



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГТТУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Перевод полиязычных имён собственных с английского языка на
русский (на материале видеоигры «Genshin Impact»)

Выпускная квалификационная работа

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

69,47 % авторского текста

Работа рекомендуется к защите
рекомендована/не рекомендована

«17» июня 2024.

зав. кафедрой английской филологии

Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил(а):

Студент(ка) группы ОФ-403-074-4-1

Черняева Кристина Михайловна

Научный руководитель:

Старший преподаватель кафедры
английской филологии

Солоницына Анастасия Сергеевна

Челябинск

2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕРЕВОДА ИМЁН СОБСТВЕННЫХ В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ	7
1.1 Понятие полиязычия, основные классификации и характеристики	7
1.2 Понятие перевода и переводческая стратегия: основные виды и особенности	11
1.3 Мультимедийный текст и его особенности	17
1.4 Полиязычное имя собственное	20
1.5 Особенности перевода полиязычных имен собственных	23
Выводы по главе 1	29
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СТРАТЕГИИ ПЕРЕВОДА ПОЛИЯЗЫЧНЫХ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ GENSHIN IMPACT	31
2.1 Краткая информация об игре «Genshin Impact»	31
2.2 Анализ перевода имен собственных игры «Genshin Impact»	33
2.3 Количественный анализ полиязычных антропонимов и топонимов	49
Выводы по главе 2	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	60
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	62
ПРИЛОЖЕНИЯ	68
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	68
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	72

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность данной работы связана с растущей связью между Россией и Китаем, увеличением популярности компьютерных игр и их влиянием на массовую культуру, а также возрастающим количеством китайских разработчиков игр на мировом рынке. Этот интерес приводит к возрастающей необходимости культурного обмена между странами и увеличению спроса на перевод и локализацию электронных продуктов, включая компьютерные игры.

На сегодняшний день игровой рынок расширяется, согласно недавней статистике к 2020 году он охватил более 2,5 миллиарда пользователей [57]. Из них на китайский рынок приходится 720 миллионов игроков, вследствие чего можно говорить о развитости данного сегмента в стране и особой вовлеченности в него местной аудитории, которая как играет в видеоигры, так и активно просматривает киберспортивные соревнования.

На сегодняшний день рынок игр — самый быстроразвивающийся и доходный сегмент китайской индустрии развлечений. По оценкам экспертов Statista, к 2027 году он будет приносить 56 млрд долларов. А игры, выпущенные китайскими разработчиками популярны во всем мире. Чаще всего в Китае выпускают RPG (29%) и стратегии (22%) [60].

Но несмотря на теоретическую базу, современному рынку локализации не хватает квалифицированных кадров, которые могли бы профессионально справиться с игровым переводом, в результате чего зачастую возникает ряд переводческих проблем. Особенную трудность у переводчиков вызывают имена собственные, имеющие корни в различных языках, например, таких как, китайский, японский, латинский, греческий языки, хинди, санскрит и многие другие. Провести этимологический анализ, а также грамотно адаптировать данную лексику в текстах является непростой задачей.

Научная новизна работы определяется современным и актуальным характером исследуемого материала. Данное исследование призвано внести вклад в изучение процесса перевода полиязычных имен собственных и выявления стратегий перевода таких единиц в рамках изучения индустрии видеоигр.

Объектом исследования выступает перевод полиязычных имён собственных.

Предметом исследования являются стратегии перевода имен собственных на русский и английский язык в локализации китайской компьютерной игры Genshin Impact.

Цель данной выпускной квалификационной работы заключается в выявлении стратегии перевода полиязычных имён собственных на примере игры Genshin Impact.

Для достижения вышеуказанной цели были поставлены следующие **задачи**:

1. Определить понятия переводческой стратегии, полиязычного имени собственного и мультимедийного текста.
2. Выявить особенности перевода полиязычных имен собственных.
3. Уточнить особенности перевода имен собственных, происходящих из различных языков, на русский.
4. Проанализировать русскую локализацию имен собственных в компьютерной игре Genshin Impact.
5. Предложить собственные варианты перевода полиязычных имен собственных.

Материал исследования представляет собой полиязычные имена собственные, взятые из компьютерной игры Genshin Impact. Выборка составляет 200 единиц (100 антропонимов и 100 топонимов).

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**:

– методы анализа и синтеза, с помощью которых был собран и обобщен теоретический материал по исследуемой теме, а также подведены итоги исследования;

– метод произвольной выборки, с помощью которого удалось отобрать языковой материал для дальнейшего исследования;

– сопоставительный метод, с помощью которого сопоставлялись тексты оригинала и перевода игры;

– метод количественного анализа, с помощью которого была создана статистика наиболее и наименее частотных переводческих трансформаций, используемых при переводе.

Теоретической базой послужили труды таких ученых, как В.Н. Комиссаров, В.С. Виноградов, И.С. Алексеева, А.В. Суперанская, О.И. Фонякова и других.

Теоретическая значимость исследования заключается в расширении предмета изучения перевода мультимедийных текстов, в частности исследования переводческих стратегий при косвенном переводе полиязычных имен собственных с первого языка на второй, со второго языка на третий.

Практическая значимость работы определяется возможностью использования её результатов в работе переводчика для передачи полиязычных имен собственных при любом виде перевода, а также результаты исследования могут быть использованы для обучения переводчиков переводу безэквивалентной лексики.

Положения, выдвигаемые на защиту:

1. Важным фактором, влияющим на опыт иноязычных реципиентов-игроков, является учет культурологических особенностей исходного текста при переводе.

2. Существующая практика перевода имен собственных показывает, что транскрипция и транслитерация не в полной мере обеспечивают передачу всей полноты значений имени.

3. При стратегии форенизации утрачиваются смысловые компоненты, заложенные в имени собственном. Для успешной адаптации единиц целесообразнее осуществлять деятельность в рамках доместикации.

Поставленные цель и задачи определили **структуру данной работы**, которая состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и литературы и приложений.

Во введении обозначены актуальность работы, ее цель, задачи, теоретическая и практическая значимость, а также указаны предмет и объект проведенного исследования.

В первой главе работы содержится накопленный и структурированный теоретический и методологический материал по исследуемой теме. В данной части даются понятия полиязычие, мультимедийный текст, косвенный перевод, полиязычное имя собственное, а также раскрываются их основные характеристики и особенности.

Вторая глава посвящена переводам имен собственных в игре Genshin Impact, выпущенной китайской компанией miHoYo Co., Ltd. Выделяются основные приемы для перевода полиязычных антропонимов и топонимов.

Каждая глава сопровождается выводами, а общий итог подводится в заключении.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕРЕВОДА ИМЁН СОБСТВЕННЫХ В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

1.1 Понятие полиязычия, основные классификации и характеристики

Современные технологии коммуникации формируют уникальную культурную среду, где ключевым аспектом является многоязычие. С ускорением мультикультурных взаимодействий возникают сложности, связанные с личностным развитием, освоением материальной и духовной культуры, адаптацией к стандартам и поведенческим нормам современности. Двадцать первое столетие называют эпохой многоязычных индивидуумов, что подчеркивает значимость многоязычия для потребностей современного общества. Интерес к многоязычию в научном и практическом плане является естественным и исторически обусловленным. Поскольку понимание языковой проблемы требует не только вскрытия её сути, но и способствует развитию личности, а также улучшению межкультурных связей в обществе. Основной теоретической задачей социальной философии является анализ перехода индивида от одной культурной модели к другой в контексте фундаментального противоречия. Это включает в себя серьезные трансформации в таких основополагающих процессах, как социальная динамика взаимоотношений, структурные изменения в культурном прогрессе, повышенная значимость более эффективных коммуникационных каналов и важность диалога [47].

Исследования в области лингвистики, начатые в начале на рубеже XX–XXI вв., демонстрируют возрастающий интерес к феномену владения несколькими языками, известного как мультилингвизм или полилингвизм. Европейская комиссия определяет владение несколькими языками как «обществ, организаций, групп и индивидов включать в свою повседневную жизнь более чем один язык» [36, с. 6]. Мультилингвизм рассматривается как сильный инструмент, который позволяет людям более эффективно

взаимодействовать и привлекает внимание лингвистов, социолингвистов и психолингвистов [7, с. 41].

Современные исследователи многоязычия все чаще утверждают, что современное общество нельзя описывать через призму монолингвизма. Долгое время оно является двуязычным и многоязычным, а сам феномен полиязычия стал правилом, а не исключением [35, с. 1].

В мире существует около 7000 языков [39], и мультилингвизм намного более распространен, чем предполагалось ранее. Полиязычие относится к таким явлениям, изучение которых оказывает значительное влияние на развитие всех социальных и гуманитарных наук, включая лингвистику.

Ф. Грожан предложил универсальное определение мультилингвизма, характеризуя его как способность человека применять два и более языков в рамках своей повседневной деятельности [37].

Большой энциклопедический словарь, серия «Языкознание» определяет понятие «многоязычие» (полиязычие, мультилингвизм, полилингвизм) как «употребление нескольких языков в пределах определенной социальной общности; употребление индивидуумом (группой людей) нескольких языков, каждый из которых выбирается в соответствии с конкретной коммуникативной ситуацией» [26, с. 303].

В нашем исследовании последнее определение взято как основное. На это есть ряд причин:

– социальной общностью, которая употребляет несколько языков, является группа игроков: данная игра популярна во всем мире, игроки изучают вымышленный мир, находясь в разных точках земного шара и являясь носителями различных культур и языков (это становится ясным после проведения анализа выбранного материала);

– коммуникативной ситуацией является сам процесс игры, который, как бы, заставляет игрока принять и понять различные аспекты иноязычной культуры, вводя его в контекст многоязычия.

Известно, что фундаментом для всех существующих определений и соответствующих им классификаций современного мультилингвизма лежат три ключевых компонента: носитель языка (*speaker/user*), контекст (*settings/environment*) и сам язык (*language*) [28, с. 117].

В соответствии с критерием «пользователь языка» принято выделять индивидуальное и национальное многоязычие. Разделение мультилингвизма на два уровня: национальный (или социальный, общественный), отображающий языковую ситуацию целой нации или общества [26, с. 303; 32, с. 5], и индивидуальный, отражающий как использование языка, так и личный уровень владения им, находит подтверждение в ряде обзорных исследований по мультилингвизму (см., например, работы Edwards; Cenoz; Aronin & Singleton; Auer & Wei). При этом, в то время как национальный мультилингвизм является предметом исследований социолингвистики, индивидуальный мультилингвизм становится объектом психолингвистического анализа. Следует отметить, что в наибольшей степени многоязычие характерно для многонациональных государств [26, с. 303].

