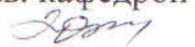


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений  
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации  
Направление подготовки 45.03.02 – Лингвистика  
Направленность (профиль) образовательной программы  
Перевод, переводоведение, преподавание иностранных языков

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

 Т. Ю. Ма

« 11 » 06 2025 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

на тему: Передача имен собственных с английского на русский язык в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim»

Исполнитель

студент группы 135-об

11.06.25



В. С. Павленко

Руководитель

доцент, к. филол. наук

11.06.25



Е. Ю. Баженова

Нормоконтроль

зав. кафедрой

11.06.2025



Т. Ю. Ма

Благовещенск 2025

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
Высшего образования  
**АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений  
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой



Т.Ю. Ма

подпись

И.О. Фамилия

« 11 » 06

2025 г.

**ЗАДАНИЕ**

К выпускной квалификационной работе студента Павленко Владислава Сергеевича

1. Тема выпускной квалификационной работы: Передача имен собственных с английского на русский язык в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim» утверждена приказом от 14.04.2025 № 980-уч.

2. Срок сдачи студентом законченной работы 11.06.2025

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: антропонимы и топонимы в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim»

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): общая теория имён собственных, лексические особенности перевода видеоигр, способы перевода антропонимов и топонимов

5. Перечень материалов приложения: Приложение А, Приложение В

6. Дата выдачи задания 02.09.2024

Руководитель курсовой работы: Баженова Екатерина Юрьевна, доцент, кандидат филологических наук, доцент

Задание принял к исполнению (дата): 02.09.2024

  
(подпись студента)

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 50 с., 2 приложения, 56 использованных источников.

ПЕРЕВОД, ЛОКАЛИЗАЦИЯ, ВИДЕОИГРА, ВИДЕОИГРОВОЙ ЖАНР, ИСХОДНЫЙ ЯЗЫК, ПЕРЕВОДЯЩИЙ ЯЗЫК, АНТРОПОНИМ, ТОПОНИМ, ЛЕКСИЧЕСКИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ, СПОСОБ ПЕРЕВОДА

В работе рассматривается перевод видеоигр, в частности такой аспект как передача имен собственных. Изучаются специфические признаки имен собственных как лексических единиц, рассматриваются сложившиеся способы их передачи с английского на русский язык. Целью данной работы стали анализ и систематизация способов передачи антропонимов и топонимов, которые используются при переводе видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim» с английского на русский язык.

В работе использованы следующие методы исследования: метод описания, метод обобщения и систематизации, метод сплошной выборки, количественных подсчетов, описания, интерпретационный метод, контекстуальный анализ.

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| ВВЕДЕНИЕ                                                              | 3  |
| 1 ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ КАК АСПЕКТ ПЕРЕВОДА ВИДЕОИГР                      | 5  |
| 1.1 Лексические особенности перевода видеоигр                         | 5  |
| 1.2 Имена собственные и способы их перевода                           | 12 |
| 2 ПЕРЕДАЧА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В ВИДЕОИГРЕ «THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM» | 16 |
| 2.1 Способы передачи имен собственных в видеоигре                     | 18 |
| 2.1.1 Способы передачи антропонимов                                   | 30 |
| 2.1.2 Способы передачи топонимов                                      | 34 |
| 2.2 Особенности передачи имен собственных при переводе видеоигры      | 37 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ                                                            | 40 |
| БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК                                              | 43 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ А                                                          | 50 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ Б                                                          | 52 |

## ВВЕДЕНИЕ

В последние годы в современной лингвистике актуальным становится исследование языка в контексте его использования в информационных технологиях, особенно в программах и играх развлекательной индустрии. Данным вопросом занимаются лингвисты различных областей науки о языке, в том числе перевода.

Сфера компьютерных игр – одна из наиболее динамично развивающихся индустрий XXI века. Рынок компьютерных игр сегодня предлагает огромное количество продуктов, в основном они создаются на английском языке, и это приводит к необходимости выработки эффективных способов перевода видеоигр с английского на русский язык.

**Актуальность** исследования определяется тем, что подготовка специалистов в области лингвистики и переводоведения должна включать изучение различных аспектов передачи лексических единиц, в том числе имен собственных. Особую значимость приобретает исследование лексических особенностей перевода видеоигр, поскольку эта быстрорастущая индустрия требует от переводчиков не только лингвистической точности, но и креативности и понимания игровой культуры.

**Новизна** данной работы заключается в исследовании способов передачи имен собственных в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim».

**Целью** данного исследования является анализ способов передачи имен собственных в переводе видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim» с английского на русский язык.

Достижение цели предполагает постановку следующих **задач**:

- 1) изучить лексические аспекты перевода видеоигр;
- 2) изучить имена собственные с точки зрения перевода;
- 3) исследовать способы перевода имен собственных с английского на русский язык на материале видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim»;

4) обобщить и систематизировать полученные результаты.

**Объектом** исследования являются имена собственные.

**Предметом** исследования являются способы передачи имен собственных в переводе видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim» с английского на русский язык.

**Гипотеза** исследования состоит в том, что при передаче имен собственных в видеоигре переводчик должен не только сохранять выразительность и образность, присущие оригиналу, но и воссоздавать особенности вымышленного мира, его географии с тем, чтобы способствовать более детальному представлению читателем вымышленной игровой вселенной.

**Теоретическая значимость** заключается в обобщении и систематизации материала о способах передачи имен собственных с английского на русский язык в видеоиграх.

**Практическая значимость** данной работы заключается в возможности использования результатов проведенного исследования при подготовке квалифицированных специалистов в области перевода.

**Методы исследования:** метод описания, метод обобщения и систематизации, метод сплошной выборки, количественных подсчетов, описания, интерпретационный метод, контекстуальный анализ.

**Материалом исследования** послужили имена собственные, отобранные из текста видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim» методом сплошной выборки. Общее количество исследованных единиц - 84.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

# 1 ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ КАК АСПЕКТ ПЕРЕВОДА ВИДЕОИГР

## 1.1 Лексические особенности перевода видеоигр

Компьютерные видеоигры представляют собой уникальный феномен, находящийся на стыке искусства и технологии, и давно стали неотъемлемой частью нашей реальности. Они увлекают нас в виртуальные миры, позволяют нам стать героями собственных приключений и предлагают неповторимые эмоции и впечатления. Одной из ключевых особенностей видеоигр является их способность не просто погружать игроков в виртуальные миры, а предлагая активное участие в нем. Игроки становятся героями собственных приключений, принимают решения, влияющие на развитие событий, и переживают широкий спектр эмоций — от радости победы до напряжения сложных испытаний. Этот уровень вовлеченности недостижим в других медиа, что делает игры мощным инструментом повествования и эмоционального воздействия. Для разработчиков, заинтересованных в успешном запуске своей игры на международных рынках, ключевой вопрос заключается в качественной локализации игры, так как именно от нее зависит успех игры за границей. Лингвистика только недавно обратила внимание на феномен компьютерных игр и их локализацию, что стало объектом глубокого анализа в области переводоведения.

Таким образом, качественный перевод компьютерных игр является неотъемлемой частью их успешного распространения на глобальном рынке. Она позволяет играм преодолеть языковые и культурные границы, достичь широкой аудитории и стать по-настоящему международными проектами. Компьютерные игры объединяют людей со всего мира, и локализация игр играет важную роль в этом процессе, обеспечивая понимание, удовлетворение и взаимодействие между различными культурами и языками.

Перевод компьютерных игр также представляет собой специфическое направление лингвистических и переводческих исследований, требующее комплексного подхода.

Исследования последнего десятилетия часто посвящаются проблемам, связанным с переводом компьютерных игр<sup>1</sup>.

Видеоигра представляет собой аудиовизуальный продукт, где, подобно кинофильму или телевизионной программе, сочетаются визуальные образы, звуковое сопровождение и повествовательные элементы. Именно поэтому процесс перевода компьютерных игр во многом схож с традиционными видами киноперевода, такими как дублирование или создание субтитров. Как и в кино, переводчикам игр необходимо учитывать особенности сюжета, липсинк (lipsync), характеры персонажей, эмоциональную окраску диалогов и культурные отсылки, чтобы передать оригинальный замысел создателей. Однако видеоигра — это не только художественное произведение, но и интерактивный программный продукт, что добавляет переводу определенную сложность. В отличие от кино, где зритель пассивно воспринимает контент, игрок активно взаимодействует с виртуальным миром, а значит, текст должен быть не только точным и выразительным, но и функциональным. Это сближает локализацию игр с переводом программного обеспечения, где важны техническая корректность, адаптация интерфейса и учет особенностей платформы.

Согласно Б. Эсселинку, локализация – это процесс, который «включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т.д.) где данный продукт будет использоваться и продаваться», перевод же – «процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой»<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Байдошева, В. Н. Перевод имен собственных при локализации компьютерных игр (на материале игры «The Elder Scrolls V: Skyrim») // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации : Материалы XI Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. В 4-х частях, Новосибирск, 07–09 декабря 2022 года / Под редакцией Е.С. Жуневой. Том Часть 3. Новосибирск, 2023. С. 14-15;

Волкова, А. И. Особенности перевода топонимов компьютерных игр в жанре фэнтези (на материале игры «the Elder Scrolls V: Skyrim») // Филология и новое знание : сборник материалов I Российской научной конференции с международным участием, Белгород, 11–12 ноября 2021 года. Белгород. 2021. С. 122-125.

<sup>2</sup> Esselink, B. A Practical Guide to Localization. Philadelphia, 2000. 488 p.

Локализация видеоигр – это не просто перевод текста, а адаптация контента под другую культуру. Она включает изменение диалогов, графики, интерфейса и даже сюжетных элементов, чтобы игра была понятна и близка игрокам из разных стран. Сегодня студии активно инвестируют в качественную локализацию, поскольку от неё во многом зависит успех игры на международном рынке.

Особенности перевода видеоигр обусловлены их языковым наполнением, которое, в свою очередь, зависит от конкретного видеоигрового жанра. Каждый жанр имеет свои специфические особенности и терминологию, которые требуют тщательного переводческого подхода.

Одним из основных примеров особенностей перевода видеоигр является перевод игровых терминов. В каждой игре есть свой уникальный словарь терминов, которые могут иметь отличия от языка к языку. Например, термин «buff» в английской версии игры означает улучшение характеристик персонажа, а в русской версии он может быть переведен как «бафф», «бонус» или «усиление». При переводе игровых терминов необходимо учитывать контекст, чтобы сделать перевод адекватным.

В 2007 году вышел документ «Руководство по стилям видеоигр и справочное пособие», где К. Орланд, С. Стейнберг и Д. Томас обозначили различную классификацию видеоигр, в том числе по жанрам: action, role-playing game (RPG), action-adventure, adventure, beat 'em up, compilation, extreme sports, fighting, flight simulation, god game, hack-and-slash, party, platform, puzzle, racing, action role-playing (action RPG), tactical role-playing, rhythm, shoot 'em up (shmup), sports, stealth, strategy, survival horror, vehicular combat.<sup>3</sup>

Наиболее интересными, с точки зрения лингвистики, являются следующие представленные в данной классификации жанры:

1. Role-playing game (RPG). Полевые игры (RPG) занимают особое место среди видеоигровых жанров и пользуются огромной популярностью у

---

<sup>3</sup> David Thomas, Kyle Orland, Scott Steinberg. The videogame style guide and reference manual. Power Play, 2007. 100 p.

игроков по всему миру. Этот жанр сочетает в себе увлекательное повествование, глубокие механики и свободу действий, позволяя игрокам полностью погрузиться в вымышленные миры. В отличие от многих других жанров, RPG делают акцент на развитии персонажа, принятии решений и исследовании масштабных вселенных. Главная особенность ролевых игр – возможность вжиться в роль вымышленного героя и прожить его историю. Игрок не просто управляет персонажем, а принимает решения, которые влияют на сюжет, отношения с другими персонажами и даже на сам игровой мир.

