

Litera

Правильная ссылка на статью:

Пак Л.Е., Марус Н.Д. Проблема передачи онимов в современном дискурсе видеоигр (на материале игры Disco Elysium) // Litera. 2024. № 10. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.10.71956 EDN: ELAGFL URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71956

Проблема передачи онимов в современном дискурсе видеоигр (на материале игры Disco Elysium)

Пак Леонид Евгеньевич

ORCID: 0000-0003-2181-0259

кандидат филологических наук

доцент, кафедра межкультурных коммуникаций и переводоведения; Владивостокский государственный университет

690002, Россия, Приморский край, г. Владивосток, пр-т Гоголя, 41, ауд. 5517

✉ leonid.pak@wsu.ru



Марус Николай Дмитриевич

ORCID: 0009-0005-8246-2958

магистр; институт педагогики и лингвистики; Владивостокский государственный университет

690014, Россия, Приморский край, г. Владивосток, ул. Гоголя, 41, ауд. 5511

✉ marus.nikolay@wsu.ru



[Статья из рубрики "Перевод"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2024.10.71956

EDN:

ELAGFL

Дата направления статьи в редакцию:

12-10-2024

Аннотация: Работа посвящена специфике передачи семантико-прагматических особенностей имен собственных, или онимов. Онимы представляют собой особую категорию лексических единиц, обладающую рядом специфических характеристик, которые требуют детальной работы лингвистов при их (онимов) передаче. Целью исследования является выявление и описание особенностей передачи имен собственных с английского языка на русский в современном дискурсе видеоигр.

Объектом исследования является современный дискурс видеоигр на английском и русском языках. Предметом исследования выступают семантико-прагматические особенности передачи имен собственных с английского языка на русский. Источником материала данного исследования послужил видеоигровой продукт в жанре RPG «Disco Elysium». Имена собственные в контексте событий игры представляют особую важность для погружения реципиента в сюжет произведения, так как они раскрывают детали сюжета и мира в целом. Поэтому важно верно передать значение онима, чтобы на читателя был произведен корректный прагматический эффект. Методы исследования: сопоставительный, описательный, функциональный, прагматический методы, метод компонентного анализа, комплексный лингвистический анализ. Для достижения поставленной цели была разработана трехступенчатая структура выявления семантико-прагматических соответствий онимов на языке исходного текста и переводного текста. Новизна обозначенной темы заключается в том, что впервые проводится анализ особенностей передачи онимов с английского языка на русский, описание переводческих стратегий и тактик при работе с именами собственными в рамках дискурса видеоигр. Проанализировав работы отечественных и зарубежных ученых, под дискурсом видеоигр мы понимаем сложное многоаспектное явление, которое функционирует внутри видеоигры и значимого околоигрового пространства. Из проанализированного материала можно сделать вывод, что наибольшие трудности вызывает передача псевдонимов, или имен, связанных с абстрактными понятиями. Отличия проявляются на семантическом, стилистическом и прагмалингвистическом уровнях. Важным при работе с данным единицами является передать основное номинативное значение оригинала и его скрытый смысл. Основными переводческими приемами передачи имен собственных с английского на русский язык в данном случае являются полукалькирование, транслитерация и функциональная замена. Передача остальных имен, не отмеченных перечисленными выше особенностями, трудностей не вызывает. Используются транслитерация, транскрипция, калькирование и создание неологизма.

Ключевые слова:

семантико-прагматические особенности, семантика, прагматика, оним, имя собственное, Диско Элизиум, транскрипция, дискурс видеоигр, интернет-дискурс, калькирование

Настоящая работа посвящена проблемам передачи имен собственных в современном дискурсе видеоигр.

Вопрос о классификации различных типов дискурса по-прежнему актуален для современной науки о языке. Основания для определения разных видов дискурса остаются дискуссионными.

Как считает Е. И. Шейгал, совокупность «агентивного» и «генетивного» определений является главным критерием для разграничения типов дискурса (дискурс потребительской культуры, власти, рынка, политический дискурс, публичный дискурс и др.) [\[1\]](#).

Классификацию, которая приводится выше, представляется возможным дополнить классификациями других авторов, выделявших типы дискурсов на основе критерия отношений участников коммуникации. Например, сказочный дискурс [\[2\]](#), устный дискурс [\[3\]](#), общественный дискурс [\[4\]](#), лингвистический дискурс [\[5\]](#) и др.

Кроме исследований авторитетных лингвистов, следует привести и современные работы, посвященные различным типам дискурсов. Выделяется дискурс экологических сказок [6], изучается специфика драматургической тональности на примере корпоративного дискурса новостей [7], проводится сопоставительное исследование популярного и медийного юридического дискурса [8], анализируются особенности педиатрического дискурса [9], кроме того описывается компонентный состав экономического дискурса [10].

