандартным переводческим приемам транскрипции и транслитерации, однако исходил из правил чтения (графо-фонемных соответствий) современного английского языка и не имел доступа к произношению конкретных имен, либо разъяснениям со стороны заказчика. Далее мы постараемся объяснить свои варианты передачи отдельных графов и онимов.

Диграф <ae> представлен особо широко в ономастиконе игрового текста, и его передача в русской локализации – одна из самых разнообразных, как видно по примерам. Но поскольку в речевом тексте игры эта лигатура consistently обозначает единственную фонему /æ/, мы настаиваем на передаче <ae> через <э> или <е>. Поэтому предлагаются передачи онимов типа *Caedman*, *Aevar*, *Wael*, *Skaen*, *Aedyr* как Кэдман, Эвар, Вэль/Вель, Скэн/Скен, Эдир. Отметим, что оним *Caedman*, по всей вероятности, является отсылкой к реально существовавшему англосаксонскому поэту по имени *Sædmon*. Следует обратить внимание на то, что его имя на русском языке передается с учетом лигатуры <æ> как Кэдмон (не Каэдмон или Кейдмон) (Ермолович, 1993, с. 72), то есть через <э>.

Диграфы для обозначения дифтонгов типа <ea, eo> позволяют свою буквальную передачу в русском, для которого зияния /ea, eo/ вполне произносимы; таким образом целесообразен перевод имен *Beawof*, *Eadric*, *Eorn* как Беаквоф(-в), Эадрик, Эорн и т.д. Диграф <oe> остается дискуссионным, поскольку его произношение в игре не отсылает к древнеанглийскому.

<y> часто передана адекватно и в официальной локализации, поскольку и стандартное ее соответствие /i/, и напряженный /i/ (длинный /i:/ в брит. английском), используемые в дискурсе игры, на русский транскрибируются и транслитерируются обычно одинаково – через <и>. То же касается <eu>, для которого передача как <эй/ей> является традиционной.

Поскольку <cg>, являясь прямым заимствованием из древнеанглийской письменности, произносится в дискурсе игры как аффриката /dʒ/ (что отдельно подтверждается текстом *Aedyran Dialects*), ее очевидной передачей был бы диграф <дж>. Отсюда: Эльджа, Колведж, Хавмадж. <sc>, подобным образом заимствованный, передает строго /ʃ/, следовательно: *Ascly*, *Sceyda*, *Pasca* → Ашли, Шейда, Паша, через <ш>.

Что касается передачи <f>, буква эта, как упомянуто, озвончается в интервокальной позиции (как таковая звонкая фонема [v] в фонологической системе староаэдрского словно бы отсутствует и является только аллофоном /f/, как в древнеанглийском), поэтому одинаково валидны как передача в русском языке озвонченного аллофона как <в> (если мы более придерживаемся фонетической передачи через транскрипцию) и как <ф> (если более тяготеет к транслитерации). Отсюда более обоснованной была бы передача типа Беаквоф (Беаквов), Колведж, Хавмадж (Хафмедж). Передача <f> через <в> особо привлекательна в случае, например, имени *Gjefa*, которое является узусным женским именем Ева, записанным с приложением староаэдрских письменных правил. Отметим, что передача ономастического <f> как <в> осуществлена, к примеру, в толкиновском ониме *Gandalf* (Гэндальв) трилогии «Властелин колец» в переводе В. Маториной (Толкиен Дж. Р. Р. Властелин колец / пер. с англ. В. Маторина М.: АСТ, 2017), поскольку Дж. Толкин также вдохновлялся историческим развитием языков при составлении уникального ономастикона своей вселенной (Tolkien J. R. R. *The Letters of J. R. R. Tolkien / A selection edited by H. Carpenter with the assistance of C. Tolkien. L.: George Allen & Unwin, 1981*).

Пример *Corfiser* → Корвайзер стоит особняком: кажется, что переводчик учел озвонченную <f> и даже по некоторой причине <s> в интервокальной позиции, однако, по-видимому, не имея доступа к реальному произношению, попытался транскрибировать фамилию, интерпретировав второй ее гласный как дифтонг /ai/. В реальности фамилия произносится как /ˈkɔr.vi.sər/. Другой экземпляр ложной транскрипции – это, например, *Beawof* → Биквоф, где <ea> интерпретирован через /i/ → <и>, как в словах *bead*, *mead* и т.п.