Переводчики сталкиваются с задачей сохранить атмосферу и стиль оригинальной игры, а также адаптировать игровые термины и диалоги. Они должны учитывать особенности культурного и лингвистического контекста, чтобы передать тон и нюансы исходного текста. Одной из особенностей лексических трансформаций в RPG является перевод имен персонажей, наименований предметов, мест и других игровых элементов. Здесь важно сохранить их смысл и эстетическое воздействие, а также адаптировать их к языку и культуре перевода. Кроме того, диалоги и тексты в RPG могут содержать каламбуры, игровые термины и отсылки к популярной культуре, которые требуют особого внимания при переводе. Важно отметить, что лексические трансформации в переводе RPG имеют большое значение для достижения качественного игрового опыта. Правильно подобранные и адаптированные лексические единицы помогают игрокам лучше понимать сюжет и внутриигровые механики, проникнуться персонажами, а также помогают глубоко погрузиться в игровой мир.

2. Action-adventure. Приключенческие боевики представляют собой один из самых динамичных, захватывающих и востребованных жанров в индустрии видеоигр. Они объединяют в себе элементы классического экшена, насыщенного сюжета и исследовательской механики, создавая уникальный игровой опыт, который увлекает миллионы игроков по всему миру. Главная отличительная черта приключенческих боевиков — это глубокая вовлечен-

ность игрока в виртуальный мир. В отличие от линейных шутеров или платформеров, здесь игрокам предоставляется значительная свобода действий.

Одной из ключевых особенностей приключенческих игр является их уникальный сюжет и повествование. Они часто предлагают игрокам захватывающие и запутанные истории, полные загадок, тайн и неожиданных поворотов. Игроки сталкиваются с различными задачами и вызовами, которые требуют логического мышления, анализа и собирательства информации. Важно отметить, что в приключенческих играх уделяется большое внимание развитию персонажей и созданию эмоциональной связи между игроком и героями истории.

Перевод приключенческих игр имеет свои особенности. Переводчикам необходимо передать богатство сюжета, эмоциональные аспекты и описания окружающей среды на другой язык, сохраняя при этом стиль и атмосферу оригинальной игры. Важно также учесть контекстуальные особенности и культурные нюансы, чтобы перевод был максимально понятным и привлекательным для игрока.

Таким образом, приключенческие игры предлагают игрокам захватывающие и увлекательные приключения, где они становятся активными участниками истории. Они могут исследовать различные локации, решать головоломки, собирать предметы, общаться с персонажами и принимать решения, которые определяют ход сюжета и его развитие.

В приключенческих играх представлено множество диалогов, которые игроки могут вести с другими персонажами. Качественный перевод диалогов является важным аспектом для передачи эмоций, нюансов и характеров персонажей. Переводчикам необходимо сохранить оригинальный стиль и тональность диалогов, а также адаптировать их к языку и культуре перевода, чтобы они звучали естественно и убедительно. Кроме того, при переводе приключенческих игр часто возникает необходимость адаптации игровых терминов, особенно в случаях, когда они уникальны и связаны с уникальной механикой или миром игры. Переводчику необходимо найти подходящие эк-

виваленты или создать новые термины, которые не только точно передадут значение, но и звучат естественно и понятно для игроков на другом языке.

3. Platform. Платформеры представляют собой один из самых популярных и узнаваемых жанров видеоигр, в которых игроку необходимо управлять персонажем, перемещаясь по разнообразным платформам, преодолевая препятствия и решая пространственные головоломки. Этот жанр сочетает в себе элементы экшена, приключений и логических задач, что делает его привлекательным для широкой аудитории. При переводе платформеров с одного языка на другой следует обращать особое внимание на несколько ключевых аспектов, поскольку локализация таких игр требует не только точности в передаче текста, но и учёта игровой механики, культурных особенностей и юмора.

Переводчик должен точно передать текст инструкций и подсказок, которые помогают игроку понять, как преодолеть те или иные препятствия. Это включает описания действий и указания на специальные кнопки или комбинации клавиш для выполнения определенных действий. Точность и ясность перевода важны для того, чтобы игроки понимали, что нужно делать, чтобы продолжить игру.

Платформеры могут содержать элементы сюжета, диалоги между персонажами или небольшие истории, которые раскрываются по ходу игры. Переводчик должен внимательно работать над передачей атмосферы и смысла этих диалогов, сохраняя при этом стиль и характер персонажей. Каждый персонаж может иметь свою уникальную манеру говорить, и переводчик должен найти подходящие эквиваленты на переводящем языке, чтобы передать их индивидуальность.

Платформеры часто включают в себя названия уровней, предметов и особых навыков персонажа. Важно, чтобы переводчик смог сохранить смысл и игровую эстетику, используя соответствующие термины и названия на переводящем языке. Это поможет игрокам лучше понять игровой мир и ощутить его целостность.

4. Flight simulation. Авиасимуляторы представляют собой уникальный жанр компьютерных игр, который предоставляет игрокам возможность полностью погрузиться в реалистичный виртуальный мир авиации. Благодаря детализированной графике, точной физике полёта и тщательно проработанным моделям летательных аппаратов, эти симуляторы позволяют испытать подлинные ощущения пилотирования, воссозданные с высочайшей степенью достоверности. От взлёта до посадки, от управления в штатных ситуациях до действий в экстремальных условиях – игроки могут почувствовать себя настоящими пилотами, осваивая как гражданскую, так и военную авиацию. Особенности перевода в жанре авиасимуляторов обусловлены целым рядом факторов, включая технические и контекстуальные аспекты. В отличие от многих других игровых жанров, симуляторы полётов содержат значительный объём текстового материала: это точные инструкции по управлению воздушными судами, подробные описания систем и приборов, а также обширная техническая документация. Переводчик сталкивается с необходимостью не только адаптировать текст для целевой аудитории, но и сохранить его точность и соответствие профессиональной терминологии.

Ключевой задачей при локализации авиасимуляторов является корректная передача узкоспециализированной лексики, связанной с авиацией, авиатехникой и навигацией. Ошибки в переводе могут привести к непониманию игровых механик, что, в свою очередь, скажется на игровом опыте пользователей. Например, неточности в описании процедур взлёта или работы бортовых систем могут сделать игру либо слишком сложной, либо нереалистичной. Поэтому переводчикам необходимо не только владеть языком на высоком уровне, но и разбираться в авиационной тематике, чтобы обеспечить максимально точную и понятную передачу информации.

Таким образом, компьютерные видеоигры представляют собой захватывающую комбинацию искусства и технологии, на которую науки, в том числе и лингвистика, обратили внимание относительно недавно. Лингвистические особенности видеоигр зависят от их жанра и сюжета. Видеоигры

обычно содержат текстовую информацию, такую как диалоги между персонажами, описания предметов и окружения, подсказки инструкции, и т.д. Перевод видеоигр, в особенности в таких жанрах, как RPG, action-adventure, platform, и flight simulation представляет собой сложный процесс, требующий уникального подхода и навыков со стороны переводчика. Лексические трансформации играют ключевую роль в передаче атмосферы, сюжета и взаимодействия, адаптируя их к языку и культуре перевода. Переводчик должен быть гибким, творческим и внимательным к деталям, чтобы достичь качественного игрового опыта на родном языке игроков. Успешный перевод видеоигр способствует глубокому погружению в игровой мир, пониманию сюжета и персонажей, а также создает положительное впечатление у международного сообщества игроков.

## **1.2 Имена собственные и способы их перевода**

Имя собственное — это языковая единица (слово, словосочетание или даже целое предложение), которая служит для уникального обозначения конкретного объекта, выделяя его среди других объектов того же класса. Оно индивидуализирует предмет, явление, место, человека, организацию и т. д., придавая ему особый статус в языке и речи.

Что касается классификации имени собственного, то существует множество разных подходов к выделению видов имен собственных. За основу была взята классификация А. В. Суперанской<sup>4</sup>:

1. Антропоним — это имя собственное, служащее для распознавания человека.
2. Топоним — это имя собственное, присвоенное какому либо месту.
3. Зооним — это имя собственное, закреплённое за отдельной особью или группой животных.
4. Фитоним — это имя собственное, относящееся к отдельному представителю или группе растений.

---

<sup>4</sup> Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного. М., 1973. 366 с.

5. Космоним – это имя собственное, закреплённое в науке или культуре и идентифицирующее небесный объект.

6. Хремоним – это имя собственное, представляющее собой название артефакта, которое отражает его историческую, художественную или символическую ценность.

7. Хрононим – это имя собственное, присваиваемое временным периодам, историческим эпохам, календарным циклам, праздникам и другим значимым временным отрезкам.

8. Фиктоним – это имя собственное, присваиваемое вымышленным объектам в художественных произведениях.

9. Мифоним – это имя собственное, относящееся к персонажам, объектам, местам и явлениям мифологии.

10. Названия учреждений и организаций.

11. Собственные имена природных явлений.

12. Собственные имена праздников.

13. Собственные имена природных явлений.

14. Собственные имена кампаний или мероприятий.

15. Собственные имена транспортных средств.

16. Названия произведений

17. Названия СМИ

При переводе имен собственных применяются различные способы, каждый из которых имеет свои особенности и сферу применения. Рассмотрим основные подходы, выведенные Е. В. Бурхановой<sup>5</sup>:

Транспозиция, или принцип этимологического соответствия. Этот метод основывается на том, что имена собственные в разных языках могут восходить к общему лингвистическому источнику, несмотря на различия в форме. Если имя имеет исторически устоявшийся эквивалент в языке перевода,

---

<sup>5</sup> Бурханова, Е. В. Проблемы перевода имен собственных в английском языке // Евразийское Научное Объединение. 2019. № 5-6(51). 411–414 с.

используется именно он. Транспозиция позволяет сохранить связь между родственными вариантами имени в разных языках;

Транслитерация. Данный способ предполагает побуквенную передачу исходного слова с помощью алфавита языка перевода. Транслитерация не учитывает фонетические особенности, а стремится максимально точно воспроизвести графическую форму имени;

Переводческая транскрипция. В отличие от транслитерации, транскрипция ориентирована на фонетическое соответствие. Она воспроизводит звучание исходного слова, используя фонемы языка перевода. Этот метод помогает сохранить произносительную близость;

Калькирование. Суть этого метода заключается в пословном или морфемном переводе составных частей имени. Калькирование применяется реже, в основном для имен с прозрачной семантикой или в художественных переводах, где важно передать значение.

С точки зрения создания захватывающего мира, который погрузит игрока в вымышленный мир, нас больше всего интересуют топонимы и антропонимы, так как именно эти типы имен собственных важны для максимального погружения и

В заключении следует сказать, что перевод видеоигр представляет собой сложный и многогранный процесс, требующий не только лингвистических знаний, но и хорошего понимания целевой аудитории продукта. Особое внимание в локализации игр уделяется именам собственным, которые играют ключевую роль в создании атмосферы и погружении игрока в виртуальный мир. Однако переводчику так же стоит понимать, какому жанру принадлежит игра, чтобы сделать акцент на том или ином аспекте перевода, который будет более важен и преобладать.

В заключении стоит отметить, что лингвистические особенности перевода видеоигр обусловлены их жанровой принадлежностью, сюжетной насыщенностью и спецификой игрового контента. Как показано в разделе 1.1, видеоигры представляют собой сложный аудиовизуальный и интерак-

тивный продукт, требующий не только точного перевода, но и культурной адаптации. В зависимости от жанра (RPG, action-adventure, platform, flight simulation и др.) перед переводчиком встают различные задачи: от передачи терминологии и сохранения стилистики диалогов до адаптации внутриигровых реалий и обеспечения иммерсивности.