Подобное разнообразие разных типов дискурса показывает целую палитру разнородных критериев, свидетельствует о большом смысловом объеме термина «дискурс».

Следует отметить, что изучению дискурса видеоигр игр уделяется недостаточно внимания. Под дискурсом видеоигр понимается разновидность компьютерного дискурса, которая ограничена рамками игровой реальности, сочетает письменную и устную речь и разнообразные невербальные средства [11].

Значимыми языковыми средствами, функционирующими в рамках дискурса видеоигр, являются онимы. Онимом является лексическая единица, которая выполняет задачу выделения именованного объекта среди других объектов, идентифицирует и индивидуализирует его [12].

Изучению онимов посвящено большое количество работ современных отечественных исследователей. Ученые-лингвисты изучают французские литературные онимы в аспекте синонимического разнообразия [13], специфику словарного описания онимов [14], дискурс онима и способы его актуализации [15], псевдозамствованные онимы (их классы и субклассы) в литературном немецком языке [16], коннотативную полисемию англоязычных онимов [17], транстекстуальные и темпоральные онимы [18].

Среди научных работ, посвященных изучению онимов сквозь призму переводческой науки следует выделить статьи о переводе онимов в мультипликационном дискурсе [19], особенностях передачи имен собственных средствами аудиовизуального перевода [20], вариативности передачи онимов средствами славянских и германских языков [21].

Настоящее исследование продолжает аспектное изучение особенностей передачи онимов с английского языка на русский язык в рамках дискурса видеоигр.

Актуальность данного исследования обусловлена несколькими причинами. Во-первых, в связи с усилением процессов глобализации и возрастанием роли информационных технологий в современном обществе возникает необходимость изучения интернет-дискурса с лингвистической точки зрения. Дискурс видеоигр выступает в качестве площадки для апробации новых языковых средств (в частности, онимов), изучать которые весьма предпочтительно, анализируя специфику передачи данных средств с одного языка на другой. Во-вторых, методология данного исследования соответствует уровню развития современной лингвистики, важно для развития ее прикладных аспектов. В-третьих, изучению особенностей бытования имен собственных в рамках дискурса видеоигр до сих пор уделялось недостаточно внимания.

Новизна обозначенной темы заключается в том, что впервые проводится анализ особенностей передачи онимов с английского языка на русский, описаны переводческие

стратегии и тактики при работе с именами собственными в рамках дискурса видеоигр.

Целью исследования является выявление и описание особенностей передачи имен собственных с английского языка на русский в современном дискурсе видеоигр.

Материалом для исследования послужили фрагменты устных и письменных текстов, отобранных из игры *Disco Elysium*. Объем выборки 216 онимов.

Объектом исследования является современный дискурс видеоигр на английском и русском языках.

Предметом исследования выступают семантико-прагматические особенности передачи имен собственных с английского языка на русский.

Методы исследования: сопоставительный, описательный, функциональный, прагматический методы, метод компонентного анализа, комплексный лингвистический анализ.

Алгоритм исследования. Для достижения поставленной цели была разработана трехступенчатая структура выявления семантико-прагматических соответствий онимов на языке исходного текста (далее ИТ) и переводного текста (далее ПТ). На первом этапе происходит анализ и описание семантико-прагматических особенностей онимов на языке ИТ: значение онима (прямое, не прямое, контекстное, внеконтекстное), прагматический эффект оказываемый на реципиента, функциональный стиль. На втором этапе по аналогичной схеме происходит анализ разбираемого онима на языке ПТ. На третьем этапе онимы на языке ИТ и ПТ сопоставляются по выделенным признакам и определяется степень соответствия. В определенных случаях, авторами предлагается иной вид перевода онима.

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

- Частичный перевод, который используется при передаче на языке ПТ (переводного текста) информации ИТ (исходного текста) для общего ознакомления реципиента с содержанием.
- Выборочный частичный перевод, который в первую очередь используется для перевода официальных, научных и публицистических текстов. Целью данного способа перевода является получение информации о характере ИТ или стиле автора, но не подробное ознакомление со всеми деталями содержания.
- Функциональный частичный перевод, который применяется для упрощения ИТ, в ситуациях, когда они нацелены на массового читателя. К подобным текстам относятся пересказы, адаптации и т.п.
- Полный перевод, который необходим для детальной передачи содержания ИТ, включая большую часть подробностей изначальной работы.
- Буквальный перевод, который на практике используется довольно редко. Для примера в учебных или научных целях, для академических изданий уникальных текстов или передачи эпоса. В случае буквального перевода переводчик воспроизводит текст ИТ на языке ПТ почти слово в слово.
- Семантический полный перевод, который направлен на передачу текстов высокой

социокультурной или научной значимости. Полученные тексты в первую очередь предназначены для специалистов, работающих в сферах, в которых был проведен перевод.

· Коммуникативно-прагматический полный перевод, вид передачи ИТ, которые имеют высокую социокультурную значимость, и чье подробное содержание рассчитано на массового получателя [22].