Лишь некоторые онимы с анализируемыми графо-фонемными соответствиями переданы довольно адекватно в официальной локализации, например оним *Колли*. Можем предположить, что вследствие перманентной незавершенности текста перевода, смены кадров или прочих явлений, связанных с процессом локализации, переводчик мог все же прийти к адекватной передаче диграфа <sc> (например, услышать произношение онимов в речи персонажей или разработчиков), но уже на поздней стадии перевода и локализации, когда скорректировать остальной текст, остальные онимы не представлялось возможным (практика создания компьютерных игр такова, что разработчики могут вносить изменения в текст игры после того, как переводчики уже приступили к процессу перевода, но первые не ставят об этом в известность локализаторов).

В целом, выделенные факты ложной транскрипции указывают на то, что переводчики, возможно, не имели доступа к озвучке или не обратили внимания на информацию о произношении. Следовательно, они применяли в переводе онимов прием транскрипции, исходя из стандартных графо-фонемных соответствий современного английского языка, например <k, c> → /k/, <ea> → /i/, <ae> → /ei/, <g> → /g/.

Таким образом, ввиду графической нестандартности внутриигровых онимов их корректная транскрипция требует от переводчика сначала проанализировать графо-фонемные соответствия, характерные для древнеанглийского языка, а затем, с учетом проведенного анализа, разработать новую последовательную систему практической транскрипции/транслитерации ad hoc именно для стилистически архаизованных онимов данной игры.

На основе проведенного анализа стилистически архаизованных посредством древнеанглийской письменности онимов в оригинальной версии игры Pillars of Eternity и их передачи на русский язык в официальной локализации предлагаем следующую систему передачи староаэдрских графем:

- ⟨ae⟩ → ⟨э/е⟩: Caedman, Aevan, Wael, Skaen, Aedyr → Кэдман, Эвар, Вэль, Скен, Эдир.
- ⟨ea⟩ → ⟨эа/еа⟩: Beawof, Eadric → Беаковф, Эадрик.
- ⟨eo⟩ → ⟨эо/ео⟩: Heodan, Beodmar, Eorn → Хеодан, Беодмар, Эорн.
- ⟨ey⟩ → ⟨эй/ей⟩: Sceyda, Eydis → Шейда, Эйдис.
- ⟨ue⟩, ⟨ū⟩ → ⟨у⟩: Dueggan, Rūgfald → Дугган, Ругвальд.
- ⟨y⟩ → ⟨и⟩: Camylle, Clyver → Камилла, Кливер.
- ⟨gj⟩ → ⟨й⟩ либо йотированная гласная: Gjefa, Gjestr → Ева, Йеэстр.
- ⟨sc⟩ → ⟨ш⟩: Ascly, Calisca, Kolsc, Purnisc → Ашли, Калиша, Колш, Пурниш.
- ⟨cg⟩ → ⟨дж⟩: Colfecg, Elcga → Колведж, Эльджа.
- ⟨f⟩ → ⟨в/ф⟩: Corfiser, Ufdaen, Aufra → Корвисер/Корфисер, Уфден/Увден, Овра/Офра.

Предложенная система учитывает графо-фонемные соответствия древнеанглийского языка, что позволяет сохранить стилистическую архаизацию при переводе.

Заключение

Анализ ономастикона компьютерной игры Pillars of Eternity показал наличие в нем стилистической архаизации посредством заимствований древнеанглийской письменности. Однако было установлено, что эти заимствования в основном не были учтены в официальной российской локализации игры. Было выявлено, что онимы локализации передавались с помощью стандартных для перевода приемов транскрипции и транслитерации, однако передача осуществлялась через призму графо-фонемных соответствий современного английского языка. Вследствие этого архаические элементы игровых онимов были потеряны локализаторами при переводе, в особенности это касается диграфов типа ⟨ae⟩, ⟨ue⟩, ⟨ea⟩, ⟨sc⟩, ⟨cg⟩, многие из которых использовались в древнеанглийском языке и должны произноситься в соответствии со своим происхождением.

В рамках данного исследования мы предложили более консистентную систему передачи игрового онима, которая учитывает эмпирически установленные особенности фонологии в стилистически архаизованном ономастиконе. Эти особенности можно наблюдать как в справочной текстовой, так и в мультимедийной части игры. Таким образом, корректная передача архаизованного элемента в переводе требует от переводчика наличия фоновых знаний об источнике этой архаизации (способности интроспективно уловить эту связь), либо предпереводческого анализа справочной информации от автора текста.

Мы можем сделать вывод, что эти условия не оказались удовлетворены в процессе локализации. Отсюда были допущены ошибки при переводе имени, выражающиеся в неоднообразной передаче одних и тех же графов, а также отсутствию отсылки к древнеанглийскому (неверная передача дифтонгов).