Особую роль в локализации видеоигр играют имена собственные, рассмотренные в разделе 1.2. Согласно классификации А. В. Суперанской, они подразделяются на антропонимы, топонимы, фиктонимы и другие категории, каждая из которых требует индивидуального подхода при переводе. Основные способы их передачи включают транспозицию, транслитерацию, транскрипцию и калькирование. Выбор стратегии зависит от контекста, культурных особенностей целевой аудитории и задач локализации.

Таким образом, успешный перевод видеоигр — это синтез лингвистической точности, творческой адаптации и глубокого понимания игровой механики. Переводчик должен не только владеть техническими приемами, но и учитывать жанровую специфику, чтобы обеспечить игрокам аутентичный и эмоционально насыщенный опыт.

## 2 ПЕРЕДАЧА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В ВИДЕОИГРЕ «THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM»

Для проведения исследования способов передачи имен собственных при переводе видеоигр в качестве объекта анализа была выбрана культовая ролевая игра «The Elder Scrolls V: Skyrim». Этот выбор обусловлен тем, что данная игра является ярким представителем жанра RPG (Role-Playing Game), где игроку предоставляется невероятная свобода действий: от создания уникального персонажа с индивидуальной внешностью до принятия решений, влияющих на развитие сюжета и судьбы других персонажей, поселений и отношений игровых фракций. «The Elder Scrolls V: Skyrim» была разработана известной и крупной американской компанией «Bethesda Game Studios», мировой релиз игры, включая Россию, состоялся 11 ноября 2011 года. Уже в первые месяцы после выхода «The Elder Scrolls V: Skyrim» видеоигра завоевала огромную популярность среди геймеров и игровых журналистов, став одной из самых продаваемых и обсуждаемых игр своего времени.

«The Elder Scrolls V: Skyrim» – пятая часть знаменитой серии игр «The Elder Scrolls», которая берет свое начало еще в 1994 году с выхода «The Elder Scrolls: Arena». Эта игра была принята игроками с большим восторгом благодаря своему открытому миру. Особенностью компьютерной игры в данной серии является возможность игрока исследовать вселенную вне зависимости от основных заданий и событий. Это позволяет находить новые квесты, локации, предметы и персонажей. Основные действия в игре разворачиваются в провинции Скайрим, расположенной на континенте Тамриэль в мире под названием Нирн. Этот регион населен нордами – суровым народом, вдохновленным скандинавской культурой, что отражается в архитектуре, мифологии и даже языковых особенностях местных жителей.

Главный квест в игре посвящен военному противостоянию. В провинции Скайрим назревает конфликт между двумя могущественными силами: «Империей», которая стремится подчинить себе провинцию, и «Братьями

Бури», которые состоят из нескольких националистически настроенных нордов, стремящихся отвоевать землю у имперцев-захватчиков. Игроку предстоит выбрать свою сторону и принять участие в конфликте. Помимо этого, центральной линией повествования так же является противостояние с древними драконами и главным антагонистом – Алдуином, Мировым Пожирателем. Игрок, будучи Довакином (избранным, способным поглощать души драконов и использовать их силу), должен остановить возвращение этих существ и спасти Скайрим от разрушения.

«The Elder Scrolls V: Skyrim» получила множество наград, включая признание «Лучшая игра 2011 года» от IGN, Spike Awards и других изданий и организаций. Качественная проработка игрового мира и увлекательный сюжет привлекли множество игроков, сделав игру одной из самых популярных в серии «The Elder Scrolls».

Игра представляет собой большой интерес с лингвистической, культурологической и филологической точек зрения, именно благодаря тонкой и детальной проработке искусственно созданного мира.

Локализатором данного цифрового продукта на территории России стала российская студия локализации и разработки игрового контента «1С – СофтКлуб», что взяла на себя задачу перевода этого продукта. Их мастерство в области локализации игр сделало их одной из ведущих компаний в России на рынке. С их помощью, игроки могут почувствовать Скайрим в полной мере, вдыхая новую жизнь в каждого персонажа, диалог и нюанс этого эпического приключения.

Методом сплошной выборки из текстов данной видеоигры было отобрано 84 имени собственных на английском языке. Они представляют собой имена персонажей (42 единицы) и наименования ландшафтных элементов / городов / деревень / строений / руин (42 единицы)

Затем отобранные имена собственные были сопоставлены со своими соответствиями в переводе игры на русский язык. Проведенный анализ

позволил выявить различные способы передачи имен собственных в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim».

## **2.1 Способы передачи имен собственных в видеоигре**

Перевод имен собственных (антропонимов и топонимов) в видеоиграх представляет собой сложную лингвокультурную задачу, требующую от переводчика не только филологической компетенции, но и глубокого понимания игрового контекста. Основная сложность заключается в необходимости соблюдения баланса между несколькими факторами: сохранение оригинального звучания и передача смысла. В данной главе рассматриваются основные способы передачи имен собственных, их эффективность и примеры.

### **1. Сочетание кальки и транскрипции**

Этот метод предполагает частичное сохранение звучания (транскрипция) и перевод значимого компонента (калькирование). Он особенно продуктивен для антропонимов (48% случаев), поскольку многие имена персонажей включают титулы, описательные эпитеты или указание на их роль в игре. Вот некоторые примеры: Agent Lorcalin → Агент Лоркалин; Naris the Wicked → Нарис Порочный; Augur of Dunlain → Авгур Данлейнский;

Этот способ эффективен, так как сохраняет узнаваемость имени и делает его понятным для игрока.

Сочетание кальки и транскрипции также часто применяется для перевода географических названий (38% случаев), особенно когда топоним включает имя собственное и нарицательный элемент. Вот некоторые примеры: Ysgramor's Tomb → Гробница Исграмора; Kynesgrove → Роща Кин; Fort Greenwall → Форт Гринвол;

Метод эффективен, так как сохраняет связь с оригиналом, но делает название интуитивно понятным.

### **2. Транскрипция**

Данный способ перевода при переводе антропонимов применяется в 36% случаев. Вот некоторые примеры: Calcelmo → Колсельмо; Deeja → Диджа; Banning → Беннинг;

Способ эффективен для уникальных имен, но может затруднять восприятие имени игроком. При переводе топонимов транскрипция используется в 29% случаев. Вот некоторые примеры: Whiterun → Вайтран; Markarth → Маркарт; Riften → Рифтен;

Метод сохраняет аутентичность, но может вызывать сложности у игроков, незнакомых с оригиналом.

### 3. Отдельное калькирование

Такой способ перевода при переводе антропонимов (7% случаев) применяется, когда имя имеет явное смысловое значение. Вот некоторые примеры: Insane College Wizard → Сумасшедший Волшебник (опущен компонент "College"); Watches-The-Roots → Наблюдает-за-Корнями (дословный перевод); Dealer → Торговец.

Эффективен для передачи характера персонажа или же когда имя персонажа несёт в себе информацию о его функционале.

При переводе топонимов калькирование используется в 33% случаев, особенно для описательных названий. Вот некоторые примеры: Dragon Bridge → Дракониий Мост; Steepfall Burrow → Отвесная Нора; Roadside Ruins → Придорожные руины;

Способ точен и понятен, но не всегда может быть применим, когда важно подчеркнуть важность и уникальность места.

### 4. Сочетание кальки и транслитерации

При переводе антропонимов встречается в 7% случаев, когда имя включает титул и уникальное звучание. Вот некоторые примеры: Knight-Paladin Gelebor → Рыцарь-паладин Гелебор; Arrald Frozen-Heart → Арральд Ледяное Сердце;

Эффективен для подчеркивания идентичности второстепенных персонажей.

При переводе топонимов данный способ менее распространен, но встречается в гибридных названиях: Alik'r warrior → Алик'рский воин.

## 5. Транслитерация

Этот способ перевода при переводе антропонимов встречается в 2% случаев. Вот пример: Dibella → Дибелла;

Метод эффективен для сохранения узнаваемости имени, где важна аутентичность, но может затруднять произношение для игроков.

При переводе топонимов этот способ замечен не был.

Анализ способов передачи имен собственных в видеоигре показал, что наиболее эффективным подходом является сочетание кальки и транскрипции как для антропонимов, так и топонимов поскольку оно позволяет сохранить оригинальное звучание имени, передать его смысловую нагрузку и адаптировать для целевой аудитории.

Рассмотрим способы передачи тех типов имен собственных, которые составляют основу материала данного исследования, - антропонимов и топонимов.

Антропоним – это особый класс имен собственных, который используется для обозначения и идентификации отдельного человека в обществе. В данную категорию входят не только основные элементы именования, такие как фамилия, имя и отчество, но и дополнительные формы персонального обозначения, включая псевдонимы, прозвища, криптонимы и другие варианты индивидуализации личности.

Функции антропонимов выходят далеко за рамки простого различения людей в социальном взаимодействии. Они играют важную роль в установлении связей между индивидом и его происхождением, отражая принадлежность к определенной культуре, этносу или историческому периоду. Кроме того, антропонимы служат мощным инструментом формирования индивидуальности.

Таким образом, антропонимы представляют собой не просто формальные идентификаторы, а сложные лингвокультурные явления, которые несут в себе информацию.

Существует несколько подходов к выделению способов перевода в соответствии с его целью. К примеру, подход И. Левого подчеркивает разницу между точным (дословным) и вольным (адаптационным) переводами. В первом случае преобладает норма воспроизведения, где фактологическая верность оригиналу считается важнее других аспектов. Во втором случае более ценной является норма художественности, и переводчику важно, чтобы текст был таким же красивым, как и оригинал. Однако, по мнению автора, перевод не должен стремиться стать идеальной копией оригинала. Вместо этого перевод должен добиваться равного воздействия на реципиента, как и оригинал.

Рассматривая различные способы перевода, ученый Р.К. Миньяр-Белоручев выделяет два подхода: знаковый и смысловой. При знаковом переводе переводчик оперирует на формально-знаковом уровне, то есть переводит знаки одного языка в знаки другого языка. В случае смыслового перевода переводчик работает на смысловом уровне, переводя знак одного языка к денотату или ситуации, а затем к знаку другого языка<sup>6</sup>.

Такая классификация перевода соотносится с теорией Л. С. Бархударова, который выделяет трансформационный и интерлинейный виды перевода. И в этом случае и Р. К. Миньяр-Белоручев, и Л. С. Бархударов подразумевают прямой переход от знака исходного языка к знаку другого языка<sup>7</sup>.

Вопрос типологии способов перевода имен собственных является актуальным и значимым в области переводческого искусства. Анализ работ Т. А. Казаковой и Д. И. Ермоловича позволяет выделить следующие способы перевода имен собственных<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Миньяр-Белоручев, Р.К. Теория и методы перевода. М., 2016. 208 с.

<sup>7</sup> Бархударов, Л. С. Язык и перевод. М., 2015. 240 с.

<sup>8</sup> Казакова, Т. А. Практические основы перевода. English-Russian. СПб., 2001. 320 с.

Транспозиция, или принцип этимологического соответствия, представляет собой важное лингвистическое явление, суть которого заключается в установлении взаимосвязи между именами собственными в различных языках. Несмотря на различия в звучании и написании, такие имена могут восходить к общему языковому источнику, демонстрируя тем самым закономерные соответствия, данный принцип основывается на идее, что историческое развитие языков приводит к трансформации слов, включая имена собственные. Однако даже при значительных изменениях их внешней формы сохраняется глубинная связь, обусловленная общим происхождением;

Транслитерация представляет собой процесс, при котором исходное слово или лексическая единица воспроизводится буква за буквой, но с использованием графической системы языка перевода. В отличие от других методов передачи иноязычных слов, таких как транскрипция или калькирование, транслитерация ориентирована на максимально точное сохранение оригинальной формы слова, достигаемое за счёт буквенного соответствия;

Переводческая транскрипция представляет собой приём, который заключается в пофонемном воспроизведении исходной лексической единицы с применением фонетических средств переводящего языка. В отличие от других методов перевода, данный подход направлен на максимально точную передачу звукового облика заимствованного слова;

Калькирование основано на поэлементном воспроизведении структуры исходного слова или словосочетания. Суть калькирования заключается в том, что каждая составляющая исходной лексической единицы (будь то морфемы, отдельные слова или устойчивые сочетания) заменяется соответствующим эквивалентом в языке перевода. Таким образом, калькирование можно рассматривать как особую стратегию передачи лексики оригинала, при которой сохраняется структурная организация языковой единицы, но её компоненты адаптируются к системе целевого языка.