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

Однако при работе с именами собственными чаще всего выделяют следующие способы перевода: транслитерация, транскрипция и калькирование [22, 23]. Некоторые ученые также выделяют: транспозицию, полукалькирование, уподобляющий перевод (функциональная замена) и создание неологизма [22, 23]. Выделенные способы и являются основными инструментами проведения исследования в рамках данной работы.

В данном исследовании проведен сопоставительный анализ имен собственных на русском и английском языках на примере онимов следующих персонажей из игры жанра классического повествовательного RPG Disco Elysium: Egghead (рус. Эй-Камон), (The) Cuno (рус. КуноТМ), George (Idiot Doom Spiral) (рус. Джордж (Дурак-от-роду-так)), Eugene (рус. Эжен), Rejoyce Leyton-Messier, Joyce Messier (рус. Джойс Мессье), Goracy Kubek (рус. Горанци Кубек), Andre (Pete Andre) (рус. Андре) и Acele (Acele Berger) (рус. Асель).

Disco Elysium – изометрическая ролевая игра, выпущенная в октябре 2019 года, а затем переизданная в виде бесплатного обновления под названием Disco Elysium - The Final Cut в марте 2021 года.

Приступим к анализу практического материала. Анализ проводится по выявлению семантико-прагматических соответствий оригинального онима и онима на языке перевода. В случаях несоответствия предлагаются авторские варианты перевода.

Начнем с онима «**Egghead**» (рус. **Эй-Камон**) – настоящее имя – **Жермен ван дер Вэйк (ориг. Germaine van der Wijk)**. Вводный контекст: персонаж является фанатом творчества *Арно ван Эйка (ориг. Arno van Eysk)* известного в лоре (мире) игры Оранжевого диджея. Состоит в группе *спидпанков* (ориг. speedfreaks). Его любовь к музыке и в частности творчеству *ван Эйка* отражается в его прозвище «**Egghead**», что несет смысл «*Eysk head*» – *фанат Эйка* [24, 25]. Однако кроме этого часто опускается факт, который можно заметить при прохождении игры, что «**Egghead**», в моменты спокойного общения звучит наиболее разумно и логично среди остальных *спидпанков*. В таком случае семантика приведенного онима имеет двойное значение: «*фанат Эйка*» (*непрямое, контекстное*) и «*умник, умный*» (*прямое, контекстное*). Функциональный стиль онима: разговорный.

Перевод данного имени собственного (**Egghead – Эй-Камон**) показывает сложность перевода безэквивалентной лексики. Онимы сложно передавать с одного языка на другой по ряду факторов (например, в рамках данной игры необходимо учитывать какой язык является лингва франка (французский)). К примеру, настоящее имя «**Egghead**» – «**Germaine**». Если следовать фонетическим правилам английского языка (на котором

написано произведение), то имя должно на русском быть передано как – «**Джермаин**». Однако действия игры разворачиваются в вымышленном мире, конкретно на территории, которая является аллюзией к Франции. В таком случае, несмотря на то, что текст написан на английском языке, нам необходимо при переводе данного имени учитывать специфику французского языка. И в итоге настоящее имя «**Egghead**» будет звучать как – «**Жермен**».

Но если в пределах передачи имени персонажей на русский язык, переводчики постарались учесть фактор того, откуда взято то или иное имя (пример: *Joseph – Иосиф*), то касательно псевдонимов и других подобных языковых единиц возникают определенные переводческие трудности.

В рамках перевода «**Egghead**» передан с помощью функциональной замены «**Эй-Камон**» [24]. Текущий вариант не до конца передает суть изначального онима, в следующих аспектах: во-первых, стилистически «**Эй-Камон**» имеет более сильную функционально-стилистическую окраску, в отличие от фразеологизма «**Egghead**»; во-вторых, семантически данный вариант (**Эй-Камон**) раскрывает персонажа как фаната «*ван Эйка*» путем того, что прозвище на русском, может значить «**Эйкоман**» (мания по Эйку). Однако здесь существует стилистическое отклонение, превращающее любовь «*Жермена*» (**Egghead**) к искусству своего кумира в фанатизм. (Определение фаната – человек, испытывающий повышенное влечение к определенному объекту [26]. Фанатик – человек, слепо, безоговорочно и радикально следующий определенным идеям и убеждениям, обычно сопровождается нетерпимостью к идеям и убеждениям другим [26]); в-третьих, абсолютно теряется второе значение имени, на русском языке данный фразеологизм с английского переводится как умник, эрудит, интеллектуал и т.п. В варианте, предложенном переводчиками, указанный смысл отсутствует.