Современная концепция многоязычия определяет его как способность личности взаимодействовать на нескольких языках. В. Кук утверждает, что мультилингв не может быть обобщен как владеющий только первыми двумя или тремя языками; каждый носитель имеет уникальный набор знаний, который невозможно оценить через призму монолингвальных критериев [33, с. 557–591].

Лингвистическая наука пока не разработала универсальных критериев для оценки степени полилингвизма у индивида. Некоторые из предлагаемых П. Ауэром и Л. Уэем включают в себя:

- уровень владения языком (linguistic proficiency);
- языковая компетентность, включающая в себя знание языка (языков) (linguistic competence);
- языковое развитие личности (developmental trajectories) [29, с. 7].

Стоит подчеркнуть, что владение языком является первостепенным критерием, которое порождает разнообразие противоречивых (иногда даже противоположных) трактовок.

В соответствии с одним из определений, лицо может быть признано мультилингвом только в случае, если оно обладает глубокими знаниями всех языков, известных ему, и способно без труда применять их в процессе коммуникации [30, с. 56]. К примеру, М. Браун определяет мультилингвизм как «активное, совершенно равносильное владение двумя или более языками» [31, с. 115]; в других словах, согласно этой точке зрения, полиглот обладает равной свободой в использовании каждого из своих языков, которых должно быть, по крайней мере, три [51].

В то же время, существует и противоположная точка зрения, согласно которой понятие многоязычия связывается с умением владеть базовыми и начальными уровнями знания второго и/или третьего языка [35, с. 55; 34, с. 500].

Подводя итог, современные исследователи сходятся во мнении о том, что нельзя описывать современное общество и его языковую ситуацию исключительно через призму монолингвизма. Полиязычие в свою очередь является термином, описывающим употребление определенной группой нескольких языков, каждый из которых выбирается в соответствии с конкретной коммуникативной ситуацией. Для определения многоязычия часто рассматриваются ключевые компоненты: носитель языка, контекст и сам язык, что помогает выявить различия между индивидуальным и национальным мультилингвизмом. Важно отметить, что владение базовыми

и начальными уровнями знания второго и/или третьего языка играет ключевую роль в рассмотрении понятия многоязычия с точки зрения некоторых исследователей.

1.2 Понятие перевода и переводческая стратегия: основные виды и особенности

В эпоху современности перевод занимает значительное место в обмене информацией и культурном взаимодействии. Он является неотъемлемой составляющей международных отношений, торговли, образования, науки, искусства и других сфер жизни. Корректный и качественный перевод способен не только передать суть и содержание исходного текста, но также сохранить музыкальность и стиль автора, а также учитывать культурные и лингвистические особенности разных языков.

Для начала определим, что скрывается за понятием «перевод». По словам Л. С. Бархударова, перевод — это межъязыковое преобразование или трансформация текста на одном языке в текст на другом языке [3].

В. С. Виноградов в своей работе «Введение в переводоведение» говорит о том, что перевод — это вызванный общественной необходимостью процесс и результат передачи информации (содержания), выраженных в письменном или устном тексте на одном языке, посредством эквивалентного (адекватного) текста на другом языке [8].

Л. К. Латышев рассматривает данное явление с другой точки зрения, поэтому определяет перевод как вид языкового посредничества, общественное предназначение которого заключается в том, чтобы приблизить двуязычную коммуникацию к обычной одноязычной коммуникации [15].

Согласно В.Н. Комиссарову, перевод является видом языкового посредничества, всецело ориентированного на оригинал. Поэтому задача

перевода заключается в обеспечении такого типа межъязыковой коммуникации, при котором создаваемый текст не только выступает в качестве полноценной коммуникативной замены оригинала, но и отождествляется с последним в функциональном, структурном и содержательном отношении [14].

В различных источниках существуют классификации перевода, разделяющие его по отдельным признакам. Такими аспектами могут стать как качество перевода, способ его выполнения, так и признак первичности оригинала, соотношение типов языка оригинала и перевода и многие другие.

Так, например, психолингвистическая классификация переводов В. Н. Комиссарова учитывает способ восприятия оригинала и создания текста перевода. В данном случае переводческая деятельность подразделяется на письменный и устный перевод.

Письменным переводом можно назвать такой вид перевода, при котором оригинал и перевод представлены в виде фиксированного текста. Это дает переводчику возможность неоднократно анализировать тексты для проверки и внесения изменений до окончания процесса. Примером письменного перевода может служить ситуация при переводе художественной литературы, когда переводчик видит оригинал как письменный текст и создает аналогичный текст перевода.

Устным переводом является способ передачи информации, при котором переводчик воспринимает оригинал на слух и затем передает его в устной форме. Главным отличием устного перевода от письменного является однократность восприятия и воспроизведения и не предполагает возможности внесения корректировок. Данный вид перевода имеет несколько подвидов: последовательный, синхронный, кино- и видеоперевод, а также перевод с листа. Каждый из ранее упомянутых видов переводческой деятельности имеет свои особенности, и их применение зависит от ситуации [14].

Важную роль при дальнейшем анализе имен собственных играет классификация переводов, которая выделяется по признаку первичности и непервичности текста оригинала. Она выделяет:

– прямой перевод (первичный, непосредственный) — такой тип перевода, при котором передача происходит непосредственно с оригинала (из языка А в язык Б);

– косвенный перевод — перевод, осуществленный не непосредственно с текста оригинала, а с его перевода на какой-либо другой язык (из языка А в язык Б, затем из языка Б в язык В);

– обратный перевод — экспериментальный или учебный перевод уже переведенного текста на исходный язык (из языка Б в язык А) [17, с. 18–19].

В нашем исследовании передача имен собственных осуществлялась посредством косвенного перевода. Сначала разработчики игры брали антропонимы и топонимы из различных языков, затем использовались переводческие трансформации в процессе локализации имен на английский язык. Результатом стали переведенные единицы с английского языка на русский.

Перевод тесно связан с понятием «переводческая стратегия» — промежуточным этапом между предпереводческим анализом и непосредственно переводом. Стоит отметить, что, говоря о процессе перевода, исследователи используют не только терминосочетание «стратегия перевода», но и «переводческая стратегия» [1, с. 143–170], «стратегия поведения переводчика в процессе перевода» или «тактика перевода».

Опираясь на мнение В. Н. Комиссарова, стратегия перевода является «своеобразным переводческим мышлением, которое лежит в основе действий переводчика и вырабатывает три основных группы принципов осуществления процесса перевода, которые составляют основу

переводческой стратегии, а именно: некоторые исходные постулаты, выбор общего направления действий, которыми переводчик будет руководствоваться при принятии конкретных решений, и выбор характера и последовательности действий в процессе перевода» [13, с. 356–357].

И. С. Алексеева определяет стратегию перевода следующим образом: «это осознанно выбранный переводчиком в ходе экспертной коммуникативной деятельности алгоритм его действий, направленных на создание продукта — текста перевода, с обязательным учетом профессиональной этики переводчика» [2, с. 148].

Стратегия перевода, по мнению российского ученого-филолога, лингвиста и переводчика В. В. Сдобникова, — это «программа осуществления переводческой деятельности, формирующаяся на основе общего подхода переводчика к выполнению перевода в условиях определенной коммуникативной ситуации двуязычной коммуникации, определяемая специфическими особенностями данной ситуации и целью перевода и, в свою очередь, определяющая характер профессионального поведения переводчика в рамках данной коммуникативной ситуации» [48, с. 167–170].

Попытку осмыслить стратегию перевода с теоретических позиций одним из первых предпринял Х. Крингс. Согласно предложенной им дефиниции, переводческие стратегии – это «потенциально осознанные планы переводчика, направленные на решение конкретной переводческой проблемы в рамках конкретной переводческой задачи» [38, с. 18]. Х. Крингс различает две категории анализа переводческой деятельности: микростратегию – способы решения ряда переводческих задач и макростратегию – способы решения одной задачи.

Детализированное отражение культурных нюансов исходного языка может сделать текст более сложным для понимания читателем, не знакомым с этой культурой. В то же время, приспособление перевода к традициям культуры, в которую он переводится, упрощая его и устраняя культурные

характеристики оригинала, способствует более глубокому и легкому пониманию текста. Исходя из этого, в переводоведении выделяются два ключевых подхода: форенизация, которая сохраняет культурные особенности исходного текста, и доместикация, которая адаптирует текст к культурным нормам целевой аудитории [12, с. 29–32].

Лингвист и переводчик Хавьер Франко Экселя выявляет следующие переводческие приемы-идентификаторы стратегий доместикации и форенизации.

В области форенизации переводчик отмечает различные методы:

– повторение, которое подразумевает точную копию оригинала в переводе;

– орфографический адаптационный перевод, который, по сути, является репликацией, но адаптированной для языков с отличающейся письменностью, что приводит к необходимости использования транскрипции или транслитерации;

– лингвистический, или внекультурный перевод, который заключается в использовании в переводе уже устоявшихся эквивалентов, которые не являются частью языка перевода и воспринимаются как иноязычные понятия, например, перевод английского слова «inch» как «дюйм» без адаптации к метрической системе, привычной для русского говорящего;

– маргинальную глоссу, которую используют, когда переводчик считает необходимым дополнительно разъяснить или проиллюстрировать иноязычное понятие, но при этом не хочет нарушать структуру текста, и в таком случае пояснение оформляется в виде сноски в конце страницы, заметки, комментария или глоссария в конце произведения и т.д.;

– внутритекстовую глоссу, которая представляет собой метод, при котором пояснение встраивается непосредственно в текст, не отвлекая читателя и не нарушая общего потока информации [27, с. 52–78].

В процессе адаптации текста при стратегии доместикации переводчик применяет различные методы:

- использование синонимов для того, чтобы подчеркнуть ритмичность и избежать повторов, характерных для культурных аспектов, многократно встречающихся в оригинале;
- частичное универсализирование, когда переводчик заменяет непонятное для читателя элементы текста на более понятные аналоги, но которые также принадлежат к традиционной культуре исходного языка;
- полную универсализацию, когда иноязычное культурное явление передается через аналогичный элемент в языке перевода;
- натурализацию, которая заключается в адаптации элементов культуры, присутствующих в оригинале, к более знакомым и понятным для читателя в контексте языка перевода;
- опущение, когда переводчик игнорирует информацию, которую он считает несущественной, и отсутствие которой не приведет к искажению смысла текста для читателя;
- ослабление, когда переводчик заменяет слишком эмоциональные или неприемлемые выражения менее интенсивными аналогами по какой-либо причине [27, с. 52–78].

Таким образом, в нашем исследовании мы изучаем косвенный перевод, при котором сначала происходит преобразование из языка А в язык в Б, а затем из языка Б единица переводится в язык В. Выбор переводческой стратегии является важным аспектом при переводе: полученные результаты будут отражать ту или иную тактику перевода. Так при форенизации сохраняются культурные особенности оригинального текста, а при доместикации культурные аспекты преобразуются под нормы аудитории языка перевода.