Важно отметить, что эти способы перевода имен собственных могут использоваться как по отдельности, так и в комбинациях, в зависимости от контекста и задачи перевода.

Однако, при переводе имен собственных также играет важную роль лингвокультурный аспект, который будет рассмотрен в следующем разделе.

В контексте перевода имен собственных, исследователи выделяют несколько подходов: транспозицию, транслитерацию, переводческую транскрипцию и калькирование. Каждый из них представляет собой уникальную стратегию, направленную на сохранение особенностей исходного имени в процессе перевода. Важно отметить, что эти способы могут взаимодействовать и применяться в комбинациях в зависимости от контекста и цели перевода. Вместе с тем, лингвокультурный аспект оказывает значительное воздействие на процесс перевода имен собственных, что подчеркивает необходимость учета культурных особенностей и контекста при выборе стратегии перевода.

Транскрипция и транслитерация являются наиболее употребительными, так как у антропонимов «на первый план выходит функция номинативная – называть, чтобы отличать однотипные объекты друг от друга, в противоположность именам нарицательным, основная функция которых – называть, чтобы сообщать значение, коннотировать»<sup>9</sup>.

Давайте проведём углублённый анализ всех перечисленных ранее методик, подробно разбирая каждую из них. Для наглядности и лучшего понимания материала мы привлечём многочисленные примеры антропонимов – собственных имен персонажей, взятых из мирового литературного наследия в их русскоязычных переводах. Такой подход позволит нам не только проиллюстрировать теоретические положения, но и продемонстрировать особенности передачи имен собственных при переводе художественных текстов на русский язык.

---

<sup>9</sup> Супранская, А.В. Общая теория имени собственного. 366 с.

Транскрипция – слово представляется на кириллице, при этом максимально сохраняется его оригинальное звучание. Ярким примером успешной транскрипции может служить передача имени знаменитого литературного персонажа – гениального детектива Шерлока Холмса, созданного британским писателем Артуром Конан Дойлом. В оригинале его имя пишется как «Sherlock Holmes», однако благодаря грамотной транскрипции оно органично вписалось в русский язык, сохранив узнаваемое звучание.

Транслитерация – слово переводится буквально с использованием таблицы соответствия символов, при этом получившееся слово далеко не всегда созвучно исходному. Примером может служить традиционный перевод имени другого персонажа А. Конана Дойла – доктора Ватсона («Dr. Watson»).

Транспозиция – слово переводится с привлечением тех же лексических средств, которые использованы в оригинальном антропониме. Данный подход широко распространён при передаче на другой язык имен известных исторических фигур. Например, английское имя John Lackland переводится на русский как «Иоанн Безземельный», где полностью сохраняется смысловая нагрузка и этимологическая структура оригинального имени. (John Lackland – Иоанн Безземельный), а также некоторых других имен (Penelope – Пенелопа, Herbert – Герберт).

Калька (полукалька) – слово или одно из двух слов, составляющих имя собственное, переводится на русский язык буквально и с сохранением изначального смысла. Ярким примером использования полукальки может служить перевод имени знаменитого английского монарха – Вильгельма Завоевателя (William the Conqueror).

Уподобляющий перевод – слово переводится так, чтобы вызвать аналогичные ассоциации, как и оригинал. В качестве любопытного примера можно упомянуть использование Владимиром Набоковым при переводе на русский язык «Алисы в Стране Чудес» Льюиса Кэрролла имени древнерусского князя Владимира Мономаха вместо имени вышеупомянутого Вильгельма Завоевателя (William the Conqueror). В данном случае переводчик стремился сделать

текст более понятным русскому читателю, поэтому имя английского короля норманнского происхождения было сознательно русифицировано.

Создание неологизма – исходное имя собственное переводится совершенно новым словом (неологизмом); это используется в основном при отсутствии в русском языке полного словарного соответствия и часто применяется для перевода говорящих имен и фамилий. Примером может служить один из вариантов перевода фамилии главного персонажа сказки Джона Роналда Руэла Толкина «Хоббит» (полурослика, отправившегося в поход с гномами) с помощью выдуманного антропонима «Сумкинс» (по-английски – «Baggins»).

В заключении можно отметить, что рассмотрение антропонимов в контексте перевода видеоигр предоставляет уникальную перспективу на аспекты культурной адаптации. Автор исследования подчеркнул важность правильного перевода имен персонажей для сохранения аутентичности игрового опыта, учитывая различия в языковых, культурных и социальных коннотациях.

Топоним представляет собой имя собственное, присваиваемое географическому объекту с целью его однозначной идентификации. К топонимам относятся названия природных и антропогенных объектов, таких как реки, горы, города, улицы, регионы и другие элементы пространственной организации территории. Эти наименования выполняют не только номинативную функцию, но и отражают исторические, культурные, лингвистические и этнографические особенности региона. Топонимы могут формироваться на основе различных языковых моделей, включая описательные характеристики местности, указание на принадлежность, связь с историческими событиями или личностями, а также заимствования из других языков. Они играют ключевую роль в картографии, лингвистике, истории и культурологии, выступая важным элементом национального и локального самосознания. Таким образом, топонимы служат не только инструментом географической ориентации, но и хранят в себе информацию о прошлом, традициях и языковых особенностях народов, населяющих данную территорию.

Существует несколько подходов к выделению способов перевода в соответствии с его целью. К примеру, подход И. Левого подчеркивает разницу между точным (дословным) и вольным (адаптационным) переводами. В первом случае преобладает норма воспроизведения, где фактологическая верность оригиналу считается важнее других аспектов. Во втором случае более ценной является норма художественности, и переводчику важно, чтобы текст был таким же красивым, как и оригинал. Однако, по мнению автора, перевод не должен стремиться стать идеальной копией оригинала. Вместо этого перевод должен добиваться равного воздействия на реципиента, как и оригинал.

Рассматривая различные способы перевода, ученый Р.К. Миньяр-Белоручев выделяет два подхода: знаковый и смысловой. При знаковом переводе переводчик оперирует на формально-знаковом уровне, то есть переводит знаки одного языка в знаки другого языка. В случае смыслового перевода переводчик работает на смысловом уровне, переводя знак одного языка к денотату или ситуации, а затем к знаку другого языка<sup>10</sup>.

Такая классификация перевода соотносится с теорией Л. С. Бархударова, который выделяет трансформационный и интерлинеарный виды перевода. И в этом случае и Р. К. Миньяр-Белоручев, и Л. С. Бархударов подразумевают прямой переход от знака исходного языка к знаку другого языка<sup>11</sup>.

Вопрос типологии способов перевода имен собственных является актуальным и значимым в области переводческого искусства. Анализ работ Т. А. Казаковой и Д. И. Ермоловича позволяет выделить следующие способы перевода имен собственных<sup>12</sup>.

Транспозиция, или принцип этимологического соответствия. Этот принцип основан на том, что имена собственные в разных языках, имеющие

---

<sup>10</sup> Миньяр-Белоручев, Р.К. Теория и методы перевода. М., 2016. 208 с.

<sup>11</sup> Бархударов, Л. С. Язык и перевод. М., 2015. 240 с.

<sup>12</sup> Казакова, Т. А. Практические основы перевода. English-Russian. СПб., 2001. 320 с.  
Ермолович, Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. М., 2001. 200 с.

различную форму, но общее лингвистическое происхождение, могут быть регулярными соответствиями друг другу;

Транслитерация. Это формальное побуквенное воссоздание исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка. Такой подход позволяет сохранить форму исходного слова посредством буквенной имитации;

Переводческая транскрипция. Это формальное пофонемное воссоздание исходной лексической единицы с использованием фонем переводящего языка. Таким образом, достигается фонетическая имитация и сохранение звуковой структуры исходного слова;

Калькирование. Он заключается в замене составных частей исходного слова (морфем или слов) их лексическими соответствиями в языке перевода. Калькирование представляет собой способ перевода лексической единицы оригинала.

Важно отметить, что эти способы перевода имен собственных могут использоваться как по отдельности, так и в комбинациях, в зависимости от контекста и задачи перевода.

Однако при переводе имен собственных также играет важную роль лингвокультурный аспект, который будет рассмотрен в следующем разделе.

В контексте перевода имен собственных исследователи выделяют несколько подходов: транспозицию, транслитерацию, переводческую транскрипцию и калькирование. Каждый из них представляет собой уникальную стратегию, направленную на сохранение особенностей исходного имени в процессе перевода. Важно отметить, что эти способы могут взаимодействовать и применяться в комбинациях в зависимости от контекста и цели перевода. Вместе с тем, лингвокультурный аспект оказывает значительное воздействие на процесс перевода имен собственных, что подчеркивает необходимость учета культурных особенностей и контекста при выборе стратегии перевода.

Транскрипция и транслитерация являются наиболее употребительными, так как у топонимов «на первый план выходит функция номинативная – называть, чтобы отличать однотипные объекты друг от друга, в противоположность именам нарицательным, основная функция которых – называть, чтобы сообщать значение, коннотировать»<sup>13</sup>.

Рассмотрим более детально каждый из вышеупомянутых методов с привлечением разнообразных примеров имен собственных, обозначающих человека из литературных произведений, переведенных на русский язык.

Транскрипция — это метод передачи иноязычных слов средствами русского алфавита с максимально точным сохранением их фонетического звучания. Этот подход особенно важен для имен собственных, географических названий и терминов, не имеющих устоявшихся аналогов в русском языке. В качестве иллюстрации можно упомянуть перевод имени выдающегося сыщика, героя произведений английского писателя Артура Конана Дойла, Шерлока Холмса (на английском – «Sherlock Holmes»).

Транслитерация — это побуквенная замена символов одного алфавита на другой без учета фонетики. Стоит понимать, что результат может сильно отличаться от оригинального произношения. Примером может служить традиционный перевод имени другого персонажа А. Конана Дойла – доктора Ватсона («Dr. Watson»).

Транспозиция – слово переводится аналогичными лексическими средствами, которые использованы в оригинальном топониме. Этот способ часто применяется для перевода имен исторических личностей (John Lackland – Иоанн Безземельный), а также некоторых других имен (Penelope – Пенелопа, Herbert – Герберт).

Калька (полукалька) – слово или одно из двух слов, составляющих имя собственное, переводится на русский язык буквально и с сохранением изначального смысла. Например, с использованием «полукальки» принято пере-

---

<sup>13</sup> Суперанская, А.В. Общая теория имени собственного. 366 с.

водить вторую часть имени известного короля Англии Вильгельма Завоевателя (William the Conqueror).

Уподобляющий перевод – этот метод предполагает, что слово заменяется так, чтобы вызвать аналогичные ассоциации, как и оригинал. В качестве любопытного примера можно упомянуть использование Владимиром Набоковым при переводе на русский язык «Алисы в Стране Чудес» Льюиса Кэрролла имени древнерусского князя Владимира Мономаха вместо имени вышеупомянутого Вильгельма Завоевателя (William the Conqueror). В данном случае переводчик стремился сделать текст более понятным русскому читателю, поэтому имя английского короля норманнского происхождения было сознательно русифицировано.

Создание неологизма – исходное имя собственное переводится совершенно новым словом (неологизмом); это используется в основном при отсутствии в русском языке полного словарного соответствия и часто применяется для перевода говорящих имен и фамилий. Примером может служить один из вариантов перевода фамилии главного персонажа сказки Джона Роналда Руэла Толкина «Хоббит» (полурослика, отправившегося в поход с гномами) с помощью выдуманного топонима «Сумкинс» (по-английски – «Baggins»).