Изложенный выше разбор показывает, насколько многогранен и труден процесс передачи онимов с одного языка на другой и даже несмотря на приведенную критику, предложенный в локализации вариант можно считать применимым (**Egghead – Эй-Камон**). Самое сложное, а именно игру слов внутри фразеологизма, данный вариант передает, несмотря на стилистическую некорректность. Авторским вариантом для передачи данного онима является – «**Эйкштейн**». Разберем предложенное относительно описанных выше замечаний: первое, пример перевода «**Эйкштейн**» поддерживает характер оригинального «**Egghead**» (когда человека в уничижительной манере могут назвать *Эйнштейном*). Второе, несмотря на то, что любовь к «*ван Эйку*» данный пример передает меньше чем оригинал, имя «*Эйк*» в начале полученного окказионализма старается сохранить отсылку к данному персонажу. Третье, сохраняется обозначение оригинальной идеи прозвища, которая лежит на поверхности. В итоге был получен вариант, который передает поверхностный смысл оригинала и имеет связь со скрытым смыслом имени.

Следующая ономастическая единица: (**The**) **Cuno** (рус. **КуноТМ**) или **Kuuno de Ruyter** (**Кууно де Рюйтер**). Указанные псевдоним и имя принадлежат двенадцатилетнему мальчику, который характеризуется своей богатой на нецензурную лексику речью. Разочарованный в столь раннем возрасте тем, что собой представляет мир, он стал уважать насилие и жестокость. Несмотря на этого искренне ищет признания РГМ (Ревашольской Гражданской Милиции). Защитным механизмом на всю ту жестокость с которой он сталкивается с детства, является то, что Куно обращается к себе в третьем лице, вероятно, желая таким образом дистанцироваться от тяжелой ситуации [24].

Фактически, примеры подобных имен калькируются, во избежание разночтений и нарушения логики повествования (к примеру, имена «Джон» и «Иван» имеют одни корни происхождения, но они не могут быть взаимозаменяемы ни в письменной, ни в устной речи). Так и в указанном примере «**Cuno**» калькировали, чтобы получить «**Куно**» на русском языке. Проблема кроется в одной особенности, связанной с диалоговой составляющей данного персонажа:

«*Yeah, now we're talkin'. Entertain **the Cuno**...*»,

«*Talking **** 'bout **the Cuno**. Come here and say it to Cuno's face!*»,

«*Alright. - He juts his chin out. - Entertain **the Cuno!***»,

«*What? - He studies your expression. - You don't believe **the Cuno?***»,

«*He looks you in the eye and repeats: "Two days is *nothing* to **the Cuno**."*» [\[24, 27\]](#).

Все эти примеры объединяет специфическая лексическая единица, не имеющая прямого эквивалента в русском языке – артикль «**The**». Как можно увидеть, этот артикль напрямую связан с именем персонажа. Семантически «**The**» означает определенность, в данном случае семантика остается такой же, однако характеристика определенности и конкретности здесь приписывается не объекту, а имени – **TheCuno**. Таким образом, **Куно** в диалогах подчеркивает свою важность, что он не признает авторитетов, желает быть в центре внимания, отражает свою беспринципность, но самое главное, что он такой единственный – **именно этот Куно**.

Перейдем к сопоставлению оригинала и перевода.

Семантический уровень. «**The**» – определенный артикль, подчеркивает, что речь идет о конкретном предмете. «**TM**» («торговая марка» или «trade mark») – обозначение, целью которого является обеспечить различие между товарами или услугами. Семантически две совершенно разные лексемы, перевод подобран вольно с семантической точки зрения.

Стилистический уровень. Артикль, как стилистически-нейтральная единица, может употребляться в рамках различных стилистических платов: разговорной, художественной, научной, официально-деловой речи. Термин «**Т М**» является изобразительным видом сообщения информации, т.е. относится к системе невербального общения. Если перевести данный термин в вербальную систему, это будет профессиональный жаргон или, если углубиться в изучение интернет-дискурса, можно обнаружить применение данного знака для того, чтобы выделиться на фоне остальных, что представляет оттенок разговорного стиля. Стилистически данные примеры также расходятся.

Прагматический уровень. «**The Cuno**» персонаж, пытающийся пробиться своими силами в этом мире, несмотря на все трудности (и в одном из вариантов концовок получающий шанс добиться этого) он знает себе цену, никого не воспринимает всерьез, не слушает и не признает авторитетом других до тех пор, пока, сам для себя не удостоверится, что с этим человеком он может чего-то достичь, и это то, что в нем подчеркивает артикль «**The**». «**КуноТМ**», обладает похожими чертами, однако частица «**ТМ**», периодически появляющаяся в диалогах над его именем скорее не подкрепляет его характер, а меняет смысл его слов (придавая им характер бахвальства).

Авторский вариант перевода предлагает оставить в стороне идею калькирования с

функциональной заменой (которая мало отражает изначальную функцию языковой единицы) и передать данный вариант прозвища мальчишки: «**Это Куно**». Где того требует контекст, можно также использовать вариант: «**Именно Куно**». Так сохраняется стилистическая нейтральность, существует определенность и прагматически данный пример весьма близок к оригиналу.

