

Д. Д. Кисляк

**ОСОБЕННОСТИ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ
В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ОНЛАЙН-ИГРАХ
И ИХ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК**

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью углубления и систематизации знаний в сфере изучения лексической стороны текста компьютерных игр, а также локализации как способа адаптации данного текста для распространения игровых продуктов на других рынках.

Имя собственное (ИС) изучается в ряде наук, в том числе и в переводе как часть пласта безэквивалентной лексики. Компьютерные

игры, в свою очередь, являются перспективной базой для исследования ввиду их новизны как средства подачи информации. Целью работы является выявление особенностей ИС в тексте компьютерных игр, в частности, их структуры и словообразования, а также перевода на русский язык. Материалом послужили частные типы ИС (антропонимы и топонимы) в игре жанра «массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра» *World of Warcraft: Dragonflight*. Для исследования отобрано 42 антропонима и 43 топонима.

Результаты исследования: среди ИС 42 ед. выражены на английском языке (*Unity Square* ‘Площадь Единства’, *Katherine Proudmoore* ‘Кэтрин Праудмур’), 23 ед. выражены на искусственных языках вселенной игры (*Tanaris* ‘Танарис’, *Amirdrassil* ‘Амирдрассил’), 20 ед. содержат элементы английского и искусственного / иного естественного языка (*Garrosh Hellscream* ‘Гаррош Адский Крик’, *Terokkar Forest* ‘Лес Тероккар’). Среди антропонимов 15 ед. составили однословные (*Rundok* ‘Рундок’, *Dirgehammer* ‘Сокрушающий Молот’); 26 ед. – двухсловные (*Elton Campbell* ‘Элтон Кэмпбелл’, *Nivi Weavewell* ‘Ниви Заплетайминс’); 1 ед. – трёхсловная (*Osborne the Night Man* ‘Осборн Дитя Ночи’). Среди двухсловных преобладает сочетание личного имени и фамилии; среди имён больше всего корневых (15 ед.: *Sprite* ‘Спрайт’, *Flynn* ‘Флинн’) и единиц с неопределимой структурой (23 ед.: *Thrall* ‘Тралл’, *Canaga* ‘Канага’); среди фамилий почти все (24 ед.) образованы словосложением. Среди топонимов превалируют двухсловные единицы (27 ед.: *Burning Steppes* ‘Пылающие Степи’, *Shadowmoon Valley* ‘Долина Призрачной Луны’), среди однословных (16 ед.) большая часть образованы словосложением (*Winterspring* ‘Зимние Ключи’, *Zangarmarsh* ‘Зангартопь’).

Что касается особенностей перевода, то среди антропонимов наиболее частотными способами оказались транскрипция/транслитерация (18 случаев – *Goodman* ‘Гудман’, *Katie Stokx* ‘Кэти Стокс’) и её сочетание с калькированием (23 случая – *Gizzik Oregrab* ‘Гиззик Рудохап’, *Kzan Thornslash* ‘Кзан Шипоруб’). Среди топонимов – чистое калькирование (25 ед. – *Elder Rise* ‘Вершина Старейшин’, *Valley of Spirits* ‘Аллея Духов’) и транскрипция/транслитерация (*Durotar* ‘Дуротар’, *Dun Morogh* ‘Дун Морог’).