В заключении можно отметить, что рассмотрение топонимов в контексте перевода видеоигр предоставляет уникальную перспективу на аспекты культурной адаптации. Автор исследования подчеркнул важность правильного перевода имен персонажей для сохранения аутентичности игрового опыта, учитывая различия в языковых, культурных и социальных коннотациях.

Основываясь на проведенном анализе, можно заключить, что процесс перевода топонимов в видеоиграх требует не только лингвистической компетенции, но и глубокого понимания культурных особенностей и контекста игрового мира. Автор подчеркивает, что точность и тщательность в обработке имен персонажей содействуют не только лингвистической гармонии, но и эффективной коммуникации между различными культурными аудиториями.

Кроме того, исследование указывает на необходимость учета субъективных предпочтений и вкусов разработчиков, так как перевод топонимов может существенно влиять на восприятие мира игры. Таким образом, глава предоставляет важный взгляд на роль топонимов в контексте перевода видеоигр, выделяя их как ключевой аспект, влияющий на глубину и нюансы игрового мира в различных культурных средах.

Таким образом, для передачи антропонимов следует применять сочетание кальки и транскрипции, транскрипцию, отдельное калькирование; для передачи топонимов - сочетание кальки и транскрипции, транскрипцию, калькирование.

### **2.1.1 Способы передачи антропонимов**

Основываясь на проведенном анализе, можно заключить, что процесс перевода антропонимов в видеоиграх требует не только лингвистической компетенции, но и глубокого понимания культурных особенностей и контекста игрового мира. Автор подчеркивает, что точность и тщательность в обработке имен персонажей содействуют не только лингвистической гармонии, но и эффективной коммуникации между различными культурными аудиториями.

Кроме того, исследование указывает на необходимость учета субъективных предпочтений и вкусов разработчиков, так как перевод антропонимов может существенно влиять на восприятие персонажей и общего сюжета. Таким образом, глава предоставляет важный взгляд на роль антропонимов в контексте перевода видеоигр, выделяя их как ключевой аспект, влияющий на глубину и нюансы игрового мира в различных культурных средах.

Для проведения исследования методом случайной выборки было отобрано 42 имен персонажей. Далее были установлены их соответствия в переводе видеоигры на русский язык. Путем сопоставления и интерпретации были выявлены способы передачи данных антропонимов с английского на русский язык.

Самым продуктивным способом перевода антропонимов является сочетание кальки и транскрипции. Этот подход использовался в 20 случаях. Вот некоторые примеры: Agent Lorcalin – Агент Лоркалин, Captain Valmir – Капитан Валмир, Naris the Wicked – Нарис Порочный, Augur of Dunlain – Авгур Данлейнский. Доля в процентах для этого способа перевода составляет 48%. Данный способ применяется так часто в связи с наличием в игре большого количества неигровых персонажей, чьи имена представляют собой имя и титул.

На втором месте по продуктивности можно назвать транскрипцию. Этот метод был успешно применен в 14 из 42 случаев. Приведем некоторые примеры для наглядности: Calcelmo – Колсельмо, Deeja – Диджа, Banning – Беннинг. Доля в процентах для этого способа перевода составляет 33%. Данный способ применяется так часто в связи с тем, что множество неигровых персонажей имеют свою собственную этимологию, то есть происхождение от слов какого-либо вымышленного языка.

Также в процессе перевода данной игры были встречены случаи использования отдельного калькирования. Этот метод применялся в 4 случаях. Примеры включают: Insane College Wizard – Сумасшедший Волшебник (используется опущение одного из компонентов), Watches-The-Roots – Наблюдает-за-Корнями, Dealer – Торговец. Доля в процентах для этого способа перевода составляет 10%. Этот способ часто используется в процессе перевода, потому что он позволяет сохранить смысл оригинала, учитывая особенности языка, на который переводится текст. В данном случае, использование отдельного калькирования помогает сохранить оригинальное название персонажа или объекта, при этом придавая ему понятное и приемлемое для целевой аудитории значение.

Несколько примеров иллюстрируют совмещение кальки и транслитерация: Knight-Paladin Gelebor – рыцарь-паладин Гелебор, Alik'r warrior – Алик'рский воин, Arrald Frozen-Heart – Арральд Ледяное Сердце. Доля в процентах для этого способа перевода составляет 7%. Такое сочетание помогает

подчеркнуть уникальность идентичности персонажей. Это делает персонажей более запоминающимися для игроков.

Подводя итоги исследования, можно сказать, что перевод антропонимов в данной игре осуществлялся с применением нескольких ключевых способов, среди которых наибольшую эффективность продемонстрировали: транскрипция, комбинированный подход калькирования с транслитерацией и чистое калькирование. Эти способы позволили достичь оптимального баланса между сохранением оригинального звучания имен, передачей их смысловой нагрузки и адаптацией для русскоязычной аудитории, что в конечном итоге способствовало более глубокому погружению игроков в мир игры.

Проведенный анализ способов передачи антропонимов в данной игре выявил, что наиболее эффективным способом является сочетание кальки и транскрипции – наиболее распространенного способа (48%), доказавшего свою универсальность в передаче имен собственных. Этот способ, с одной стороны, сохраняет фонетическую близость к оригиналу, а с другой – при необходимости раскрывает смысловую составляющую имени, делая его более понятным для русскоязычного игрока.

Транскрипция – второй по популярности способ (33%), применявшийся преимущественно к тем антропонимам, которые либо не требовали смыслового перевода, либо обладали уникальным звучанием, важным для сохранения атмосферы игры. Данный метод позволил максимально точно передать оригинальное произношение имен, что особенно значимо для фэнтезийной вселенной с ее особым лингвистическим колоритом.

Калькирование – использовалось реже (10%), однако сыграло важную роль в тех случаях, когда требовалось дословно передать значение имени.

В целом, эти способы совместно обеспечили успешный перевод англоязычных антропонимов, обеспечивая при этом удовлетворение потребностей русскоязычной аудитории игры.

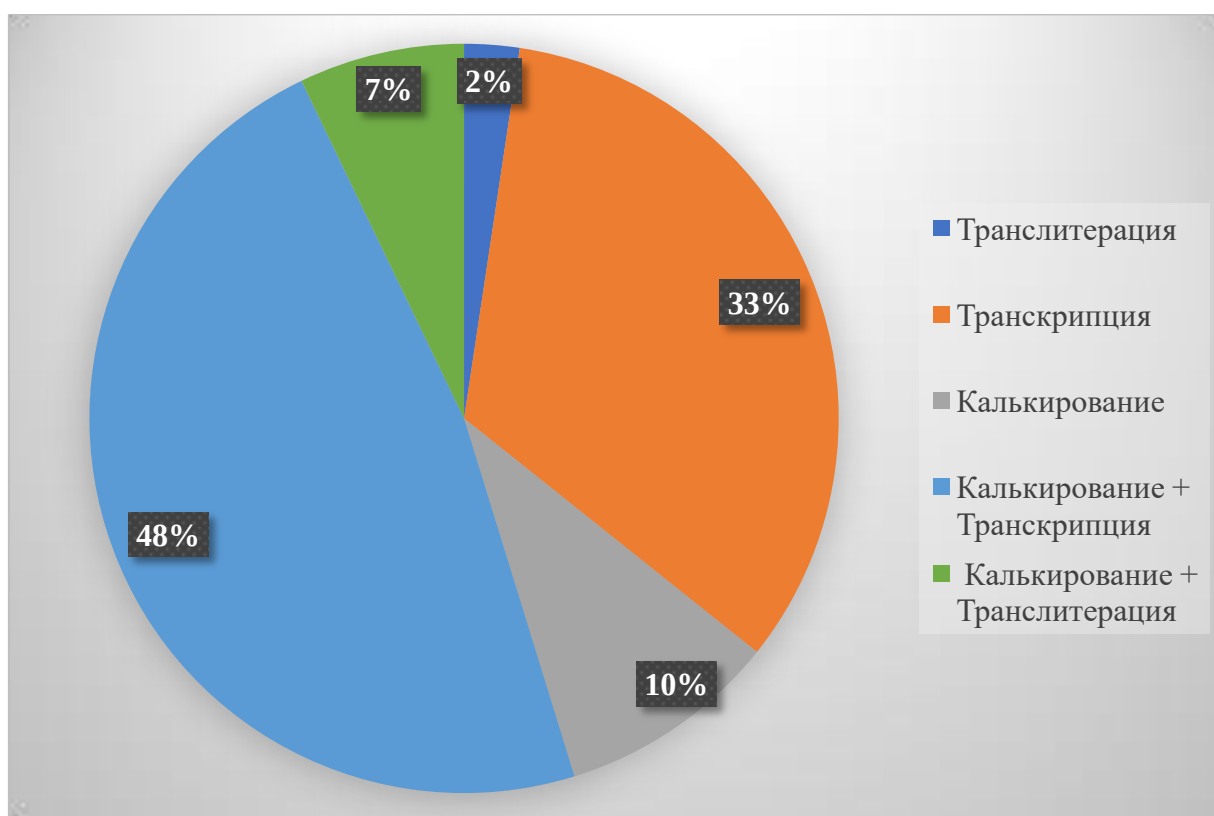


Рисунок 1 – Способы передачи антропонимов с английского на русский язык в игре The Elder Scrolls V: Skyrim

Перевод антропонимов в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim» является сложным и многогранным процессом, требующим не только языковых навыков, но и глубокого понимания контекста игры и ее мира. Работа с персональными именами в игровой вселенной представляет собой своеобразный вызов для переводчика, который должен учесть не только лингвистические аспекты, но и сохранить дух и атмосферу оригинала. Перевод антропонимов в «Skyrim» оказывает влияние на восприятие персонажей игры, и успешная адаптация имен может значительно повысить иммерсию игрока в виртуальном мире. Таким образом, этот процесс требует тщательного подхода и творческого мышления со стороны переводчика, чтобы достичь гармонии между языковыми особенностями и фантастическим миром «The Elder Scrolls V: Skyrim».

Таким образом, адаптация антропонимов в The Elder Scrolls V: Skyrim стала результатом продуманного сочетания различных переводческих стра-

тегий, каждая из которых применялась с учетом лингвистических и культурных особенностей игры. Использование транскрипции, калькирования и их комбинаций позволило не только сохранить аутентичность оригинальных имен, но и сделать их удобоваримыми для русскоязычных игроков, что в конечном итоге способствовало усилению иммерсивности и целостности восприятия игрового мира.

### **2.1.2 Способы передачи топонимов**

В рамках этой части исследования было проанализировано 42 топонима на английском языке и их переводы на русский язык, извлеченные из официальной версии локализации игры. Результаты анализа позволили выделить три ключевых способа перевода, каждый из которых обладает своими особенностями.

Самым продуктивным способом перевода топонимов является отдельное калькирование. Этот метод был успешно применен в 17 из 42 случаев. Приведем некоторые примеры для наглядности: Dragon Bridge – Дракониий Мост, Steepfall Burrow – Отвесная Нора, Roadside Ruins – Придорожные руины. Доля в процентах для этого способа перевода составляет 41 %. Данный способ используется в связи со своей точностью в передаче смысла оригинального названия, сохраняя его узнаваемость для игроков.

На втором месте по продуктивности можно назвать случаи использования одной только транскрипции. Этот метод применялся в 14 случаях. Примеры включают: Whiterun – Вайтран, Markarth – Маркарт, Riften – Рифтен. Доля в процентах для этого способа перевода составляет 33 %. Транскрипция часто используется, когда название не имеет прямого смыслового значения и представляет собой уникальное имя, передаваемое на русском языке с минимальными изменениями.