На основе анализа адекватности перевода стилистически архаизованных онимов игры Pillars of Eternity в официальной русской локализации мы предлагаем оптимальную методику передачи исследуемых явлений с английского языка на русский. Данная методика позволяет сохранить стилистическую архаизацию при переводе, что, в свою очередь, способствует сохранению культурного и исторического контекста игры и включает в себя следующие компоненты:

- предпереводческий анализ справочной информации от автора игры (в нашем случае эта информация представлена в игровой книге *Aedyran Dialects*);
- анализ мультимедийного пространства игры, в том числе фонетических особенностей речи героев, позволяющих установить диалектную / вариантную принадлежность языка игры (в игре Pillars of Eternity персонажи говорят с американским акцентом);
- анализ графо-фонемных соответствий источника архаизации (в данном случае древнеанглийского языка);
- создание последовательной системы передачи на русский язык стилистически архаизованных онимов локализуемой игры.

Перспективы дальнейшего исследования видятся нам в приложении текущей методики к иным аспектам внутриигрового языкового пространства (в игре Pillars of Eternity также используются искусственные языки и ономастиконы с заимствованиями из языков скандинавской подгруппы германской ветви, других ветвей индоевропейской языковой семьи (например, кельтской), а также других языковых семей (например, австронезийской)). Предложенная методика может также экстраполироваться на локализацию других видеоигр.

Источники | References

1. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 2.
2. Ануфриев К. В., Шагеева А. А. Вариативность приемов локализации в видеоигровой антропонимике (на материале Heroes of Might and Magic 3) // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора: сборник статей XI Международной научной конференции молодых ученых. Екатеринбург: УМЦ-УПИ, 2023.

3. Байкова О. В., Рыкова М. А. Проблемы перевода англоязычных визуальных новелл // Студент. Наука. Регион. 2023. № 1.
4. Бондалетов В. Д. Русская ономастика: учеб. пособие для пед. ин-тов по спец. 2101 «Русский язык и литература». М.: Просвещение, 1983.
5. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М.: Международные отношения, 1980.
6. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. М.: Р. Валент, 2001.
7. Латышев Л. К. Технология перевода. Изд-е 2-е, перераб. и доп. М.: Издательский центр «Академия», 2005.
8. Майоров И. В. Особенности переводческой адаптации имен собственных при языковой локализации англоязычных компьютерных игр (на материале игры The Witcher 3: Wild Hunt) // Научные исследования молодых ученых: сборник статей IX Международной научно-практической конференции. Пенза: Наука и Просвещение, 2021.
9. Нардюжев В. И., Нардюжев И. В., Марфина В. Е., Куринин И. Н. Лингвистические особенности локализации программного обеспечения // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. 2018. Т. 15. № 2.
10. Рюкова А. Р., Филимонова Е. А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. 2016. № 4.
11. Смирницкий А. И. Древнеанглийский язык. М.: Филологический факультет МГУ им. Ломоносова, 1998.
12. Фомин А. Г., Чоботар В. И. Особенности перевода антропонимов в литературе и компьютерных играх жанра фэнтези // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. № 21 (2).
13. Шмелева Т. В. Ономастика / Филиал Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Кубанский государственный университет». Славянск-на-Кубани, 2013.
14. Gjertrud F. S. Old English <cg> and its sound correspondences in Old English and Middle English // English Language & Linguistics. 2020. Vol. 24. Iss. 4.
15. Hogg R. M. The Cambridge History of the English Language. Cambridge University Press, 1992.
16. Mitchell B., Robinson, F. A guide to Old English. 5th ed. Oxford: Blackwell, 1968.
17. Quirk R., Wrenn C. L. An Old English grammar. 2nd ed. L. – N. Y.: Routledge, 1989.
18. Topolovec S. The Cultural and Linguistic Aspects of Naming in Fantasy Video Games // FFOS-repozitorij: repozitorij Filozofskog fakulteta u Osijeku. 2012. <https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos:1709>.

Информация об авторах | Author information



Шагеева Анна Алексеевна¹, к. филол. н., доц.

Ануфриев Кирилл Владимирович²

^{1,2} Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина



Anna Alekseevna Shageeva¹, PhD

Kirill Vladimirovich Anufriev²

^{1,2} Ural Federal University

¹ a.a.shageeva@urfu.ru, ² kirlandiya@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 28.04.2024; опубликовано online (published online): 04.07.2024.

Ключевые слова (keywords): ономастикон компьютерной игры; локализация компьютерных игр; стилистически архаизованный оним; древнеанглийский язык; древнеанглийская письменность; перевод игрового ономастикона; computer game onomasticon; localization of computer games; stylistically archaic onym; Old English; Old English writing; translation of the game onomasticon.