1.3 Мультимедийный текст и его особенности

В эпоху цифровых технологий понятие «медiateкст» или «мультимедийный текст» активно применяется в сферах медиа и искусства (на основе работ Б. Дженсена, С. Ханда, К. Хоулей), а также в академических кругах (Т. Г. Добросклонская, М. А. Пильгун, В. Н. Степанов) исследуют его через призму лингвистического анализа, изучают жанровые и стилистические особенности, типологию медiateкстов, дискурсивные практики и используемые технологии. Особое внимание уделяется воздействию медiateкста на социальные процессы, коммуникации и мультимедийную прагматику.

Термин «медiateкст» уже стал общепринятым. Определение, предложенное Д. Пробертом, указывает на то, что это любой структурированный медиапродукт или инструмент коммуникации, сочетающий в себе как печатные, так и звуковые и визуальные элементы, которые поддаются анализу и разбору на составляющие [40].

М. А. Пильгун определяет мультимедийный текст как синкретичное единство вербальных и невербальных элементов; он объединяет речевые структуры, видеоряд, статичные и динамичные изображения, звуковые и цветовые эффекты [18, с. 201].

Для дальнейшей работы составим собственное определение мультимедийного текста.

Мультимедийный текст – это текстовый материал, обладающий мультимедийностью, т. е. дополненный иными видами информации помимо текста (фотографиями, картинками, инфографикой, аудио и видео), а также имеющий элементы интерактивности.

Для большинства мультимедийных текстов присущи следующие характеристики:

- технологичность;
- функциональность;

- релевантность;
- популярность (близость аудитории, ситуативность);
- драматизм повествования (событийность и экспрессивность);
- актуальность и сиюминутность;
- контекстуальность;
- интертекстуальность;
- стереотипность и стандартизованность;
- способность вовлекать в мультимедийное пространство потребителя [20].

Игра Genshin Impact включает в себя такой вид текста: при прохождении сюжета мы, как игроки, постоянно взаимодействуем с видео и аудио контентом, а также задействованы в диалогах между персонажами.

Текст любого стиля может стать мультимедийным. Однако стоит понимать, что успешность коммуникации напрямую связана с качеством языка, используемого в ней. Язык должен быть понятен всем участникам, привлекать и побуждать к дальнейшему общению. Для достижения коммерческой выгоды для одной стороны и привлекательности для другой язык должен соответствовать определенным критериям. Современные возможности обмена мультимедийным контентом, такими как видео, фотографии, документы и музыка, усиливают роль языка в коммуникации. Чтобы понять, к какому из стилей относится тот или иной текст, важно рассмотреть понятие «функциональный стиль».

Функциональным стилем речи (функциональной разновидностью языка, языковым жанром) называют систему речевых средств, сформированную в процессе исторического развития и используемую в конкретной сфере общественной жизни.

Стиль речи именуется функциональным, поскольку он в коммуникации выполняет определенные функции. Функциональные стили могут существовать как устно, так и письменно, причём каждый из них

характеризуется собственной спецификой применения общелитературной нормы.

В зависимости от условий окружающей действительности и целей использования выделяют 5 основных разновидностей функциональных стилей речи:

- научный, используемый для научных сообщений (то есть сообщения новой, ранее не публикуемой информации, дальнейшее доказательство её истинности и её обсуждение в научном сообществе);

- официально-деловой, используемый, как правило, в письменной форме для информирования (передачи информации) в официальной обстановке (сферы законодательной, нормотворческой, делопроизводственной и административно- правовой деятельности);

- публицистический, используемый для сообщения широкому кругу населения средствами массовой информации общественно значимых событий, произошедших/происходящих в мире, стране, регионе, городе;

- разговорный, используемый для непосредственного общения в неофициальной обстановке, когда собеседники обмениваются друг с другом информацией, своими мыслями, чувствами;

- художественный, используемый в художественной литературе посредством передачи читателям авторских чувств и мыслей и воздействия на их воображение и чувства [24].

Таким образом, мультимедийный текст является сочетанием текстовой и видео-, аудио- и любой другой информации. Данный вид текста может существовать в рамках любого функционального стиля, а также имеет ряд характеристик. К особенным чертам мультимедийного текста можно отнести технологичность, функциональность, популярность, а также способность вовлекать в мультимедийное пространство потребителя.

1.4 Полиязычное имя собственное

Имена собственные являются одним из ключевых элементов для межъязыковой коммуникации, что делает их важным аспектом при освоении иностранного языка и переводе. В современной практике перевода имена принято транслитерировать или транскрибировать. Но переводчики также сталкиваются с одной из сложных задач — передачей безэквивалентных имен собственных, которые не имеют прямых соответствий в языке, на который осуществляется перевод. В большинстве случаев антропонимы и топонимы раскрывают характеристики или отсылают к историческим событиям, местам, культурам, известным людям и т.д. Передача полного спектра значений, заложенных в имени является одной из самых сложных задач, ведь зачастую коннотации теряются.

Вопросами перевода имен собственных занимались многие ученые, такие как, например, А.Л. Бурак, Е.В. Бреус, Д.И. Ермолович и другие [5; 6; 9]. Однако вопрос перевода имен собственных до сих пор представляет интерес. По мнению О.А. Смирновой «о переводе в полном смысле слова имен собственных говорить нельзя. С другой стороны, переводческие ошибки при передаче данного слоя лексики особенно бросаются в глаза читателю, и поэтому представляется необходимым четко описать способы «перевода» указанных единиц» [21, с. 104].

Существует множество определений для термина «имя собственное». Например, И.С. Алексеева трактует его следующим образом: «группа лексики, обладающая однозначной соотнесенностью предметам действительности» [1, с. 194]. О.И. Фонякова предлагает более полное определение: «имя собственное – это универсальная функционально-семантическая категория имен существительных, особый тип словесных знаков, предназначенный для выделения и идентификации единичных объектов (одушевленных или неодушевленных), выражающих единичные

понятия и общие представления об этих объектах в языке, речи и культуре народа» [23, с. 21]

В связи с тем, что имена собственные в языке могут обозначать достаточно большое количество различных объектов – одушевленных или неодушевленных – исследователями, в попытке собрать в одном месте накопленный материал и систематизировать его, были составлены различные классификации имен собственных. Наиболее известными из них являются классификации А.В. Суперанской и О.И. Фоняковой.

Классификация А.В. Суперанской включает в себя 13 групп имен собственных: антропонимы, зоонимы, фитонимы, топонимы, космонимы, астронимы, фалеронимы, хрононимы, документонимы, теонимы, демонимы, хрематонимы, фиктонимы [22, с. 17].

Классификация О.И. Фоняковой включает в себя 8 групп имен собственных: антропонимы, топонимы, космонимы, зоонимы, хрононимы, хрематонимы, теонимы и мифонимы, а также литературные имена собственные [23].

В лингвистике и теории перевода распространен взгляд, в частности так считает Рут М.Э., «что имена собственные не требуют перевода и существенного предпереводческого анализа. Если следовать этому подходу, то при анализе текста всякое слово – не собственное имя требует словарного описания, внутри или межъязыкового перевода, тогда как простое указание на то, что встретившееся слово является собственным именем (антропонимом, топонимом), т.е. указание на категориальное, видовое значение слова, является достаточным» [19, с. 59–64].

Необходимо подчеркнуть, что исследователи часто относят имена собственные к реалиям. В. Кабакчи внёс в научный оборот понятие «культуроним», которое он определил как универсальный термин для лексических единиц, связанных с атрибутами культуры. Разные слои словарного запаса в различной мере адаптируются для перенесения в контекст другой культуры. Виктор Владимирович утверждает, что

культурная ориентация является возможностью слов и выражений передавать себя в рамках определённых культур (внутренних или внешних). В рамках своего исследования учёный определил несколько групп культурной ориентации. В данной работе мы будем уделять внимание только тем классам, которые имеют для нас ключевое значение, а именно, идионимам и ксенонимам. Идионимы представляют собой слова, которые отображают специфические культурные особенности, то есть лингвистические реалии или безэквивалентную лексику. Ксенонимы – это слова, указывающие на особенности чужой культуры. Мы подчеркиваем существенное различие между ксенонимами и этимонами-идионимами: идионимы – «это результат первичной вербализации культурного континуума, в то время как ксенонимы – результат вторичной вербализации культурного континуума». Идионимы — языковые элементы, специфические для внутренней культуры данного языка (беспереводная лексика); ксенонимы — единицы данного языка, используемые в качестве наименований элементов внешних (иноязычных) культур. Виктор Кабачки первым обратил внимание на этот лексический слой как на самостоятельный элемент словаря. Раньше лингвисты не придавали особого значения изучению отдельных языковых систем [11].

Принимая во внимание ранее приведенную информацию, составим собственное определение полиязычного имени собственного.

Полиязычное имя собственное — это безэквивалентная лексическая единица данного языка, перешедшая посредством каких-либо переводческих трансформаций из другого языка, предназначенная для выделения и идентификации единичных объектов (одушевленных или неодушевленных), выражающая единичное понятие, специфическое для чужой культуры, и включающая в себя культурный концепт.

Таким образом, нами было выведено понятие «полиязычное имя собственное», которое является сочетанием различных характеристик, присущих имени собственному и ксенониму.

1.5 Особенности перевода полиязычных имен собственных

На данный момент единая классификация перевода имен собственных отсутствует, но не смотря на этот факт, переводчики обычно выделяют несколько основных способов передачи имени собственного с практически любого языка на русский или какой-либо другой [25, с. 165–166]. В своем труде «Теория перевода (лингвистические аспекты)» В.Н. Комиссаров подразделяет все типы переводческих трансформаций на три перечисленные группы: лексические, грамматические и лексико-грамматические (комплексные) трансформации [14]. Рассмотрим лексические и комплексные трансформации.

К лексическим трансформациям следует относить транскрибирование, транслитерацию, калькирование и лексико-семантические замены.

Транслитерация представляет собой буквальное воспроизведение внешнего вида слова на другом языке, что делает её наиболее удобным методом передачи собственных имен. Она обычно применяется, когда алфавиты двух языков имеют схожий фундамент, как, например, латинский и греческий. Преимущество этого метода заключается в том, что он не приводит к искажению при передаче текста, но есть риск, что произношение имени может быть искажено в соответствии с правилами языка-реципиента [14].

Транскрипция — это метод передачи звучания или начертания языка с помощью специальных символов. Она позволяет сохранить уникальное национальное звучание имени. Однако в русском языке отсутствуют некоторые фонемы, характерные для других языков, что является слабым местом данной трансформации [14].

Калькирование — это метод замещения отдельных элементов оригинального слова или фразы на аналогичные элементы в другом языке. Например, русские суффиксы -ель, -чик могут быть заменены на английские

суффиксы -er/or, -ist. Переводчики часто используют калькирование в сочетании с транскрипцией [14].