Также в процессе перевода данной игры были встречены случаи сочетание кальки и транскрипции. Этот подход использовался в 11 случаях. Вот некоторые примеры: Ysgramor's Tomb – Гробница Исграмора, Kynesgrove – Роща Кин, Fort Greenwall – Форт Гринвол. Доля в процентах для этого спосо-

ба перевода составляет 26 %. Данный метод применяется особенно часто в связи с тем, что в игре имеется большое количество топонимом, включающий как географический термин (например, "fort", "tomb", "grove"), так и уникальное имя собственное (например, "Ysgramor", "Kynes"). Такой подход позволяет сохранить семантическую прозрачность для русскоязычного игрока, одновременно передавая оригинальное звучание имени.

Таким образом, в процессе перевода топонимов в данной игре наиболее продуктивными и широко применяемыми методами оказались три основных способа: чистое калькирование, транскрипция, комбинированный подход, сочетающий в себе калькирование и транскрипцию. Эти лингвистические приёмы позволили максимально эффективно адаптировать англоязычные географические названия и имена собственные для русскоязычных игроков, сохраняя при этом важный баланс между узнаваемостью оригинального звучания и передачей смыслового содержания топонимов. Наиболее эффективным и часто применяемым методом стало именно калькирование – данный подход был задействован в 41% случаев, что свидетельствует о его универсальности и способности одновременно передавать как фонетические особенности оригинала, так и его семантику. Второе место по степени продуктивности заняла транскрипция, которая применялась в 33% случаев. Этот метод оказался особенно востребованным в тех случаях, когда требовалось дословно передать значение названия, делая его понятным для русскоязычной аудитории без потери исходного замысла. Третье место занял комбинированный подход, использовавшийся в 26% случаев. Данный подход чаще всего применялся для передачи уникальных или труднопереводимых названий, где ключевое значение имело именно сохранение оригинального звучания.

В целом, эти способы совместно обеспечили качественный перевод топонимов, делая игру более понятной и аутентичной для русскоязычных игроков.

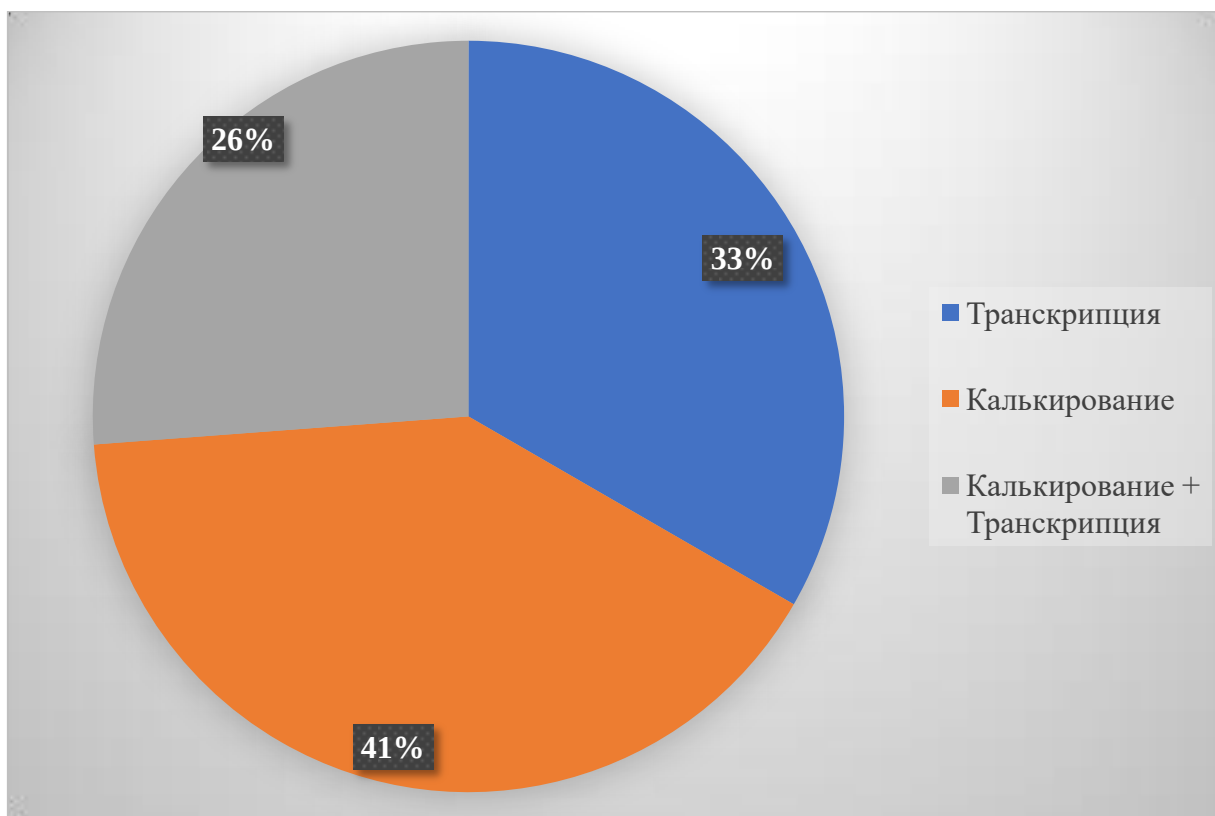


Рисунок 2 – Способы передачи топонимов с английского на русский язык в игре The Elder Scrolls V: Skyrim

Перевод топонимов в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim» является сложным и многогранным процессом, требующим не только языковых навыков, но и глубокого понимания контекста игры и ее мира. Работа с названиями мест в игровой вселенной представляет собой своеобразный вызов для переводчика, который должен учесть не только лингвистические аспекты, но и сохранить дух и атмосферу оригинала. Перевод топонимов в «Skyrim» оказывает влияние на восприятие мира игры, и успешная адаптация названий может значительно повысить иммерсию игрока в виртуальном мире. Таким образом, этот процесс требует тщательного подхода и творческого мышления со стороны переводчика, чтобы достичь гармонии между языковыми особенностями и фантастическим миром «The Elder Scrolls V: Skyrim».

Таким образом, топонимы в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim» передаются с помощью таких способов как сочетание кальки и транскрипции, калькирования и транскрипции.

## **2.2 Особенности передачи имен собственных при переводе видеоигры**

В ходе проведения лингвистического исследования, посвященного анализу способов перевода имен собственных в видеоиграх. В рамках исследования находились 84 лексические единицы, тщательно отобранные методом сплошной выборки из популярной игровой франшизы The Elder Scrolls V: Skyrim. Для обеспечения методологической строгости весь массив исследуемых единиц был разделен на две принципиально важные категории, равные по объему: антропонимический пласт (42 единицы), включающий имена персонажей различного типа: от главных героев до второстепенных NPC (non-player characters), что позволило учесть вариативность подходов к переводу в зависимости от значимости персонажа в игровом нарративе; топонимический корпус (42 единицы), охватывающий географические объекты виртуального мира: от масштабных локаций до точечных объектов (таверны, магические роши), что отразило специфику передачи пространственных реалий. Такой симметричный подход к формированию корпуса исследуемого материала позволил обеспечить сопоставимость результатов и повысить достоверность выводов.

При проведении сравнительного анализа существенных различий в базовом подходе к переводу между антропонимами и топонимами первоначально обнаружено не было, что свидетельствует о единстве основных принципов локализации имен собственных в игровой индустрии. Однако при более детальном и тщательном рассмотрении каждого конкретного случая выяснилось, что антропонимы в видеоигре The Elder Scrolls V: Skyrim статистически значимо чаще подвергались разнообразным и комбинированным методам перевода: транслитерация; калькирование в сочетании с транслитерацией. Таким образом, хотя общие фундаментальные принципы перевода для обеих категорий имен собственных оказались в целом схожими, антропонимы демонстрируют заметно большую вариативность и гибкость в выборе

конкретных стратегий локализации, что, вероятно, связано с их более выраженной индивидуальной значимостью в игровом повествовании.

Проведенное исследование способов передачи имен собственных в культовой видеоигре The Elder Scrolls V: Skyrim позволило не только систематизировать основные подходы к переводу антропонимов и топонимов, но и провести оценку их функциональной эффективности в контексте игрового опыта. Анализ 84 лингвистических единиц (42 антропонимов и 42 топонимов) выявил четкую закономерность: наиболее распространенным, продуктивным и концептуально обоснованным подходом оказалось сочетание кальки с транскрипцией, применяемое почти в половине случаев для имен персонажей и более чем в трети случаев для географических названий. Этот способ позволяет сохранить оригинальное звучание имени, одновременно передавая его смысловую нагрузку, что делает перевод интуитивно понятным для игроков.

Результаты количественного анализа приведены в диаграмме.

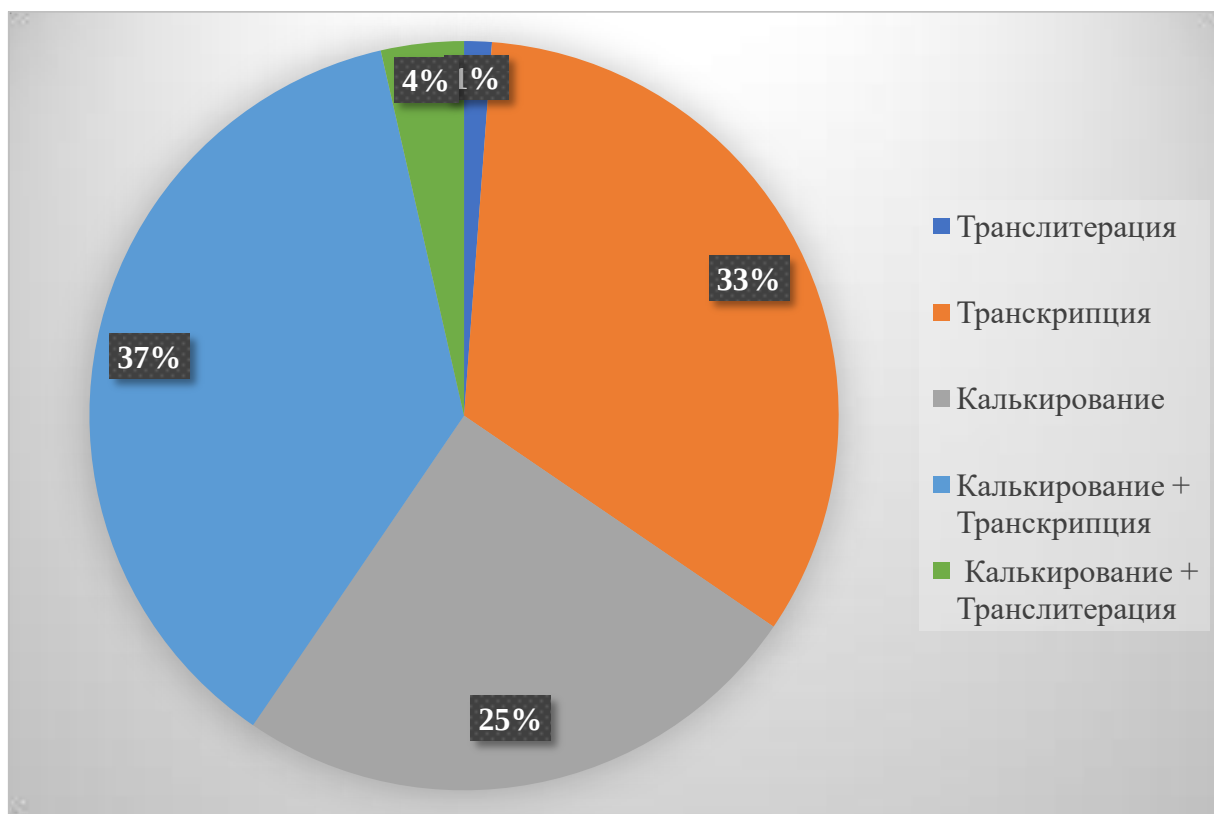


Рисунок 2 – Способы передачи имен собственных с английского на русский язык в игре The Elder Scrolls V: Skyrim

Как показал анализ перевода *The Elder Scrolls V: Skyrim*, имена собственные (антропонимы и топонимы) передавались на русский язык с использованием следующих методов: сочетание кальки и транскрипции – наиболее распространённый подход, позволяющий сохранить как звуковую форму, так и смысловую нагрузку оригинала; транскрипции – применялась в случаях, когда ключевым аспектом было точное воспроизведение оригинального звучания; калькировании – использовалось для передачи смысловых компонентов имён, особенно в случаях, где важна семантика; сочетание кальки и транслитерации – применялось в ситуациях, требовавших частичного сохранения графической формы слова; транслитерации – встречалась реже и применялась для передачи имен с опорой на их письменную форму.

