

Загребельная М.С.

Гуманитарно-педагогическая академия (филиал)

ФГАОУ ВО КФУ им. В.И. Вернадского

РОЛЬ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В СОЗДАНИИ УНИКАЛЬНОГО ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА (НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «GENSHIN IMPACT»). ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ

Аннотация

Данная статья посвящена определению роли имен собственных в формировании игрового пространства на примере компьютерной игры «*Genshin Impact*». В статье рассматриваются прототипы регионов фэнтезийного мира Тейвата, а также имена игровых персонажей, проводится сравнение их оригинальных (Китай) и альтернативных (США, Россия) наименований, приемов перевода и обстоятельств, обуславливающих выбор того или иного имени.

Ключевые слова: Китай, имя собственное, приемы перевода, культурный аспект

Key words: China, *Genshin Impact*, proper name, translation techniques, cultural aspect

Актуальность изучения имен собственных невозможно недооценить. Во всех культурах мира имя является не просто случайным наименованием, а символом. Изучению имен собственных посвятили себя многие исследователи, в частности Суперанская А.В. В одной из ее работ – «Имя – через века и страны» особенно обращается внимание на то, что: «Язык неотделим от народа, его образа жизни, культуры, истории» [2]. В связи с этим, изучение языка – это также постижение культуры, быта и истории жизни народа. Фалоджу Джон Олубунм в своей работе «Имя как образ культуры» говорит о повышенном интересе многих исследователей к изучению имен собственных: «Имя собственное широко изучается многими дисциплинами и науками, в частности языковедением» [3]. Следом Джон Олубунм высказывает очень важную на самом деле мысль: «Актуальность исследований имени собственного (антропонимия) обусловлена беспрестанным интересом человека к самому себе, а также важностью развития антропоцентрической направленности современной науки» [3]. Соглашаясь с мнением автора, нужно отметить, что имя действительно является образом культуры. Оно несет в себе культурный код, декодировав который человек сможет приблизиться к культурным истокам того или иного народа, его традициям, обычаям, истории и тем самым принять его уникальность, проследить различия с собственными культурными установками.

Многим азиатским играм, особенно китайским, присущее следование традициям. Создавая продукт, разработчики не редко обращаются к мифам и легендам, традициям и обычаям отдельных национальных меньшинств, тем самым создавая уникальных персонажей, локации и игровой мир в целом. Ярким примером тому служит известная на весь мир компьютерная игра в жанре «приключения» с элементами RPG «*Genshin Impact*», разработанная китайской компанией «miHoYo Limited» 2019 года. Благодаря интересному сюжету, красочности и уникальности персонажей и территорий «*Genshin Impact*» довольно быстро завоевала внимание игроков по всему миру, и на сегодняшний день входит в список самых популярных игр 2022 г.

Языковые исследования в рамках виртуального мира, прежде всего игр, представляются весьма интересными. В нашей статье мы рассмотрим основные приемы перевода, которые были использованы для наименования персонажей игры и локаций, а также роль имени собственного в создании уникального игрового мира, его культурного фона. В данной связи следует отметить, что действие игры происходит в вымышленном

фэнтезийном мире Тейват, который состоит из нескольких регионов, у каждого из которых есть реальное государство-прототип: Мондштадт (средневековая Германия), Ли Юэ (Китай), Инадзума (Япония), Сумеру (Индия и Египет), Фонтейн (Франция и Англия), Натлан (Латинская Америка) и Снежная (Россия). Таким образом, каждый персонаж является представителем того или иного *вымышенного государства*, но с *реальным культурным фоном*, носителем определенной культуры:

Оригинальное наименование (Китай)	Перевод (США)	Перевод (Россия)
至冬 <i>Zhìdōng</i>	Snezhnaya	Снежная
埃洛伊 <i>Āi luò yī</i>	Aloy	Элой
提纳里 <i>Dī nà lǐ</i>	Tighnari	Тигнари
龙脊雪山 <i>Lóngjǐ xuěshān</i>	Dragonspine	Драконий хребет
神里绫华 <i>Shénlǐ línghuá</i>	Kamisato Ayaka	Камисато Аяка

К переводу имен собственных разработчики отнеслись весьма ответственно. «Принято считать, что имена собственные переводятся автоматически. В результате такого способа перевода возникает много ошибок и неточностей в переводе текстов и употреблении имен и названий из других языков», утверждает Бурханова Е.В. [1]. В своей работе «Способы перевода имен собственных на английский язык» автор говорит о самых популярных приемах перевода имен собственных, к числу которых можно также добавить и калькирование: «Основными способами перевода имен собственных являются транскрипция и транслитерация» [1].