К лексико-семантическим заменам относятся:

– конкретизация — это процесс замены слова или словосочетания исходного языка, которые объединяют более широкий круг понятий, на слова или словосочетания переводящего языка, охватывающие меньший круг значений. В таком случае, элемент исходного языка отражает общее понятие, в то время как элемент переводящего языка обозначает более специфическое;

– генерализация — процесс замены термина исходного языка, который имеет более специфическое значение, термином переводного языка с более общим значением. В большинстве случаев метод используется корректно, однако иногда он может привести к неточностям в переводе. К примеру, при переводе текста на бумагу расширение нецелесообразно применять, когда в переводящем языке существует точное соответствие к понятию из исходного текста, которое соответствует ему по объему и стилю, а также связано с определенным контекстом;

– модуляция представляет собой процесс замещения слова или фразы в исходном языке его соответствием в переводном языке, значение которого можно логически извлечь из первоначального значения. В результате этого, между разными элементами двух языков создаются связи, аналогичные связям между элементами в пределах одного языка, будто между ними существуют метонимические связи – перенос значений с одного объекта на другой, вызванный ассоциацией, связанной с близостью, включённостью обоих понятий в общий контекст [14].

Лексико-грамматические трансформации включают в себя антонимический перевод, экспликацию и компенсацию.

Антонимический перевод представляет собой замещение одной формы термина на языке исходного текста на противоположную форму в

переводе, и наоборот. Эта трансформация часто применяется в переводе литот, где используются стилистические формы, усиливающие значение слова через двойное отрицание [14].

Экспликация — это замена лексической единицы исходного языка на фразовую конструкцию, которая определяет или объясняет это значение на языке перевода. Такой метод является одним из формальных подходов к описанию смысла безэквивалентного слова без применения так называемого описательного перевода, который включает в себя детальное описание объектов и явлений [14].

Компенсация — это способ перевода, при котором часть содержания, утраченная в процессе перевода, восстанавливается в переведенном тексте через альтернативный способ и может быть воспроизведена необязательно в том же самом месте текста. Этот подход часто используется для передачи языковых особенностей исходного текста, включая индивидуальные черты произношения, диалектные особенности, а также игру слов [14].

Классификация переводов Л. С. Бархударова отличается от предложенной В. Н. Комиссарова, предлагая более простую иерархию. Исследователь выделяет следующие четыре ключевых вида трансформаций:

- перестановки (то есть, когда происходит изменение порядка слов);
- замены (то могут быть антонимические замены, замены частей речи, замены слов с общим значением, а также слов с частным значением);
- добавления (основываются на активном использовании лексических добавлений, которые заменяют отсутствующие грамматические конструкции);
- опущения (то есть, опущение определённых грамматических элементов) [4].

Рассмотрим еще несколько переводческих трансформаций, которые могут встретиться при анализе переводов имен собственных. В работе Д. И. Ермоловича мы встречаем такую трансформацию, как транспозиция, основанную на принципе этимологического соответствия [9]. Транспозиция – это процесс выбора аналогичных имен в различных языках, которые происходят от одного источника, например, Марта и Martha.

Также исследователь упомянул о прямом переносе, приеме, при котором имя собственное переходит в исходной форме в текст перевода [9].

Стоит упомянуть, что переводчики имеют полное право смешивать данные способы и не ограничиваться каким-то одним, даже если они работают с одним именем собственным.

Имена собственные всегда обладают национально культурной спецификой [16]. Дело в том, что в своей оригинальной языковой среде имена собственные охарактеризованы комплексной смысловой структурой, уникальными особенностями формы, этимологии, многочисленными связями с другими единицами и категориями языка. Перевод сам по себе не всегда является верным подходом в работе с именами собственными, поскольку в результате такого перевода высока вероятность появления немалочисленных ошибок различного типа. В художественных текстах, однако, возможность буквального перевода присутствует если в результате перевода будет достигнута определённая функция, будь это эстетический эффект погружения в среду локализованного продукта или же передача какого-то смысла [25].

В целях выявления стратегии перевода полиязычных имен собственных, имеющих корни в различных языках, ознакомимся с правилами перевода.

Важной составляющей локализации имён собственных с китайского на русский будет выступать определённый ряд правил. В первую очередь следует учитывать правильность самой транскрипции, которая должна быть

выполнена через систему Палладия [53]. Также нельзя забывать о самих правилах записи имён людей:

- фамилия пишется перед именем, не наоборот, как на западный манер;
- имена никогда не сокращаются инициалами;
- если имя является двусложным, то оно пишется слитно как одно слово, второй слог пишется с маленькой буквы. Написание через дефис является устаревшим и, следовательно, неправильным;
- если первый слог заканчивается на «н», а последующий начинается на гласную, то между слогами ставится твердый знак [43; 44].

При переводе имен собственных с японского языка следует обратиться к системе Хепбёрна и правилам кунрэй-сики. Данные системы транскрибирования осуществляют свою работу при помощи латинского алфавита, однако в них наблюдаются некоторые различия. Например, в системе Хепбёрна иероглиф ち будет иметь транскрипцию [chi], а し будет читаться как [shi] но если переводчик использует правила кунрэй-сики, те же иероглифы будут произноситься как [ti] и [si] соответственно. На данный момент правила кунрэй-сики являются стандартом, утвержденным приказом кабинета министров Японии. Из-за разницы в этих двух системах в русском языке можно услышать разное произношение одних и тех же слов: «Мицубиси» и «Мицубиши», «Сяоми» и «Шаоми» и так далее [46; 50].

В нашей работе путем сопоставления и анализа было выяснено, что при переводе с японского на английский язык имена собственные подвергались транскрибирования по системе Хепбёрна, однако при переводе на русский язык предпочтительнее система Поливанова. Данная транскрипционная система является стандартом де-факто и используется в учебниках, энциклопедиях, словарях и географических атласах [49].

Арабский язык в большинстве случаев переносится на другие языки с помощью транскрипции, так как арабские тексты записываются только с

помощью согласных букв без использования огласовок. Исключения составляют Коран, религиозная, учебная и детская литература [41].

В Индии существует множество языков и местных письменностей, но фонология и структура письма большинства языков устроены по единым принципам. Перенос индийских письменностей латиницей проводится по единым стандартам, что позволяет использовать общие правила при практической транскрипции. Правила применяются при передаче слов с индоарийских, дравидийских языков и языков хинди, панджаби и других. Ранее такая же транскрипция использовалась для индоарийских языков современного Пакистана, но сейчас для них существуют отдельные правила. Некоторые особенности русской практической транскрипции включают передачу сочетаний *aī*, *āī* (ай) и передачу согласных *ṣ* и *ś* (ш). Традиционные названия не всегда следуют вышеуказанным правилам, а используются в русском языке в уже устоявшейся форме [42].

Францизация, также известная как френчификация, — это процесс распространения французского языка и культуры в нефранкоязычных странах [55]. Данное явление в нашей работе относится к такой переводческой трансформации как прямой перенос, так как имена собственные буквально перешли из французского в другие языки.

Итак, в настоящее время нет единой классификации трансформаций, предназначенных для перевода имен собственных. Помимо этого, стоит принимать во внимание тот факт, что в нашем исследовании задействованы имена собственные, происходящие из различных языков мира. Правила перевода и использование тех или иных переводческих трансформаций различаются от языка к языку. Так при передаче китайских и японских имен применяются особые системы транскрипции, а говоря о французских единицах, мы сталкиваемся с прямым переносом. Важно отметить, что при косвенном переводе переводчику необходимо сверяться с оригиналом. При таком виде перевода культурные аспекты имени собственного могут теряться при передаче единицы с языка А в язык Б. Соответственно,

переводя имя из второго языка в третий, переводчик может не передать весь смысл, заложенный в оригинале (язык А).

Выводы по главе 1

Первая глава посвящена анализу теоретической базы, посвященной процессу перевода собственных имен. Приняв во внимание всё вышеперечисленное, мы можем сделать следующие выводы:

1. Ученые приходят к единому мнению: невозможно полноценно описать нынешнее общество и его языковые особенности, опираясь исключительно на монолингвизм. Термин «полиязычие» используется для характеристики ситуации, когда определенная группа людей владеет несколькими языками, выбирая их в зависимости от конкретного коммуникативного контекста. При анализе многоязычия обычно учитываются основные элементы: носитель языка, ситуация общения и сам язык, что позволяет провести границу между личным и национальным мультилингвизмом. Стоит подчеркнуть, что знание базовых и начальных уровней второго или третьего языка имеет решающее значение в понимании многоязычия в контексте исследований некоторых специалистов.

2. В рамках исследования мы фокусируемся на косвенном переводе, таком виде перевода, где текст сначала переводится из языка А в язык В, а затем из В в язык С. При таком виде перевода высока вероятность потери различных культурологических аспектов, заложенных в оригинале. Выбор стратегии перевода — ключевой фактор в процессе передачи: так, например, при форенизации оригинальные культурные элементы сохраняются, в то время как при доместикации они адаптируются к культурным стандартам целевого языка.

3. Мультимедийный текст представляет собой уникальное взаимодействие текста с видео- и аудиоматериалами, а также с любыми другими видами информации. Этот тип текста может быть применён в

различных сферах и стилях, однако обладает собственными особенностями: технологичностью, функциональностью, широкой популярностью и уникальной способностью привлекать пользователя в пространство мультимедиа. Правильно определив функциональный стиль мультимедийного текста, переводчик сможет выбрать наиболее подходящую стратегию.

4. В рамках нашего исследования было сформировано определение полиязычного имени собственного. В основе лежат характеристики таких терминов как «имя собственное» и «ксеноним». Полиязычное имя собственное — это безэквивалентная лексическая единица данного языка, перешедшая посредством каких-либо переводческих трансформаций из другого языка, предназначенная для выделения и идентификации единичных объектов (одушевленных или неодушевленных), выражающая единичное понятие, специфическое для чужой культуры, и включающая в себя культурный концепт.

5. На данный момент не существует универсальных методов для передачи имен собственных. Кроме того, следует учесть, что в рамках нашего анализа используются собственные имена, взятые из разнообразных культур. Трансформации при переводе антропонимов и топонимов варьируются в зависимости от языка, на который осуществляется перевод. Например, при работе с китайскими и японскими именами используются уникальные системы транскрипции, в то время как при переводе из французского языка применяется прямой перенос.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СТРАТЕГИИ ПЕРЕВОДА ПОЛИЯЗЫЧНЫХ ИМЁН СОБСТВЕННЫХ НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ GENSHIN IMPACT

2.1 Краткая информация об игре «Genshin Impact»

Genshin Impact (кит. 原神 Yuánshén) — ролевая игра жанра action-adventure, которая была разработана китайской компанией miHoYo Co., Ltd. и выпущена 28 сентября 2020 года. За пределами Китая издателем является дочерняя компания miHoYo Cognosphere Pte., Ltd. d/b/a HoYoverse [59].