Подводя итог, можно сказать, что лингвистические особенности перевода видеоигр определяются их жанровой спецификой, сюжетной сложностью и интерактивным характером контента. Как показало исследование, успешная локализация требует не только точного перевода, но и культурной адаптации, учитывающей особенности целевой аудитории.

Ключевое значение в этом процессе имеют имена собственные (антропонимы, топонимы, фиктонимы и др.), которые требуют индивидуального подхода в зависимости от их функции в игре. Наиболее эффективными методами их передачи оказались: сочетание кальки и транскрипции (наиболее частотный подход, обеспечивающий баланс между сохранением звучания и смысла), транскрипция (важна для передачи оригинального звучания), калькирование (позволяет адаптировать смысловые элементы).

Анализ практики перевода конкретной игры подтвердил, что комбинация этих методов обеспечивает аутентичность и иммерсивность игрового опыта для русскоязычной аудитории. Таким образом, качественная локализация видеоигр — это синтез лингвистической точности, культурной адаптации и глубокого понимания игровой механики.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Локализация видеоигр – это не просто механический перевод текста, а многогранный творческий процесс, требующий от специалистов не только безупречного владения языками, но и глубокого погружения в игровую вселенную. Профессионалы в этой области должны сочетать лингвистическую точность с художественным чутьём, чтобы сохранить авторский замысел и эмоциональный посыл оригинала. Одной из главных трудностей является адаптация имён собственных – персонажей, локаций, предметов, — которые несут в себе смысловую и атмосферообразующую нагрузку: неправильный перевод может исказить замысел авторов, разрушить иммерсию или даже изменить восприятие персонажа. Кроме того, локализаторам приходится учитывать культурные особенности целевой аудитории. Шутки, идиомы, исторические или поп-культурные отсылки часто требуют полного переосмысления, а не буквального перевода. Например, каламбуры в одной культуре могут быть абсолютно непонятны в другой, и их замена – это всегда творческий поиск. В итоге качественная локализация остаётся незаметной – игроки погружаются в мир, не задумываясь о том, что перед ними адаптированная версия.

С лингвистической точки зрения видеоигра – это уникальный аудиовизуальный продукт, сочетающий элементы художественного текста, диалогов, терминологии и интерактивного контента. Одной из важных особенностей игрового текста являются имена собственные, которые могут быть как традиционными (антропонимы, топонимы), так и вымышленными (фиктонимы, мифонимы), что усложняет их перевод.

При передаче имен собственных в локализации видеоигр применяются различные способы: транспозиция, транслитерация, транскрипция, калькирование, а также их комбинации. Выбор способа перевода зависит от семантики имени, его роли в игре и культурного контекста.

Проведенное исследование перевода имен собственных в видеоигре The Elder Scrolls V: Skyrim позволило выявить следующие способы их передачи (в порядке убывания частотности):

Сочетание кальки и транскрипции (наиболее частотный метод, особенно для антропонимов – 48%, 26% для топонимов).

Транскрипция (33% для антропонимов, 33% для топонимов).

Калькирование (10% для антропонимов, 41% для топонимов).

Сочетание кальки и транслитерации (7% для антропонимов, редко для топонимов).

Наиболее частотным способом передачи имен собственных в игре The Elder Scrolls V: Skyrim является сочетание кальки и транскрипции. Это обусловлено тем, что данный метод позволяет сохранить оригинальное звучание имени, одновременно передавая его смысловую нагрузку, что особенно важно для ролевых игр с глубоким фэнтезийным миром. Реже всего используется чистое калькирование, поскольку оно не всегда способно передать уникальность и культурную специфику имен, а также может нарушить их аутентичность.

При этом отдельное исследование способов передачи антропонимов и топонимов в переводе видеоигры дало следующие результаты.

Антропонимы переводятся чаще всего при помощи сочетания кальки и транскрипции, транскрипции, калькирования. Это обусловлено тем, что игра погружает игрока в мир с вымышленной культурой, где важно передать форму и звучание имён персонажей, но в то же время в игре присутствуют персонажи, в чьих именах присутствует элемент, обозначающий их функционал, или же их ранг, звание или прозвище.

Топонимы переводятся чаще всего при помощи сочетания кальки и транскрипции, калькирования и транскрипции. Это обусловлено тем, что в мире игры присутствует большое количество мест, возведенных в честь тех или иных персонажей или богов, а так же мест, которые представляют собой простые постройки.

Таким образом, анализ перевода имен собственных в The Elder Scrolls V: Skyrim показал, что локализаторы стремятся к балансу между сохранением оригинального звучания и адаптацией к языку перевода, что позволяет игрокам полностью погрузиться в игровой мир без потери его атмосферы и смысловых нюансов.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Анциферов, А. А. Искусство локализации ПО или не к ночи будет рассказано / А. А. Анциферов // Мир ПК. – 1998. – №10. – С. 67-73.
- 2 Анисимова, А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / А. Т. Анисимова // Научный вестник Южного института менеджмента. – 2018. – № 2(22). – С. 82-86.
- 3 Астрейко, А. В. Лексические трансформации при переводе / А. В. Астрейко, М. В. Татаревич // Банковская система: устойчивость и перспективы развития: сборник научных статей восьмой международной научно-практической конференции по вопросам банковской экономики, посвященной году науки в Беларуси, Пинск, 27–28 апреля 2017 года. – Пинск : Изд-во Полесского гос. ун-та, 2017. – С. 278–281.
- 4 Алексеева, Ю. А. Лексические трансформации как способ решения сложных задач в переводческой деятельности / Ю. А. Алексеева, Е. В. Алексеева // – 2018. – № 1 (23). – С. 52–54.
- 5 Байдошева, В. Н. Перевод имен собственных при локализации компьютерных игр (на материале игры «The Elder Scrolls V: Skyrim») / В. Н. Байдошева // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации : Материалы XI Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. В 4-х частях, Новосибирск, 07–09 декабря 2022 года / Под редакцией Е.С. Жуновой. Том Часть 3. –Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2023. – С. 14-15.
- 6 Бархударов, Л. С. Язык и перевод / Л. С. Бархударов. – М.: Международные отношения, 2015. – 240 с.
- 7 Бурханова, Е. В. Проблемы перевода имен собственных в английском языке / Е. В. Бурханова, О. А. Безземельная // Евразийское Научное Объединение. – 2019. – № 5-6(51). – С. 411–414.
- 8 Буркова, О. М. Лингвистические соответствия и трансформации в переводных текстах / О. М. Буркова // Вестник Белорусского гос. педагогиче-

ского ун-та. Серия 1. Педагогика. Психология. Филология. – 2007. – № 1 (51). – С. 85–89.

9 Бухвалова, Е. Г. Особенности перевода английских видеоигр на русский язык / Е. Г. Бухвалова, А. В. Мигина // ПРОРЫВНЫЕ НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КАК ДВИГАТЕЛЬ НАУКИ : сборник статей по итогам Международной научно-практической конференции: в 3 частях, Стерлитамак, 29 ноября 2017 года. Том Часть 3. – Стерлитамак: Общество с ограниченной ответственностью "Агентство международных исследований", 2017. – С. 109-112.

10 Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) [Текст] / В. С. Виноградов. – М.: Издательство института общего образования РАО, 2001. – 224 с.

11 Влахов, С. Непереводимое в переводе [Текст] / С. Влахов, С. Флорин. – М.: Высшая школа, 1986. – 416 с.

12 Волкова, А. И. Особенности перевода топонимов компьютерных игр в жанре фэнтези (на материале игры «the Elder Scrolls V: Skyrim») / А. И. Волкова // Филология и новое знание : сборник материалов I Российской научной конференции с международным участием, Белгород, 11–12 ноября 2021 года. – Белгород: Белгородский государственный национальный исследовательский университет, 2021. – С. 122-125.

13 Гоббс, Т. Избранные сочинения / под общ. ред. А. Деборина и Д. Рязанова; с предисл. А. Деборина. – М. – Л.: Госиздат; 1-я Образцовая тип. – 2006. – С. 213-276.

14 Гришкина, Е. Н. «Ложные друзья переводчика» как один из аспектов лексических трансформаций / Е. Н. Гришкина // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сб. ст. по мат. III Всероссийской науч. конф. молодых ученых: в 2 частях, Екатеринбург, 08 февраля 2013 года / под общ. ред. Ж. А. Храмушиной, А. С. Поршневой, Л. А. Запеваловой, А. А. Ширшиковой. Том Часть 1. – Екатеринбург : Изд-во ФГА ОУ ВО «Уральский

федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина», 2013. – С. 364–367.

15 Ермолович, Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур / Д. И. Ермолович. – М.: Р. Валент, 2001. – 200 с.

16 Ержан, А. Е. Современные инструменты для перевода в видеоригровой и киноиндустрии / А. Е. Ержан // Global Science and Innovations: Central Asia (см. в книгах). – 2021. – Т. 2, № 9(12). – С. 112-115.

17 Зилев, В. М. Локализация компьютерных игр и проблема ее качества / В. М. Зилев, А. И. Сюткина // Молодой ученый. – 2015. – №11. – С. 1881–1884.

18 Казакова, Т. А. Практические основы перевода. English-Russian / Т. А. Казакова. – СПб.: Изд-во «Союз», 2001. – 320 с.

19 Казаков, А. В. Анализ переводческих решений: добавление / А. В. Казаков, А. А. Киселев // Общество. Наука. Инновации (НПК-2021): сб. ст. XXI Всероссийской научно-практической конф.. В 2 т., Киров, 12–30 апреля 2021 года. Том 1. – Киров : из-во Вятского гос. ун-та, 2021. – С. 180–186.

20 Карасик, В. И. Языковая кристаллизация смысла / В. И. Карасик. – М.: Гносис, 2010. – 351 с.

21 Карасик, В. И. Языковая матрица культуры / В. И. Карасик. – М.: Гнозис, 2013. – 320 с.

22 Карушева, Е. П. Специфика перевода компьютерных игр с английского на русский язык / Е. П. Карушева // Материалы Научной сессии, Волгоград, 18–22 апреля 2022 года. – Волгоград: ВолГУ, 2022. – С. 249-252.

23 Кауленова, М. Т. Лексические трансформации при художественном переводе / М. Т. Кауленова, Д. Н. Успанова // Вопросы филологии и перевода: Сб. ст статей / отв. ред. Н.В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. – Чебоксары : из-во Чувашского гос. педагогического ун-та им. И. Я. Яковлева, 2018. – С. 210–215.

24 Карпеева, О. Я. Некоторые виды лексических и грамматических трансформаций при переводе с английского языка на русский язык / О. Я. Карпеева // Вестник Чувашского ун-та. – 2017. – № 2. – С. 213–217.

25 Кундзич О. Переводческая мысль и переводческое недомыслие / О. Кундзич. – М.: Советский писатель, 2015. – 248 с.

26 Курилович, Е. Р. Заметки о значении слова. ВЯ АН СССР / Е. Р. Курилович. – 2015. – №3. – С. 73-81.

27 Крыжановская, А. В. Особенности лексических трансформаций в процессе перевода / А. В. Крыжановская // – 2016. – № 3 (6). – С. 155–158.