Далее рассмотрим оним **George (Idiot Doom Spiral)** (рус. **Джордж (Дурак-от-роду-так)**) – персонаж, появляющийся на 3-ий день игры, и раскрывающий нам некоторые подробности жизни главного героя. **Джордж** предстает перед игроками как человек с достаточно неоднозначной судьбой, потому что в отличие от двух других его друзей, у него было в этой жизни все что нужно, но накопившийся стресс привел к тому, что однажды злой рок судьбы (*doom*) решил его всего [\[24\]](#).

В данном примере главное – прагматический эффект, создаваемый онимом в сторону реципиента. В английском оригинале «**Idiot Doom Spiral**» вызывает при ознакомлении эффект заинтересованности, потому что в этой кличке существует некоторая загадка, раскрывающаяся через предысторию персонажа, почему же он ассоциирует себя с таким странным концептом. В русском переводе предложен вариант – «**Дурак-от-роду-так**», который заставит посчитать персонажа глупцом. Однако предыстория показывает, что ситуация с которой связан выбор данного псевдонима персонажем, гораздо запутанней. Рассмотрим данный вопрос более детально. Перед тем как начать разбор укажем, что перевод имени (**George – Джордж**) является достаточно адекватным. Интересует его концептуальная часть и её перевод «**Idiot Doom Spiral**» – «**Дурак-от-роду-так**» [\[24\]](#). Во-первых, семантика онима (на английском, представленном в форме определенной *метафоры*) в оригинале передает абстрактную ситуацию с четкой экспрессивной окраской, которая привела к плохим последствиям. В переводе (который ближе по форме к *идиоме*) содержится значение – «глупый человек с момента своего рождения». Видно, что семантически оригинал и перевод имеют разные значения. Также, форма выражения отличается (вместе с тем фактом, что почти все элементы кроме «*Idiot*» из оригинала опущены в переводе). Во-вторых, стилистически, обе лексические единицы («**Idiot Doom Spiral**» – «**Дурак-от-роду-так**») относятся к разговорной речи. Их можно разграничить по степени выразительности, где оригинал нейтрален (так как без знаний предыстории игрок не поймет, что имеется под этими словами), а переводе критичен, т.к. в значении есть определенная насмешка над персонажем. В-третьих, прагматика. Оригиналы и перевод в этом аспекте отличаются кардинально. Первоначальное мнение оказывает наибольшее влияние, перевод заставляет думать о **Джордже** как о «*полном глупце*», так как суть онима лежит на поверхности, в то время как оригинал интригует тем, что хочется разгадать суть, что же за «*спираль*» имеется в виду.

Гипотетически, вариант предложенный переводчиками (представленный в виде функциональной замены) можно использовать, если учитывать, что в жизни **Джордж** и вправду совершил довольно глупый поступок, который и привел его к пьянству и жизни на улице. Однако здесь необходимо также учитывать вторую сторону повествования, которая и объясняет возможность подобного происшествя. И в этом плане оригинал передает суть всей жизни персонажа. Перевод с другой стороны пытается отразить его нынешнее положение. Однако «дураком от роду» он (**Idiot-Doom-Spiral (Джордж)**) не был. На наш взгляд, можно было отразить данный оним *полукалькированием*: «Дурацкая (глупая) спираль рока (судьбы)».

Разберем оним **Goraçy Kubek** (рус. **Горанци Кубек**). **Горанци** – повар в «Танцах-в-

тряпье» (Whirling-in-Rags). Является второстепенным персонажем, чью небольшую сюжетную линию можно легко пропустить. Наиболее интересен данный пример необычной передачей первой части онима **Goraçu – Горанци** [24]. Интересный факт, имя и фамилия персонажа являются словосочетанием, которое на польском языке обозначает – «горячая чашка». Переводчики решили прибегнуть в данном случае к транскрипции, чтобы отразить произношение носовой гласной «ą» (**Горанци**). Решение довольно неоднозначное так как, игрок не будет знать о том, что сочетание букв «ан» значит носовой «ą» [24]. Здесь важна разница между произношением, носовой звук и сочетание двух букв звучат по-разному, потому что звук «н» – звонкий, а носовые гласные в русском языке на письме никак не передаются. Авторское мнение, заключается в том, что логичнее было бы предложить игрокам вариант, содержащий польскую букву «ą»: **Горанци**.