В игре все действия происходят в фэнтезийном мире под названием «Тейват», месте, где находятся 7 земель: Монштадт, Ли Юэ, Инадзума, Сумеру, Фонтейн, Натлан и Снежная. Каждый из Архонтов, божеств-правителей королевств связан с одним из семи элементов, которые получили отражение в окружающей среде и культуре страны.

Мондштадт – это земля стихии Анемо (воздух), земля «свободы», которая является отражением европейских стран, в частности Германии. Ли Юэ – земля элемента Гео (земля), в которой главной отличительной чертой являются строгий характер жителей и их трепетное отношение к контрактам и договорам. Прототип – Китай. Инадзума, игровой аналог Японии, управляется стихией Электро (гром и молния) и считается самой закрытой территорией всего Тейвата. Сумеру – земля стихии Дендро (растения), пристанище для ученых и исследователей. Восточная (в частности, индийская и египетская) культура вдохновила авторов на создание данной территории. Фонтейн покровительствует элементу Гидро (вода), живет в рамках игровой Англии и Франции прошлого века и позиционирует себя как земля судов. Натлан считается страной войны с элементом Пиро (огонь). Жизнь коренных индейцев стала основой для создания данной территории. Снежная – последняя страна в этом списке: элемент Крио (мороз), Фатуи, холод и Царица являются определяющими вещами данной земли. Снежная

появилась как прототип Российской Империи XVIII-XIX веков. Помимо этих земель раньше существовала нация, известная как Каэнри'ах, жившая независимо от власти богов. К сожалению, на данный момент невозможно понять, с чем связано введение в сюжет игры данной нации: данные события не имеют какой-либо общей связи с неигровым, реальным миром.

Селестия — главное небесное тело, связанное с Семерыми Архонтами. Парящий остров, видимый в небе, считается домом для богов и вознесшихся смертных. Люди, наделенные Глазами Бога — драгоценными камнями, позволяющими владеть силой элементов, называются «Богамы Истоков». Боги правят, но у народов также есть собственные органы власти: Ордо Фавониус в Мондштадте, Цисин в Ли Юэ, Сёгунат в Инадзуме и Академия в Сумеру.

Задача игрока – пройти историю за одного из двух близнецов, пришедших из другого мира и исследовать большой фэнтезийный мир. Сейчас игроки могут исследовать только 5 из 7 государств: Мондштадт, Ли Юэ, Инадзума, Сумеру и Фонтейн. Именно поэтому при анализе топонимов мы изучали локации только доступных территорий. [58]

Прагматика игры Genshin Impact включает в себя цели создателей по привлечению и удержанию внимания игроков, удовлетворению потребностей целевой аудитории, а также влияние на социокультурное окружение игроков.

Реципиенты игры включают как самых молодых (стартующих игроков) до опытных геймеров, имеющих различные интересы, вкусы и привычки в играх, что влияет на стилистику и локализацию игры.

Целевая аудитория игры включает в себя любителей фэнтези, аниме и приключенческих игр, имеющих разнообразные предпочтения.

Весь перевод на различные языки был выполнен компанией-создателем miHoYo Co., Ltd. Одной из особенностей данного материала является иноязычное происхождение имен собственных: русская локализация является переводом с английского языка. Английский вариант

имени в свою очередь исходит от имен различных культур, которые являются базисом той или иной территории в игре и были описаны выше. В данном исследовании мы имеем дело с косвенным переводом, когда из языка №1 перевод происходит в язык №2, а потом в язык №3.

При учёте всех вышеуказанных нюансов, был выполнен анализ перевода и локализации имён собственных, который будет представлен ниже, а также систематизирован в виде таблиц (см. Приложения 1 и 2). В первой колонке показаны имена собственные в их первоначальном виде (на языке оригинала). Вторая и третья колонки отражают локализованные имена на английский и русский язык соответственно. Следующий столбец отражает переводческие трансформации, которые были применены переводчиками: сначала трансформация, используемая при передаче слова с языка оригинала на английский, затем после знака «/» — с английского на русский.

Отметив вышеуказанную информацию, мы перешли к анализу перевода и локализации имён собственных.

2.2 Анализ перевода имен собственных игры «Genshin Impact»

В данном исследовании мы подробно рассмотрели приемы перевода, которые были использованы для косвенного перевода полиязычных имен собственных.

Сначала нами был использован метод произвольной выборки, где было отобрано 200 примеров топонимов и антропонимов. Данные были взяты из компьютерной игры Genshin Impact.

На следующем этапе мы осуществили сравнительно-сопоставительный анализ отобранных единиц. Таким образом видна более полная и объективная картина, которая помогает выявить приемы перевода.

После мы искали перевод в двуязычных словарях (Multitran, онлайн-словарь Чжунга и Cambridge Dictionary) и комментировали применяемые переводческие трансформации [45; 52; 56].

Также на основе отобранных имен мы более подробно рассмотрели, какие приемы перевода оказались наиболее продуктивными, т.е. был применен метод количественного анализа, суть которого заключается в определении количественного соотношения компонентов входящих в состав анализируемого объекта, в нашем случае, приемов перевода.

И подводя итоги исследования, нами был использован метод сопоставительного анализа с целью определения наиболее частотного и наиболее эффективного приема перевода разговорной лексики.

Перейдем к анализу переводческих решений.

В качестве первого примера обратимся к анализу такого персонажа, как Джинн (Таблица 1).

Таблица 1 — Анализ приемов перевода антропонима «Джинн»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
דְּגִינָן иврит (Yōḡānān)	Jean	Джинн	Транспозиция/ транскрипция	Иоанна

В роли командира Ордо Фавониус, Джинн несет ответственность за поддержание порядка в городе Мондштадт. Несмотря на то что она не является выдающимся бойцом, её преданность и честность делают её одним из самых надежных рыцарей ордена. Она принесла клятву защищать этот город до конца своих дней. Если обратиться за мнением к жителям Мондштадта о Джинн, они, вероятно, скажут: «Она – рыцарь с сердцем из золота», «Настоящий гранд мастер Ордо Фавониус, кто заслуживает доверия», «Защитник общественного спокойствия», «Честная, дисциплинированная, усердная и неуступчивая». Однако, обратившись с

вопросом непосредственно к Джинн, вы услышите: «Я могла бы сделать больше» (Рисунок 1) [58].

Имя Джинн впервые зафиксировано в древнееврейском языке и пишется как יְהוָה . На русский язык данные символы переводятся как «Господь милостив». При переводе с иврита на английский переводчики применили транспозицию, так как имена имеют общее этимологическое соответствие. Тем самым в английском языке имя приобрело другую форму, которую в свою очередь преобразовали на русский при помощи транскрипции. Так как данное имя имеет культурный компонент (Бог, Господь), в собственном переводе мы использовали имя Иоанна. Данный перевод также отсылает к религии, при этом имя говорит о человеке с добрым сердцем, коим является персонаж. В данном случае применялась такая трансформация, как транспозиция.



Рисунок 1 — Джинн

Следующее имя собственное, подвергнутое анализу, представлено в Таблице 2.

Таблица 2 — Анализ приемов перевода антропонима «Кли»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
Klee нем.	Klee	Кли	Прямой перенос/ транскрипция	Клевер

Кли — это девочка, обладающая невероятными способностями в области пиротехники (Рисунок 2). Хотя до этого о её талантах никто не слышал, теперь она удивила жителей Мондштада и прилегающих территорий своим мастерством. Многие считают ее бесшабашным ребенком, а высказывание одного из персонажей «Девочка в красном давно бы сожгла лес, разыскивая кабана» подтверждает это. Джинн также видит в Кли девочку, не способную эффективно использовать свои способности к созданию бомб [58].

Имя Кли происходит от немецкого Klee, что означает «клевер». При передаче имени на английский язык переводчик решил использовать прямой перенос. Из-за этого пропал компонент в характеристике персонажа (как мы видим на рисунке, анимация в бою сопровождается цветками клевера). При переводе с английского на русский язык была применена транскрипция, и имя сохранило лишь свою внешнюю оболочку. Проанализировав оригинал, мы пришли к выводу, что лучше будет оставить компонент «цветок клевера» в имени персонажа и применить калькирование. Наш вариант антропонима — Клевер, что соответствует стандартным «цветочным» именам в русском языке (Ландыш, Роза, Маргарита, Лилия и т.д.).



Рисунок 2 — Кли

Пример, представленный в Таблице 3, исходит из китайского языка.

Таблица 3 — Анализ приемов перевода антропонима «Ци Ци»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
七七 (Qīqī)	Qiqi	Ци Ци	Транскрипция/ транскрипция	Девочка-зомби

Ци Ци — девочка, которая работает в хижине Бубу в Ли Юэ (Рисунок 3). Этот персонаж обладает крио Глазом Бога, который обычно получают люди, имеющие какую-либо цель и стремящиеся к ней. Но в Ци Ци отсутствует «человеческая душа»: она редко разговаривает и проявляет свои эмоции [58]. В переводе с китайского 七七 (Qīqī) означает «семь семёрок» или «семижды семь». В контексте буддизма данные иероглифы также имеют отношение к особому ритуалу, которое длится 49 дней с момента смерти. Это так называемое «благоприятное перевоплощение усопшего», что можно увидеть в самой сущности персонажа.

При переводе с китайского на английский язык переводчики прибегли к транскрипции. Абсолютное большинство имен, имеющих корни в китайском языке, при переводе на английский подвергаются данной переводческой трансформации. Что же касается анализа перевода антропонима с английского на русский, то мы имеем дело с транскрипцией, осуществленной по системе Палладия. Стоит отметить, что данное действие в рамках переводческой стратегии перевода на русский язык также является самой частотной из имеющихся возможных трансформаций.

В нашем исследовании при передаче данной единицы мы отошли от самого понятия «имя собственное» и прибегли к экспликации: так появился перевод «Девочка-зомби»



Рисунок 3 — Ци Ци

В Таблице 4 представлено имя персонажа Горо. «Доброта и честность олицетворяют добродетель. Без сомнений, мой друг Горо - добродетельный генерал,» — так говорил Каэдэхара Кадзуха, один из персонажей территории Инадзума о Горо. Это отважный и верный военачальник с острова Ватацуми. Он рождён с чувством решимости, умеет выбирать путь к успеху даже в самых сложных обстоятельствах. Возглавляя войска Ватацуми, которые по своему потенциалу значительно уступают военной силе сёгуната, Горо старается гарантировать мир и безопасность жителям острова, обладает мягким сердцем и отлично ладит с подчиненными. Для Горо его воины — это не просто храбрые бойцы, но и верные друзья. Внутри Горо живёт необъятный, как сама земля, дух (Рисунок 4) [58].