28 Лисицына, В. О. Виды лексических трансформаций при письменном переводе / В. О. Лисицына, Э. К. Арутюнов // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 10. – С. 167-170.

29 Левый И. Искусство перевода / И. Левый. – М.: Прогресс, 2014. – 395 с.

30 Мартынова, И. Н. Особенности перевода текстов компьютерных игр с английского языка на русский / И. Н. Мартынова, М. Ю. Фомин // Вопросы переводоведения, межкультурной коммуникации и зарубежной литературы: сб. науч. ст., Чебоксары, 29–30 апреля 2020 года. – Чебоксары : из-во Чувашского гос. педагогического университет им. И. Я. Яковлева, 2020. – С. 94–99.

31 Миньяр-Белоручев, Р.К. Теория и методы перевода / Р. К. Миньяр-Белоручев. – М.: Московский лицей, 2016. – 208 с.

32 Медведев, В. Б. Особенности лексических трансформаций в процессе перевода / В. Б. Медведев // Филолошки студии|Filoloske pripombe|Filoloske studije. – 2017. – Т. 2, № 15. – С. 169–179.

33 Половинский, В. А. Теоретические аспекты изучения лингвистических трансформаций при переводе / В. А. Половинский // Преподавание иностранных языков в поликультурном мире: традиции, инновации, перспективы: Сб. ст. IV Международной научно-практической конф., Минск, 24 марта 2022 года / ред. : Е.И Суббота, Е.В. Тарасова, С.А. Бородич [и др.]. – Минск :

Изд-во УО «Белорусский гос. педагогический университет имени Максима Танка», 2022. – С. 103–105.

34 Порошина, Д. А. Лексические трансформации при переводе с английского на русский / Д. А. Порошина // Вестник магистратуры. – 2015. – № 10 (49). – С. 48–51.

35 Райс, К. Классификация текстов и методы перевода. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / К. Райс. – М.: Международные отношения, 1978. – С. 202-228.

36 Реформатский, А. А. Введение в языкознание / А.А. Реформатский. – М.: Учпедгиз, 2010. - 536 с.

37 Рюкова, А. Р. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр / А. Р. Рюкова, Е. А. Филимонова // Вестник Башкирского университета. – 2016. – Т. 21, № 4. – С. 968-973.

38 Соловьева, А. В. Профессиональный перевод с помощью компьютера. А. В. Соловьева. – СПб.: Питер, 2008. – 158 с.

39 Соснина, Е. П. Основные требования лингвистической интернационализации web-ресурсов / Е. П. Соснина // Язык – Общество – Время: сборник статей по мат-лам XIII международной научно-теоретической конференции «Ахановские чтения» под эгидой МАПРЯЛ (20–21.05.2010), Казахстан, Алматы: КНУ, 2010. – Т. 2. – С. 304-308.

40 Суперанская, А. В. Теоретические проблемы ономастики: автореферат дис. ... д-ра фил. наук: 10.02.19 – Л., 2014. – 48 с.

41 Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного [Текст] / А. В. Суперанская. – М.: Наука, 1973. – 366 с.

42 Улыбышева, А. Н. Особенности перевода видеоигр на примере текста официального перевода видеоигры "Ведьмак 3: Дикая охота" / А. Н. Улыбышева // Запад и Восток в диалоге культур : Материалы XI Международной научно-практической конференции и Всероссийской научно-просветительской конференции с международным участием, Липецк, 27 апреля – 26 2022 года / Под общей редакцией В.Б. Царьковой, Е.А. Поповой,

А.А. Люлюшина, Е.Г. Труновой. – Липецк: Липецкий гос. педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2022. – С. 383-388.

43 Чухилевич, А. Ю. Некоторые особенности локализации видеоигр (на примере игры «Cyberpunk 2077») / А. Ю. Чухилевич // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора : Сборник статей X Международной науч. конф. молодых ученых, посвященной памяти Олега Георгиевича Скворцова, Екатеринбург, 11 февраля 2022 года. – Екатеринбург : Учебно-методический Центр УПИ, 2022. – С. 127-132.

44 Фонякова, О. И. Имя Собственное в художественном тексте / О. И. Фонякова. – Л.: ЛГУ, 2011. – 103 с.

45 Швейцер, А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – М.: Наука, 2018. – 216 с.

46 Шерешевский, Л. А. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA-системы WinCC / Л. А. Шерешевский // Промышленные АСУ и контроллеры. – 2004. – №7. – С. 34-38.

47 Шлейермахер, Ф. Д. О разных методах перевода: лекция, прочитанная 24 июня, 1813 г. / Ф. Д. Шлейермахер // Вестник МГУ. – Сер. 9, «Филология». – 2020. – С. 127–145.

48 Abramova, E. I. Anthroponyms in a foreign sociocultural context / E. I. Abramova // Russian Linguistic Bulletin. – 2020. – No. 2 (22). – P. 29-32.

49 Bernal-Merino, M. On the Translation of Video Games. The Journal of Specialized Translation / M. Bernal-Merino. – 2006. - Issue 6. – С. 22-36.

50 David Thomas, Kyle Orland, Scott Steinberg. The videogame style guide and reference manual. – Power Play, 2007. – 100 p.

51 Esselink, B. A Practical Guide to Localization / B. A. Esselink – Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.

52 Murphy, A. J. A Practical Guide to Localization (Book) / A. J. Murphy, K. St Amant // Technical Communication. – 2002. – Vol. 49, No. 4. – P. 476-478.

53 O'Hagan, M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience / M. O'Hagan, 2007. – С. 1-7.

54 Ramazonova, Z. Ya. Structural peculiarities of anthroponyms in English / Z. Ya. Ramazonova // Современные научные исследования и инновации. – 2020. – No. 2 (106). – P. 14.

#### ИСТОЧНИКИ

55 The Elder Scrolls V: Skyrim [Электронный ресурс] : PC, Xbox 360, PS3 – Bethesda Softworks, 2011. – 1 эл. опт. диск (CD-ROM)

#### СЛОВАРИ

56 Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dictionary.cambridge.org/> , свободный.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Антропонимы в игре «The Elder Scrolls V: Skyrim»

|    | Оригинал                 | Перевод на русский      |
|----|--------------------------|-------------------------|
| 1  | Ulfric Stormcloak        | Ульффрик Буревестник    |
| 2  | Olava the Feeble         | Олава Немошная          |
| 3  | Dragonborn               | Драконорожденный        |
| 4  | Anu                      | Ану                     |
| 5  | Azura                    | Азура                   |
| 6  | Mehrunes Dagon           | Мерунес Дагон           |
| 7  | Aela the Huntress        | Эйла Охотница           |
| 8  | Akatosh                  | Акатош                  |
| 9  | Alduin                   | Алдуин                  |
| 10 | Ancano                   | Анкано                  |
| 11 | Ancarion                 | Анкарион                |
| 12 | Arnbjorn                 | Арнбьорн                |
| 13 | Arrald Frozen-Heart      | Арральд Ледяное Сердце  |
| 14 | Arvel the Swift          | Арвел Быстрый           |
| 15 | Asgeir Snow-Shod         | Асгейр Снегоход         |
| 16 | Augur of Dunlain         | Авгур Данлейнский       |
| 17 | Balgruuf the Greater     | Балгруф Старший         |
| 18 | Bashnag                  | Башнаг                  |
| 19 | Boethiah                 | Боэтия                  |
| 20 | Bolgeir Bearclaw         | Болгейр Медвежий Коготь |
| 21 | Borgakh the Steel Heart  | Боргак Стальное Сердце  |
| 22 | Brynjolf                 | Бриньольф               |
| 23 | Bujold the Unworthy      | Буйольд Недостойная     |
| 24 | Dengeir of Stuhn         | Денгейр Стунский        |
| 25 | Dibella                  | Дибелла                 |
| 26 | Dravynea the Stoneweaver | Дравиния Резчица        |

|    |                        |                        |
|----|------------------------|------------------------|
| 27 | Eisa Blackthorn        | Эйса Чёрный Шип        |
| 28 | Eorlund Gray-mane      | Йорлунд Серая Грива    |
| 39 | Falk Firebeard         | Фолк Огнебород         |
| 30 | Fanari Strong-Voice    | Фанари Сильный Голос   |
| 31 | Farengar Secret-Fire   | Фаренгар Тайный Огонь  |
| 32 | Calcelmo               | Колсельмо              |
| 33 | Deeja                  | Диджа                  |
| 34 | Banning                | Беннинг                |
| 35 | Agent Lorcalin         | Агент Лоркалин         |
| 36 | Captain Valmir         | Капитан Валмир         |
| 37 | Naris the Wicked       | Нарис Порочный         |
| 38 | Insane College Wizard  | Сумасшедший Волшебник  |
| 39 | Watches-The-Roots      | Наблюдает-за-Корнями   |
| 40 | Dealer                 | Торговец               |
| 41 | Alik'r warrior         | Алик'рский воин        |
| 42 | Knight-Paladin Gelebor | Рыцарь-паладин Гелебор |

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Топонимы в игре «The Elder Scrolls V: Skyrim»

|    | Оригинал            | Перевод на русский   |
|----|---------------------|----------------------|
| 1  | Whiterun            | Вайтран              |
| 2  | Markarth            | Маркарт              |
| 3  | Windhelm            | Виндхельм            |
| 4  | Solitude            | Солитюд              |
| 5  | Morthal             | Морфал               |
| 6  | Rorikstead          | Рорикстед            |
| 7  | Helgen              | Хелген               |
| 8  | Dawnstar            | Данстар              |
| 9  | Riften              | Рифтен               |
| 10 | Alftand             | Альфтанд             |
| 11 | Castle Volkihar     | Замок Волкихар       |
| 12 | Bleak Falls Barrow  | Ветренный пик        |
| 13 | Throat of the World | Глотка Мира          |
| 14 | High Hrothgar       | Высокий Хротгар      |
| 15 | Winterhold          | Винтерхолд           |
| 16 | Statue to Meridia   | Статуя Меридии       |
| 17 | Dragon Bridge       | Драконий Мост        |
| 18 | Wolfskull Cave      | Пещера Волчий Череп  |
| 19 | Steepfall Burrow    | Отвесная Нора        |
| 20 | Icewater Jetty      | Причал Ледяных Вод   |
| 21 | Arkngthamz          | Аркнтамз             |
| 22 | Embershard Mine     | Факельная шахта      |
| 23 | Riverwood           | Ривервуд             |
| 24 | Redwater Den        | Красноводное логово  |
| 25 | Kynesgrove          | Роща Кин             |
| 26 | Fort Dawnguard      | Форт Стражи Рассвета |

|    |                          |                           |
|----|--------------------------|---------------------------|
| 27 | Blue Palace              | Синий Дворец              |
| 28 | Battle-Born Farm         | Ферма Сынов Битвы         |
| 39 | Chillfurorow Farm        | Ферма «Холодная Борозда»  |
| 30 | Black-Briar Meadery      | Медоварня «Чёрный Вереск» |
| 31 | Septimus Signus' Outpost | Пост Септимия Сегония     |
| 32 | Knifepoint Ridge         | Хребет Остриё Ножа        |
| 33 | Ysgramor's Tomb          | Гробница Исграмора        |
| 34 | Yngol Barrow             | Курган Ингола             |
| 35 | Skuldafn                 | Скулдафн                  |
| 36 | Lost Valkygg             | Потерянный Валкигг        |
| 37 | Roadside Ruins           | Придорожные руины         |
| 38 | Skytemple Ruins          | Руины Небесного храма     |
| 39 | Fort Greenwall           | Форт Гринвол              |
| 40 | Fort Dunstad             | Форт Дунстад              |
| 41 | Fort Kastav              | Форт Кастав               |
| 42 | Dragontooth Crater       | Кратер Драконий Зуб       |