Далее будет исследован оним **RejoyceLeyton-Messier, JoyceMessier** (рус. **Джойс Мессье**). **Джойс** представитель компании «Уайлд Пайнс Груп» в Мартинезе (город, который является местом действия игры). Впервые она встречается нам у пирса жилого комплекса «Кейпсайд». Благодаря прописанной ей высокой образованности, от неё можно узнать много фактов об истории Ревашоля и мире игры. Также является важным персонажем для продвижения по главному квесту игры [24]. Ономастика данного имени интересна тем, что по предыстории персонажа ее полное имя «**Реджойс (Rejoyce)**» (схожее с говорящими именами например Любовь, Вера и др. им подобным) значит «ликовать, радоваться», что не отражает того как себя ведёт и кем является персонаж. В итоге созданного контраста создается определенный каламбур, где вроде имя говорит о чем-то простодушном и легком, в то время как сам персонаж является холодным и расчетливым дельцом. Изначально переводчики предлагали вариант перевода данного имени как «**Отрада-Рада**». Таким образом, сохранялся каламбур, и игрок понимал бы суть вложенной шутки. Однако возникла другая проблема, несмотря на сохранение изначального прагматического эффекта и полное сохранение семантики с стилистикой, возникает вопрос культурного восприятия. Произошла бы кардинальная смена восприятия персонажа, потому что имя имеет оттенок русского культурного кода, в то время как персонаж является представителем местного аналога английской культуры. В связи с этим по просьбам игроков было решено транслитерировать имя данного персонажа как: «**Джойс Мессье**» [24, 28].

Ранее указывалось, что лингва франка мира данной игры – французский язык. Данный факт определяет основные правила при переводе имен переданных латиницей и правила их чтения. Все они переводятся и читаются так, словно это французские имена. В подобных ситуациях прибегать к свободной передаче смыслов, как это раньше делал Борис Пастернак не получится. Переводчик применяет методы и способы, которые не рассматривают различий и других трактовок. Имена большинства персонажей игры требуют именно такого подхода. Далее будет приведено несколько примеров онимов, которые представляют собой обычные имена и фамилии персонажей и не вызывают со стороны авторов никаких вопросов. Вот некоторые примеры:

Eugene (рус. **Эжен**). Сорокалетний портовый рабочий, принадлежит к группе парней Харди. Является своего рода персонажем второстепенной роли в сюжете [24]. Пример с его именем отлично демонстрирует французскую направленность перевода имен собственных. Если переводить с английского на русский язык **Eugene – Юджин** (транскрипция), однако как обсуждалось выше мировой язык вселенной *Disco Elysium* французский, поэтому переводчики корректно передали имя персонажа **Eugene – Эжен**

[24, 28].

Следующий пример, демонстрирующий подобную тенденцию **Andre (PeteAndre) (рус. Андре)**. Глава группы спидпанков (speedfreaks в оригинале), к которой принадлежит *Эй-Камон*. Второстепенный персонаж, который необходим для более детального ознакомления с миром игры [24]. «**Андре**» также является одним из персонажей, чей оним это *имя* персонажа, а не *псевдоним*. Перевод в данном случае представляют *транслитерацию*, которая логична и обоснована в данном случае.

Последняя ономастическая единица, приведенная в данной работе является **-Acele(AceleBerger)(рус.Асель)**. **Асель** единственная женщина в группе «*Пита*». Разбирается в технике и запрещенных веществах [24]. Если читать ее имя по правилам английского языка, то оно звучало бы как «**Асил**» (если гласная на конце в слабой позиции), либо «**Аселе**». Такой вариант, несмотря на адекватную форму выражения, не подходит по форме содержания, так как имя персонажа также подвержено влиянию французского языка как лингва франки. Верно отмеченный вектор переводчиков, позволил точно передать французское звучание имени как «**Асель**».

В настоящей работе мы подробно рассмотрели языковые особенности дискурса видеоигр применительно к такому лингвистическому явлению как передача имен собственных. Данный тип дискурса выступает в качестве площадки для апробации новых лексических средств (в частности – онимов). Проанализировав работы отечественных и зарубежных ученых, под дискурсом видеоигр, мы понимаем сложное многоаспектное явление, которое функционирует внутри видеоигры и значимого околоигрового пространства.

Из проанализированного материала можно сделать вывод, что наибольшие трудности вызывает передача псевдонимов, или имен, связанных с абстрактными понятиями. Отличия проявляются на семантическом, стилистическом и прагмалингвистическом уровнях. Важным при работе с данными единицами является передать основное номинативное значение оригинала и его скрытый смысл. Основными переводческими приемами передачи имен собственных с английского на русский язык, в данном случае, являются полукалькирование, транслитерация и функциональная замена.

Передача остальных имен, не отмеченных перечисленными выше особенностями, трудностей не вызывает. Используются транслитерация, транскрипция, калькирование и создание неологизма.

Проведенное исследование обозначило перспективу дальнейшего анализа проблем как с точки зрения дискурсологии, так и с точки зрения переводческой науки. Во-первых, изучение дискурса видеоигр может проводиться в сопоставлении с другими типами дискурсов, кроме того, важно аспектное изучение влияния дискурса видеоигр на сферы общественной жизни, непосредственно не связанные с видеоиграми. Во-вторых, значимым представляется привлечение нового эмпирического материала для выявления переводческой специфики работы с различными языковыми единицами в рамках дискурса видеоигр.