Таблица 4 — Анализ приемов перевода антропонима «Горо»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
ゴロ— (Goroo)	Gorou	Горо	Транскрипция/транскрипция	Гром

Имя Горо происходит из японского языка и используется для описания звука раскатов грома, рычания, грохота. В данном примере переводчики использовали такую переводческую трансформацию, как

транскрипция, причем она применялась в обоих случаях: при переводе с японского на английский и с английского на русский языки. Однако, транскрипция производилась при помощи двух различных систем. С языка №1 на язык №2 применялась система Хепбёрна с использованием латиницы, с языка №2 на язык №3 — система Поливанова с кириллицей. Однако, оба варианта перевода утратили смысловый компонент имени, оставив лишь внешнюю оболочку японского языка.

Собственным вариантом данной единицы стало имя Гром, переведенное при помощи модуляции (звуки раскатов грома — Гром. Предложенный нами вариант соответствует стратегии доместикации, и в нем заложен смысл антропонима, раскрывающий характеристику персонажа.

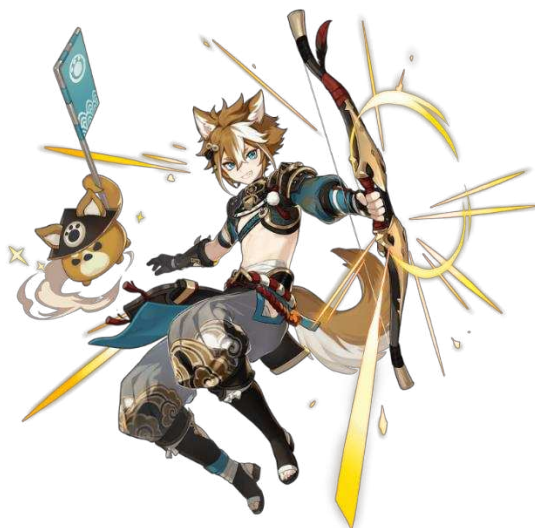


Рисунок 4 — Горо

В Таблице 5 можно увидеть, что оригиналом полиязычного имени является арабский антропоним.

Таблица 5 — Анализ приемов перевода антропонима «Лайла»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
ليلى араб. (laylad)	Layla	Лайла	Транскрипция/ транскрипция	Лейла

Лайла — персонаж, родом из государства Сумеру (Рисунок 5). Светлая кожа, заостренные уши, большие глаза создают образ милого человека. Лайла изучает теоретическую астрологию в даршане Ртавахист (один из факультетов университета Сумеру), проводя долгие ночи за составлением звёздных карт и написанием диссертаций. Из-за напряженной учёбы Лайла страдает от недосыпа. Даже на чистом листе ей мерещатся кружащиеся звёзды [58]. Само её имя в переводе с арабского означает «сумерки» или «ночь».

В таблице, представленной выше, перевод с языка оригинала на английский представлен посредством транскрипции. Это удалось определить благодаря информации о практической транскрипции. Транскрипция также применялась при локализации имени с английского на русский. В нашем варианте перевода антропоним Лайла стал именем Лейла. Здесь также применена транскрипция. В русском языке данное соответствие звучит естественнее, но при этом отсылает нас к восточным корням. Однако этот антропоним имеет массу вариантов написания, например, Лейли, Лейля, Ляйля, Лейле и т.д.



Рисунок 5 — Лайла

Как было упомянуто раньше, некоторые регионы Тейвата до сих пор остаются неоткрытыми для исследования для игроков. Такой является земля

Натлан, однако разработчики показали одного из персонажей, родиной которого является земля Пиро Архонта [54]. Обратимся к Таблице 6.

Таблица 6 — Анализ приемов перевода антропонима «Иансан»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
Ọya-Ìyáńsàń-áń	Iansan	Иансан	Прямой перенос+сокращение/ транслитерация	Янса

Персонажа, представленного на Рисунке 6 зовут Иансан. Так как прототипом Натлана является доколумбийская Америка и страны Африки, стоит обратиться к этим культурам. Имя Иансан могло быть отсылкой к Ọya-Ìyáńsàń-áń (Yansã, Iansan), божеству в мифологии африканского племени йоруба. Это богиня-воительница, управляющая огнем, бурями, молниями, ураганами, смертью и возрождением.

Путем анализа было определено, что при переводе с языка №1 на язык №2 использовалось две трансформации: произошла передача имени с языка народа йоруба на английский путем прямого переноса, в это же время имя сократилось. При локализации с английского на русский язык переводчики применили транслитерацию. В нашем варианте перевода была применена транскрипция сокращенного имени божества Янса.



Рисунок 6 — Иансан

Территория Снежной также недоступна, релиз этого государства ожидается лишь летом 2025 года после выхода Натлана [54]. Однако, стоит отметить, что персонажи родом из земель Крию Архона уже есть в игре. Это

связано с тем, что данное государство пытается поддерживать дипломатические отношения со всеми странами Тейвата. Таким образом, при прохождении сюжета главный герой встречается с игральными и неигральными персонажами. Так, в Ли Юэ игроки встречаются с Надей. Надя является ночным охранником Банка северного королевства, представительства Снежной на данной территории (Рисунок 7) [58]. Рассмотрим Таблицу 7.

Таблица 7 — Анализ приемов перевода антропонима «Надя»

Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
Надя	Nadia	Надя	Транскрипция	Норе

Надя — сокращение от имени Надежда, довольно распространенного в России. Так как нам, как носителям русского языка довольно ясна этимология данного имени, приятно отметить, что при переносе имени на английский, как и с английского на русский использовался прием транскрипции. Однако, калькирование (Норе) в данном контексте смотрелось бы корректно, так как единица была бы более понятной для англоязычной аудитории.

Стоит отметить, что персонажи, живущие в Криво регионе имеют связь не только с русским языком. Также там распространены греческие имена.



Рисунок 7 — Надя

Перейдем к анализу перевода топонимов. Для рассмотрения первого примера обратимся к Таблице 8.

Таблица 8 — Анализ приемов перевода топонима «Долина Бишуй»

Топоним на языке оригинала (при наличии)	Топоним при переводе на английский язык	Топоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
碧水原 (Bìshuǐ Yuán) кит.	Bishui Plain	Долина Бишуй	Транскрипция + калькирование / транскрипция + калькирование	Долина изумрудных вод

Долина Бишуй — область, расположенная на севере государства Ли Юэ (Рисунок 8). Данная территория включает в себя несколько локаций: деревню Цинцэ, закрытое в облаках, украшено полями, на которых ветер гор бросает цветные волны; склон Уван, представляющий собой заброшенное поселение, полное развалившихся домов, обескровленных скульптур и троп, которые уходят в лес; Солёные земли, небольшое затопленное место с множеством руин, которое один из богов в игре сделал последним убежищем для своего народа в период войн; Каменные врата, которые являются ключевым перекрестком, соединяющим Мондштадт с Ли Юэ, пользуются большой популярностью у одиноких торговцев и путешественников; Тростниковые острова, которые представляют собой частично затапливаемую равнину, сформированную потоком реки Бишуй; гостиницу «Ваншу» — достопримечательность Тростниковых островов, возвышающуюся на вершине скалы [58].

Топоним Долина Бишуй был локализован по всем правилам современной записи транскрипции имён собственных, а также применялось калькирование для перевода данной местности. Тем не менее, следует учесть, что для добавления большей эстетичности, буквальный перевод здесь не считался бы ошибкой. Именно поэтому наш вариант перевода звучит как «Долина изумрудных вод».

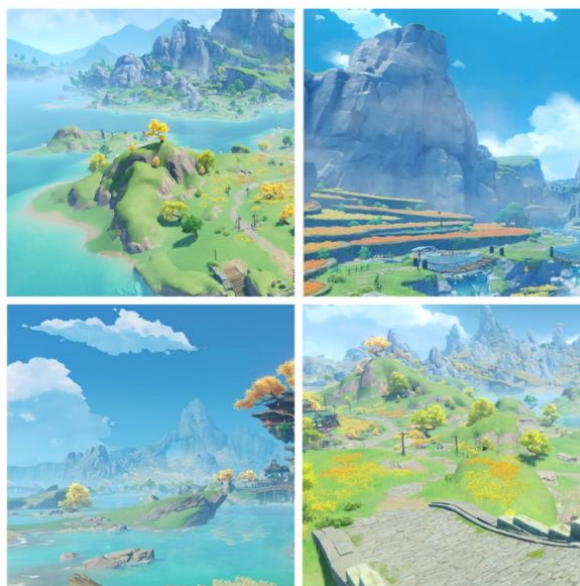


Рисунок 8 — Долина Бишуй

Для анализа следующего примера рассмотрим Таблицу 9. Данная единица происходит из японского языка.

Таблица 9 — Анализ приемов перевода топонима «Деревня Хиги»

Топоним на языке оригинала (при наличии)	Топоним при переводе на английский язык	Топоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
緋木村 (Higi-mura) япон.	Higi Village	Деревня Хиги	Транскрипция+калькирование/ транслитерация+калькирование	Деревня Алого Дерева

Деревня Хиги — это покинутое селение на территории Инадзумы, раскинувшееся на острове Ясиори. Здесь же открывается прекрасный вид на Змеиную голову, которая расположена в направлении северо-запада. Большинство обитателей села погибли от загадочной болезни, принесенной татаригами, а те, кто уцелел, покинули эти места по своим причинам (Рисунок 9) [58].

На территории всей деревни можно увидеть клен, имеющий ярко-красный окрас. Сочетание иероглифов 緋木 (Higi) имеет эквивалент «красное дерево», что является главной отличительной чертой этого места. При передаче на английский язык данное значение было утрачено посредством транскрипции, что также отразилось и в русском переводе.

Наш вариант перевода звучит как «Деревня Алого Дерева». Вместо комбинации таких приемов перевода как транскрипция и калькирование, мы использовали просто калькирование, тем самым облегчив восприятие русскоязычного реципиента.



Рисунок 9 — Деревня Хиги

Многие локации региона Сумеру происходят из древнего языка Индии, санскрита. Таким является и название дворца Дендро-Архонта, Нахиды (Таблица 10).

Таблица 10 — Анализ приемов перевода топонима «Храм Сурастаны»

Топоним на языке оригинала (при наличии)	Топоним при переводе на английский язык	Топоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
शूरस्थान (Surasthan) санскрит	Sanctuary of Surasthana	Храм Сурастаны	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование	Обитель Архонта

Храм Сурастаны представляет собой уникальное место в Академии Сумеру, находящееся в самом сердце города. Раньше эта локация служила тюрьмой, где мудрецы Академии Сумеру удерживали своего Архонта в течение пяти столетий (Рисунок 10) [58].