Транскрипция – это прием, основанный на передаче, например, английскими буквами звуков другого иностранного языка. Данный прием служит для максимально приближенной передачи звучания слова. В случае перевода с английского на русский язык, передача приближена настолько, насколько позволяет фонетика русского языка. Одна из локаций Тейвата, на данный момент закрытых, – «Снёжная» (или «Снежная»). Первоначальное, придуманное китайскими разработчиками название местности звучит как «**至冬**» *Zhìdōng*, что дословно можно перевести как «Крайний Север». В свою очередь, при переводе на английский язык переводчики использовали прием транскрипции – «*Snezhnaya*». Изменению при этом подверглось ударение: в то время, как в русском языке ударение падает на первый слог – «Снёжная», в английском языке – на последний – «Снежная».

Транслитерация – фактически побуквенное воссоздание исходной единицы с помощью алфавита переводящего языка. При транслитерации допустимо добавление дополнительных букв или знаков, что недопустимо при использовании приема транскрипции. Прием транслитерации был использован при переводе имени одного из игровых персонажей **提纳里** *Dī nà lǐ* – *Tighnari* [taɪ'nari] – Тигнари. Как мы видим, все три варианта значительно отличаются друг от друга. Взяв за основу первоисточник – **提纳里** *Dī nà lǐ* – можно утверждать, что при переводе на английский и русский языки произошла замена некоторых звуков, например, дифтонга [ai] на русский звук [и] или китайской инициали [d] на согласный [т].

Калькирование – это воспроизведение комбинаторного состава слова или словосочетания, т.е. перевод составных частей слова (морфем) или фразы (лексем) соответствующими элементами языка. Среди отобранных нами имен собственных, прием калькирования был использован при переводе наименования местности **龙脊雪山** *Lóngjǐ xuěshān*, что дословно означает «Заснеженный горный хребет дракона». Данная местность

действительно представлена разработчиками как усыпанная вечным снегом горная вершина, хранящая останки ядовитого дракона. Как мы видим, при переводе – 龙脊雪山 *Lóngjǐ xuěshān*, Dragonspine, Драконий хребет – составные части обоих вариантов, предполагающие элементы «дракон» и «хребет», были воспроизведены соответствующими элементами. Прием калькирования также был использован при переводе женского имени 神里绫华 *Shénlǐ línghuá* – Kamisato Ayaka – Камисато Аяка. Аяка является представительницей региона Инадзумы, государством-прототипом которого была Япония, поэтому внешним видом героиня напоминает самурая. Примечателен и тот факт, что создатели позаботились о том, чтобы представители каждого региона отвечали традициям нарекания имени, т.е. каждому региону соответствует своя культура, а каждой культуре – традиционные имена. В случае с Камисато Аякой, можно сказать, что данное имя подверглось четверной языковой конвертации (あやか – 神里绫华 *Shénlǐ línghuá* – Kamisato Ayaka – Камисато Аяка). Определенную сложность сыграл перевод японского имени на китайский язык. В переводе с японского языка, «Аяка» означает «красочный», «цветочный». Данный смысл был взят за основу калькирования – 神里绫华 *Shénlǐ línghuá* (досл. «божество в ярком узорчатом шёлке»).

Таким образом, рассмотрев несколько примеров использования транскрипции, транслитерации и калькирования при переводе имен собственных, можно утверждать, что данные переводческие приемы являются наиболее популярными. Сохранение смысловой нагрузки имени при переводе на другой язык является трудной задачей и именно это регулирует выбор приемов перевода. Имена собственные обладают культурным кодом и являются уникальным явлением как национальной, так и общечеловеческой культуры.

Литература

1. Бурханова Е.В. Способы перевода имен собственных на английский язык // Вестник УЮИ. 2016. №1 (71). URL: <https://clck.ru/NHatH> (дата обращения: 19.10.2022).
2. Суперанская А. В. Имя – через века и страны. М.: Наука, 1973. 188 с.
3. Фалоджу Джон Олубунм. Имя как образ культуры // КПЖ. 2016. №2-1 (115). URL: <https://clck.ru/32YJxu> (дата обращения: 17.10.2022).