Библиография

1. Шейгал, Е. И. Семиотика политического дискурса / Е. И. Шейгал. – М.: ИТДГК Гнозис, 2004. – 326 с.
2. Акименко, Н. А. Лингвокультурные характеристики англоязычного сказочного дискурса, дисс. канд. филол. наук. / Акименко Надежда Акимовна [Место защиты: Волгоград], 2005. – 193 с.

3. Казённова, О. А. Функционирование фразеологизмов в устном дискурсе (на материале спортивных репортажей), дисс. канд. филол. наук. / Казённова Ольга Александровна [Место защиты: Москва], 2009. – 184 с.
4. Бергельсон, М. Б. Опора на лингвокультурные модели при интерпретации дискурса/ М. Б. Бергельсон // Изменения в языке и коммуникации: XXI век: сб. статей. – 2006. – С. 73–96.
5. Декленко, Е. В. Лингвокультурологический аспект патриотического дискурса, дисс. канд. филол. наук. / Декленко Елена Валерьевна [Место защиты: Челябинск], 2004. – 191 с.
6. Власичева, В. В. Дискурс экологических сказок / В. В. Власичева // Russian Linguistic Bulletin. – 2022. – № 3 (31). С. 1.
7. Белошицкая, Н. Н. Специфика драматургической тональности дискурса (на примере новостного корпоративного дискурса) / Н. Н. Белошицкая // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2023. – № 5. – С. 77–84.
8. Соловьева, Ю. О. Популярно-юридический дискурс vs медийный юридический дискурс / Ю. О. Соловьева // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. – 2022. – № 1. – С. 15–21.
9. Маджаева, С. И. Особенности педиатрического дискурса / С. И. Маджаева, О. А. Башкина, З. Р. Гречухина // Вопросы современной лингвистики. – 2024. – № 1. С. 65–80.
10. Лешневская, К. В. Дискурсивные формулы как компонент экономического дискурса: диахронический аспект / К. В. Лешневская // Гуманитарные и социальные науки. – 2022. – № 2. – С. 60–65.
11. Селютин, А. А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии / А. А. Селютин // Вестник ЧелГУ. – 2022. – № 3 (461). – С. 138–144.
12. Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. – М.: Наука, 1988. – 192 с.
13. Дормидонтова, О. А. Функционально-синонимическое своеобразие французских литературных онимов / О. А. Дормидонтова // Вестник КГУ. – № 4 – 2022. – С. 99–104.
14. Рязанова, В. А. Специфика словарного описания сокращенных апеллятивов и онимов / В. А. Рязанова // МИРС. – 2023. – № 2. – С. 21–31.
15. Позднякова, Е. Ю. Дискурсивный эксперимент как способ актуализации дискурса онима / Е. Ю. Позднякова // Вестник ВолГУ. Серия 2: Языкознание. – 2022. – № 5. – С. 155–166.
16. Волкова, А. Б. Сегменты и субклассы псевдозаимствованных онимов в немецком литературном языке / А. Б. Волкова, Ю. В. Кобенко // СибСкрипт. – 2023. – № 1 (95). – С. 1–9.
17. Сухарева, О. В. Когнитивные основания коннотативной полисемии англоязычных художественных онимов / О. В. Сухарева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2023. – № 10. С. 3417–3421.
18. Николаева, О. В. Медианарратив «Азиатский век» сквозь призму национальных нарративов Востока и Запада / О. В. Николаева // Вопросы современной лингвистики. – 2023. – № 4. – С. 73–86.
19. Марданова, М. А. Перевод онимов в кинотексте мультипликации (на материале перевода мультсериала "Raw patrol" на русский язык) / М. А. Марданова // Russian Linguistic Bulletin. – 2023. – № 9 (45). – С. 22.
20. Меркулова, А. А. Особенности передачи имен собственных в процессе аудиовизуального перевода (на материале англоязычного мультфильма «Мадагаскар») / А. А. Меркулова, А. Л. Соломоновская // Вестник НГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2023. – № 4. – С. 156–167.
21. Бекоева, И. Д. Переводческая вариативность при передаче осетинских сакральных