В переводе с санскрита शूरस्थान (Surasthan) означает «Обитель Бога». Чтобы передать данный топоним на английский язык, переводчики прибегли к транскрипции и добавлению, чтобы точно отметить статус данного места. Русский вариант переведен также комплексной

трансформацией (транскрипция и калькирование). Однако на наш взгляд получился не совсем корректный перевод, так как в корне оригинала уже заложен компонент «храм, обитель». Мы прибегли к таким приемам перевода, как калькирование и модуляция (Бог в реальности — Архонт в игре). Итогом стал топоним «Обитель Архонта».



Рисунок 10 — Храм Сурастаны

Рассмотрим топоним, имеющий происхождение из французского языка. Для этого обратимся к Таблице 11.

Таблица 11 — Анализ приемов перевода топонима «Паровая птица»

Топоним на языке оригинала (при наличии)	Топоним при переводе на английский язык	Топоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
L'Oiseau de vapeur франц.	The Steambird	Паровая птица	Калькирование/ калькирование	Издательский дом «Паровая птица»

Паровая птица — газета, основанная в регионе Фонтейн. Она является самым популярным издательским домом и известна по всему Тейвату. Дом издательства находится в столице Фонтейна, на главной площади города (Рисунок 11) [58].

Этот пример примечателен тем, что он иллюстрирует такую переводческую трансформацию, как калькирование, хотя большинство

переводов имен собственных из данного языка были выполнены путем прямого переноса. В нашем варианте перевода помимо калькирования также применялось добавление. Это было сделано в целях конкретизации, чтобы игрок мог отличить в диалогах, говорится ли сейчас о самом издательстве или о здании, где оно находится. Итогом стал перевод Издательский дом «Паровая птица».



Рисунок 11 — Паровая птица

Заключительный пример рассмотрен в Таблице 12.

Таблица 12 — Анализ приемов перевода топонима «Мондштадт»

Топоним на языке оригинала (при наличии)	Топоним при переводе на английский язык	Топоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)	Собственный вариант перевода
Mondstadt нем.	Mondstadt	Мондштадт	Прямой перенос/ транскрипция	Город Свободы

Последним примером стал город Мондштадт, столица одноименного государства в игровом мире. Мондштадт украшают уютные улочки, ветряные мельницы и впечатляющие каменные стены, которые ограждают город. В городе можно увидеть статую Анемо Архонта, которая находится поблизости от Собора Барбатоса, пристанище для тех, кто ищет спасения и поддержки; библиотеку Ордо Фавониус — самое обширное хранилище знаний в северных землях; рыночную площадь, расположившуюся в нижней части города; а также площадь Мондштадта — это место перед Собором Барбатоса, где установлена величественная статуя Анемо Архонта, которую можно посетить (Рисунок 12) [58].

Слово Mondstadt происходит из немецкого языка, однако здесь заложена тройная игра слов. Морфема «Mond» — «Луна» с немецкого, «Mont» — «Гора» с французского, «Mond» — «Рот» с датского, означающий разговоры и озеро. Разработчики поделились информацией, что данная территория в игре отсылает нас к реальной Европе. Соответственно, мы можем сделать вывод, что данные компоненты действительно могут существовать в рамках одного слова. Тем не менее, переводчиками была произведена передача единицы в английский язык посредством прямого переноса, что отразилось на восприятии имени. На русский язык слово перевели с помощью транскрипции.

Наш вариант топонима был передан путем анализа экстралингвистических факторов. Данный город является домом Анемо-Архонта, персонажа свободолюбивого, радостного. Более того, существуют альтернативные варианты названия Мондштадта, например, «город беззаботных ветров, вина и веселья». Так появился вариант перевода, который звучит «Город Свободы».

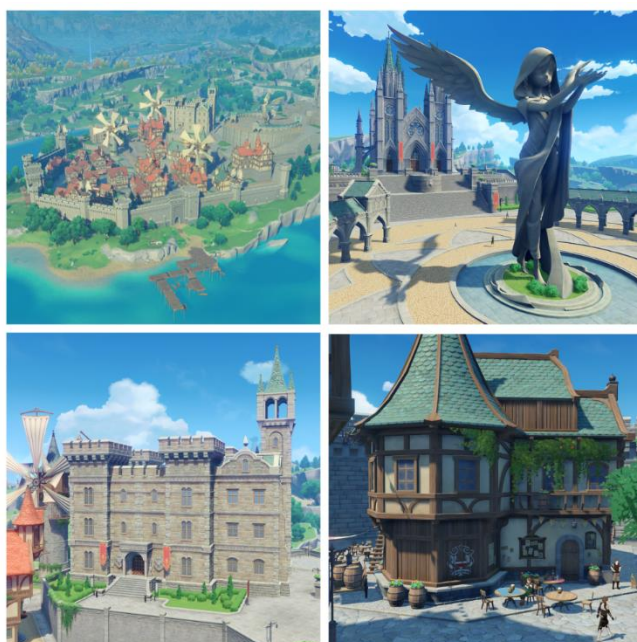


Рисунок 12 — Мондштадт

По результатам данного этапа работы было проанализировано 200 имён собственных, из которых 100 это названия различных мест на карте, а 100 это имена персонажей.

2.3 Количественный анализ полиязычных антропонимов и топонимов

После проведенного нами анализа вариантов перевода имен собственных нашей задачей было произвести анализ вариантов перевода единиц для выявления наиболее эффективных и частотных способов перевода. Всего было проанализировано 200 топонимов и антропонимов (по 100 имен разных категорий соответственно).

Сначала проанализировали количественные показатели перевода антропонимов с языка оригинала на английский язык. Результаты показали, что наиболее частотной переводческой трансформацией стала транскрипция. В 62% случаях от общего количества трансформаций, используется именно этот прием. Примечательно, что все имена, имеющие происхождение из китайского и японского языков, были переведены только методом практической транскрипции. Приведем примеры:

- 魑 кит. (Xiāo) — Xiao;
- 珊瑚宮心海/さんごのみやここみ) япон. (Sangonomiya Kokomi)
— Sangonomiya Kokomi;
- طغنيري араб. (taghniri) — Tighnari;
- کوه персид. (kaveh) — Kaveh;
- முரடஊர் тамильский (Murataṅ) — Murata.

Прием прямого переноса переводчики применили в 25 случаях, делая его вторым по частотности приемом перевода. Например:

- Klee (нем.) — Klee;
- Fréminet (франц.) — Freminet;
- Dvorak (чешский) — Dvorak;

– Arlecchino (итал.) — Arlecchino.

Комплексные трансформации применялись в 8% случаев от общего количества. Примеры приема:

– Oya-ÿyañsàn-án (йоруба) — Iansan (прямой перенос+сокращение);

– תומָּה (Thomas) (иврит) — Thoma (транспозиция+сокращение);

– Ventus лат. — Venti (модуляция+прямой перенос).

К приемам транспозиции и сокращения переводчики прибегли в 4 случаях (по 2 примера каждой трансформации). Приведем пример:

יֵהוּנָן иврит (Yôḥānān) — Jean;

Τεῦχος (teŷchros) (греч.) — Teucer;

Elizabeth — Lisa;

Benedictus — Bennett.

Что касается приема модуляции, он был применен в 1 случае:

Cild (древ.англ.) — Childe.

Результаты процентного подсчета использованных в данном переводе приемов перевода антропонимов представлены для наглядности в Диаграмме 1.

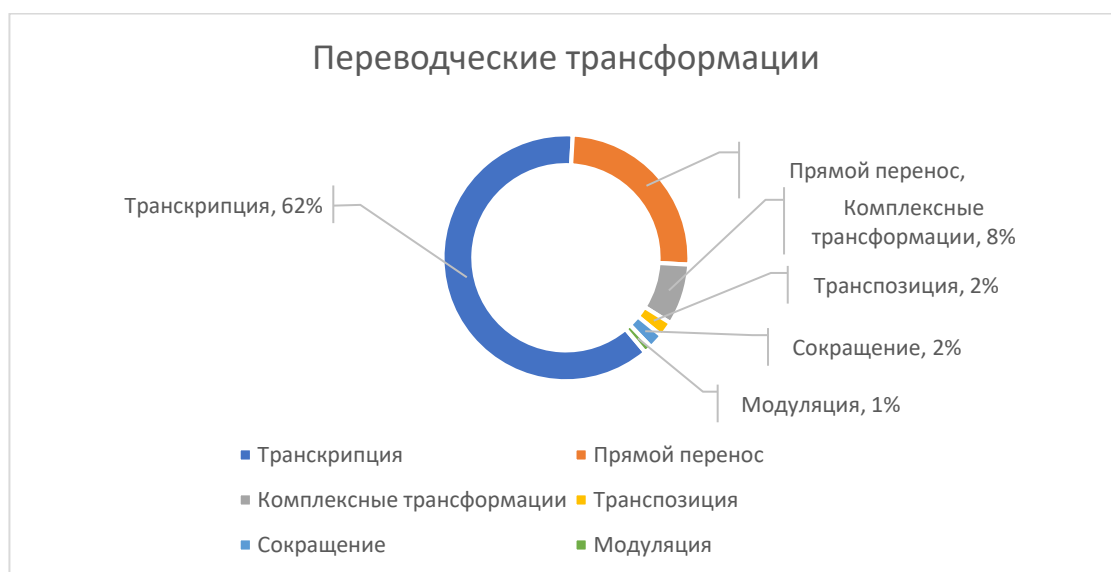


Диаграмма 1 — Трансформации, примененные при переводе антропонимов на английский язык

Проанализируем приемы перевода на русский язык. Всего при передаче антропонимов было использовано 3 вида трансформаций: транскрипция, транслитерация и транспозиция.

Просмотрев и изучив перевод, мы выявили, что переводчики также предпочитают транскрипцию другим приемам перевода.

Перевод при помощи транскрипции используется в 72 случаях от общего количества трансформаций. Приведем примеры:

- Noelle — Ноэльль;
- Xingqiu — Син Цю;
- Kaedehara Kazuha — Каэдэхара Кадзуха;
- Nilou — Нилу;
- Neuvillette — Нёвиллет;
- Moraх — Моракс.

Транслитерация применялась в 27 случаях, делая его вторым по частотности приемом перевода. Например:

- Venti — Венти;
- Collei — Коллеи;
- Furina — Фурина;
- Dottore — Дотторе.

Транспозиция применялась лишь в одном случае:

- Teucer — Тевкр.

Результаты процентного подсчета использованных в данном переводе приемов перевода имен собственных представлены для наглядности в Диаграмме 2. Полный список используемых приемов перевода с примерами представлен в Приложении 1.