- онимов средствами русского и английского языков / И. Д. Бекоева // Полилингвильность и транскультурные практики. – 2022. – № 2. – С. 334–341.
22. Бурханова, С. В. Способы перевода имен собственных на английский язык / С. В. Бурханова // Вестник Уфимского юридического института МВД России. – 2016. – № 1 (71). – С. 92–95.
23. Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. М.: Флинта, 2012. – 366 с.
24. Disco Elysium – The Final Cut – [Компьютерный игровой продукт] – ZA/UM, 2016.
25. How did the practice of suffixing the word 'head' after fans of a particular something (Deadheads, Potterheads etc.) originate? URL: <https://www.quora.com/How-did-the-practice-of-suffixing-the-word-head-after-fans-of-a-particular-something-Deadheads-Potterheads-etc-originate> (дата обращения: 31.08.2024)
26. Ожегов, С. И. Словарь Русского языка: около 57 000 слов / С. И. Ожегов. М.: Русский язык, 1986. – 796 с.
27. FAYDE Playback Experiment: On-Air. URL: <http://fayde.co.uk/> (дата обращения: 31.08.2024)
28. Текстовые трудности перевода Disco Elysium. URL: https://stopgame.ru/show/118175/tekstovye_trudnosti_perevoda_disco_elysium (дата обращения: 31.08.2024)

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена семантико-прагматическим особенностям передачи имен собственных с английского языка на русский в современном дискурсе видеоигр. Предмет исследования достаточно актуален: «в связи с усилением процессов глобализации и возрастанием роли информационных технологий в современном обществе возникает необходимость изучения интернет-дискурса с лингвистической точки зрения». Как отмечается в статье, «дискурс видеоигр выступает в качестве площадки для апробации новых языковых средств (в частности, онимов), изучать которые весьма предпочтительно, анализируя специфику передачи данных средств с одного языка на другой». Кроме того, «изучению особенностей бытования имен собственных в рамках дискурса видеоигр до сих пор уделялось недостаточно внимания». Материалом исследования послужили фрагменты устных и письменных текстов, отобранных из игры Disco Elysium. Объем выборки - 216 онимов.

Теоретической базой исследования явились работы российских исследователей, таких как Е. И. Шейгал, А. В. Суперанская, Н. А. Акименко, О. А. Казёнова, М. Б. Бергельсон, Е. В. Декленко, С. В. Бурханова, А. А. Селютин, Е. Ю. Позднякова, М. А. Марданова и др., в результате анализа которых под дискурсом видеоигр понимается «сложное многоаспектное явление, которое функционирует внутри видеоигры и значимого околоигрового пространства».

Методологическую базу исследования составили сопоставительный, описательный, функциональный, прагматический методы, метод компонентного анализа, комплексный лингвистический анализ. Выбор методов оправдан и соответствует цели работы: выявить и описать «особенностей передачи имен собственных с английского языка на русский в современном дискурсе видеоигр». Автор достаточно подробно описывает алгоритм исследования, что является несомненным достоинством данной работы и повышает ее практическую значимость: «была разработана трехступенчатая структура выявления

семантико-прагматических соответствий онимов на языке исходного текста (ИТ) и переводного текста (ПТ). На первом этапе происходит анализ и описание семантико-прагматических особенностей онимов на языке ИТ: значение онима (прямое, не прямое, контекстное, внеконтекстное), прагматический эффект оказываемый на реципиента, функциональный стиль. На втором этапе по аналогичной схеме происходит анализ разбираемого онима на языке ПТ. На третьем этапе онимы на языке ИТ и ПТ сопоставляются по выделенным признакам, определяется степень соответствия. В определенных случаях, авторами предлагается иной вид перевода онима».

Анализ теоретического материала и его практическое обоснование позволили автору(ам) подробно рассмотреть языковые особенности дискурса видеоигр применительно к такому лингвистическому явлению как передача имен собственных, а также сделать вывод о том, что «наибольшие трудности вызывает передача псевдонимов, или имен, связанных с абстрактными понятиями. Отличия проявляются на семантическом, стилистическом и прагмалингвистическом уровнях. Важным при работе с данными единицами является передать основное номинативное значение оригинала и его скрытый смысл. Основными переводческими приемами передачи имен собственных с английского на русский язык, в данном случае, являются полукалькирование, транслитерация и функциональная замена».

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую полноценному восприятию материала. Стиль изложения материала соответствует требованиям научного описания и характеризуется оригинальностью, логичностью и доступностью.

Библиография исследования состоит из 28 источников. В библиографическом списке присутствуют как фундаментальные труды, так и актуальные работы, посвященные изучению особенностей разных типов дискурса и непосредственно переводу онимов в кинотексте мультипликации, передачи имен собственных в процессе аудиовизуального перевода, вариативности передачи онимов средствами славянских и германских языков. Теоретическая и практическая значимость исследования неоспорима и обусловлена его вкладом в решение современных языковедческих проблем, связанных с изучением интернет-дискурса и дискурса видеоигр с лингвистической точки зрения, а также переводческой специфики работы с различными языковыми единицами в рамках дискурса видеоигр. Проведенное исследование обозначило перспективу дальнейшего анализа проблем как с точки зрения дискурсологии, так и с точки зрения переводческой науки.

Статья имеет законченный вид; она вполне самостоятельна, оригинальна, будет интересна и полезна широкому кругу лиц и может быть рекомендована к публикации в научном журнале «Litera» в оригинальном виде.