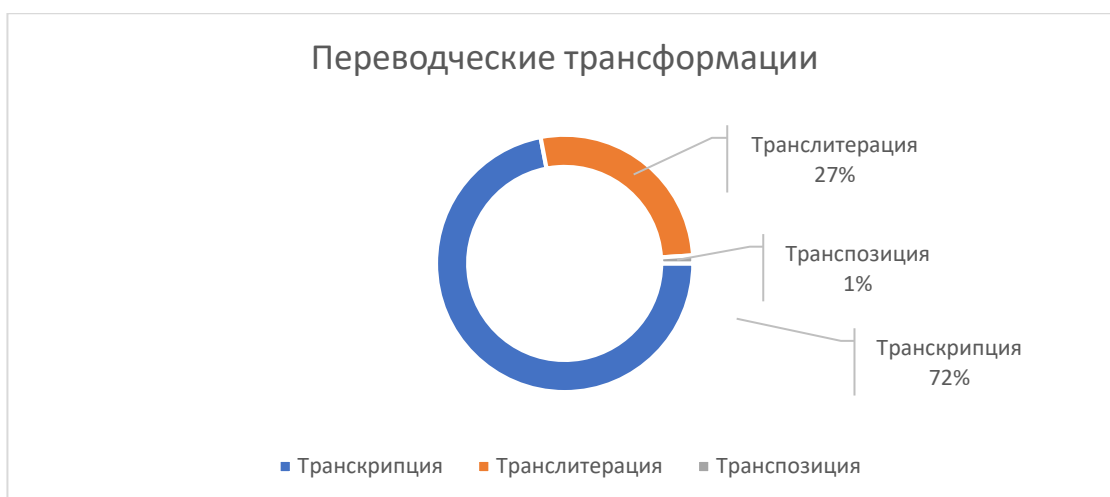


Диаграмма 2 — Трансформации, примененные при переводе антропонимов на русский язык

Перейдем к анализу переводческих решений при передаче топонимов с языка оригинала на английский язык. Всего было отобрано 100 примеров топонимов из 5 доступных игрокам территорий (Мондштадт, Ли Юэ, Инадзума, Сумеру и Фонтейн), а также несколько названий неигровых на данный момент государств и территорий.

В процессе работы мы выяснили, что часть группы топонимов не относится к полиязычным, так как языком оригинала является английский. Поэтому 13 примеров топонимов на данном этапе не рассматривались. Итого, количество примеров, подвергшихся анализу, равняется 87.

Самым продуктивным переводческим приемом при локализации на английский язык стали комплексные трансформации. Они составляют 72% от общего количества, что соответствует 63 примерам. Приведем примеры:

- 轻策庄 (Qīngcè Zhuāng) кит. — Qingce Village (транскрипция+калькирование);
- 水月池 (Suigetsu-chi) япон. — Suigetsu Pool (транскрипция+конкретизация);
- جعفر (jafr) персид. — Djafar Tavern (транскрипция+добавление);
- Ipsissimus лат. — Tower of Ipsissimus (прямой перенос+добавление);

– Ateliers Leschots франц. — Leschots Clockwork Workshop (транслитерация+калькирование+добавление);

– Romaritime франц. — Romaritime Harbor (прямой перенос+добавление).

Для наглядности соотношение всех возможных комплексных трансформаций представлено в Диаграмме 3.



Диаграмма 3 — Комплексные трансформации, примененные при переводе топонимов на английский язык

Что же касается прочих трансформаций, вторым по популярности переводческим приемом стала транскрипция. В 14 случаях, что составляет 16% от общего количества трансформаций, переводчики прибегли именно к ней. Примерами могут служить:

- 南天门 (Nántiānmén) кит. — Nantianmen;
- 稲妻 (Inazuma) япон. — Inazuma;
- वनराणा (vānarāṇā) санскрит — Vanarana;
- بیمارستان (bīmārestān) персид. — Bimarstan.

Такую трансформацию, как прямой перенос, использовали в 5 случаях (6%). Например:

- Fontaine франц. — Fontaine;

- Mondstadt нем. — Mondstadt;
- Palais Mermonia франц. — Palais Mermonia.

Калькирование применялось в 5% случаев (4 примера использования).

Приведем примеры:

- 蛇神の首 (Hebigami no Kubi) япон. — Serpent's Head;
- L'Oiseau de vapeur франц. — The Steambird.

Прием транспозиции стал самым непродуктивным в переводе. Он был применен лишь в 1 случае (1%):

- ὁ Φάρος τῆς Ἀλεξανδρείας (греч.) — Pharos Lighthouse.

Процентное соотношение использованных переводческих трансформаций при передаче топонимов на английский язык представлено в Диаграмме 4.

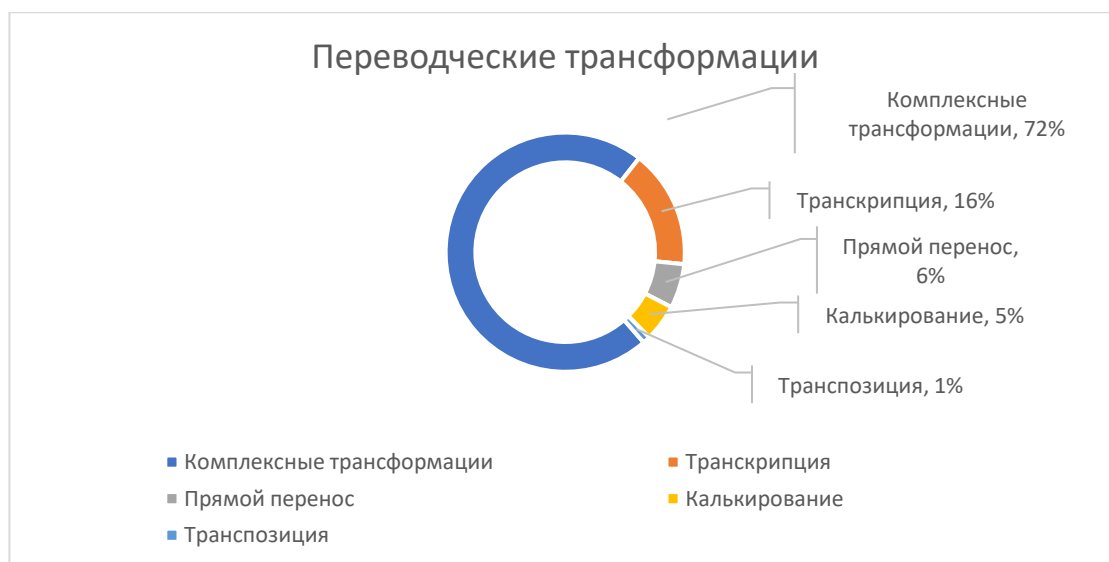


Диаграмма 4 — Трансформации, примененные при переводе топонимов на английский язык

При анализе трансформаций, использованных при передаче с английского языка на русский, были рассмотрены все 100 примеров. Напомним, что в этой ситуации единицы переводились из языка 2 в язык 3, то есть английские топонимы являются квази-оригиналами. Перейдем к статистическим данным.

Самым популярными приемами у переводчиков, как и в случае передачи топонимов на английский язык, стали комплексные трансформации. Они составляют 68% от общего количества. Примерами являются следующие единицы:

– Qingce Village — Деревня Цинцэ (транскрипция+калькирование);

– Higi Village — Деревня Хиги (транслитерация+калькирование);

– Vissudha Field — Луга Вишудхи (транскрипция+калькирование+модуляция);

– The Palace of Alcazararay — Алькасар-сарай (транскрипция+опущение);

– Fort Charybdis Ruins — Руины форта Харибда (калькирование+транспозиция).

Подробная статистика использованных комплексных трансформаций представлена в Диаграмме 5.

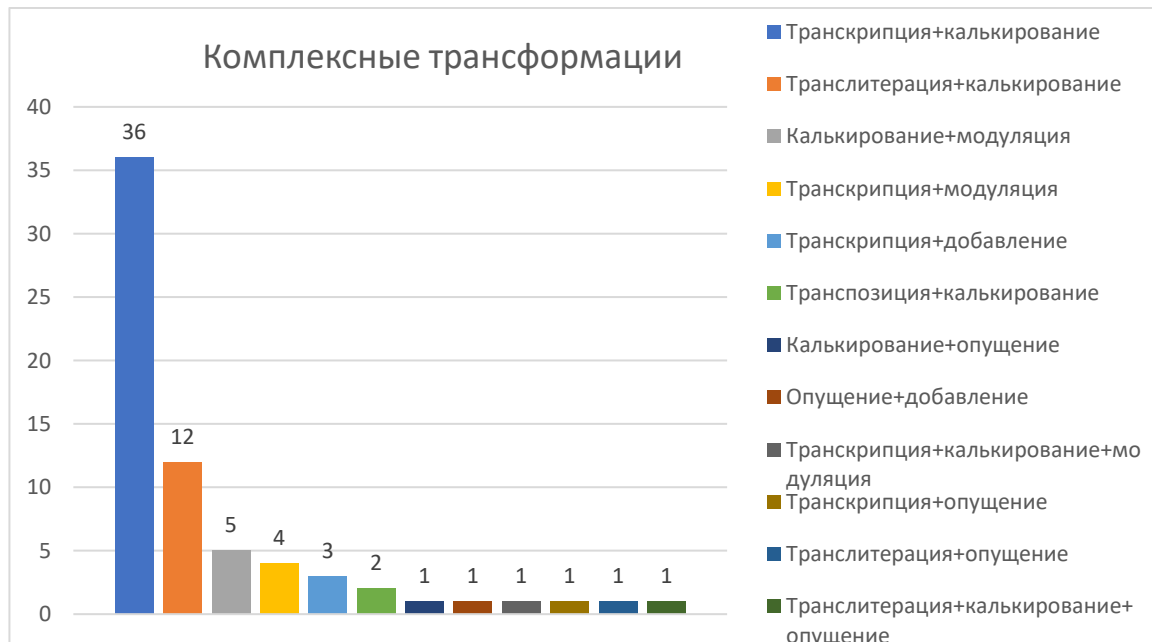


Диаграмма 5 — Комплексные трансформации, примененные при переводе топонимов на русский язык

Следующими по популярности трансформациями стали транскрипция и калькирование. Данные приемы переводчики использовали по 13 раз. Приведем примеры:

- Springvale — Спрингвейл;
- Liyue — Ли Юэ;
- Nantianmen — Южные небесные врата;
- Serpent's Head — Голова змея.

Транслитерация оказалась самым непродуктивным приемом. В ходе анализа мы выявили всего 6 случаев применения:

- Vanarana — Ванарана;
- Natlan — Натлан.

Для наглядности представлены данные о доле примененных приемов передачи топонимов с английского на русский языки (Диаграмма 6). Полный список используемых приемов перевода с примерами представлен в Приложении 2.

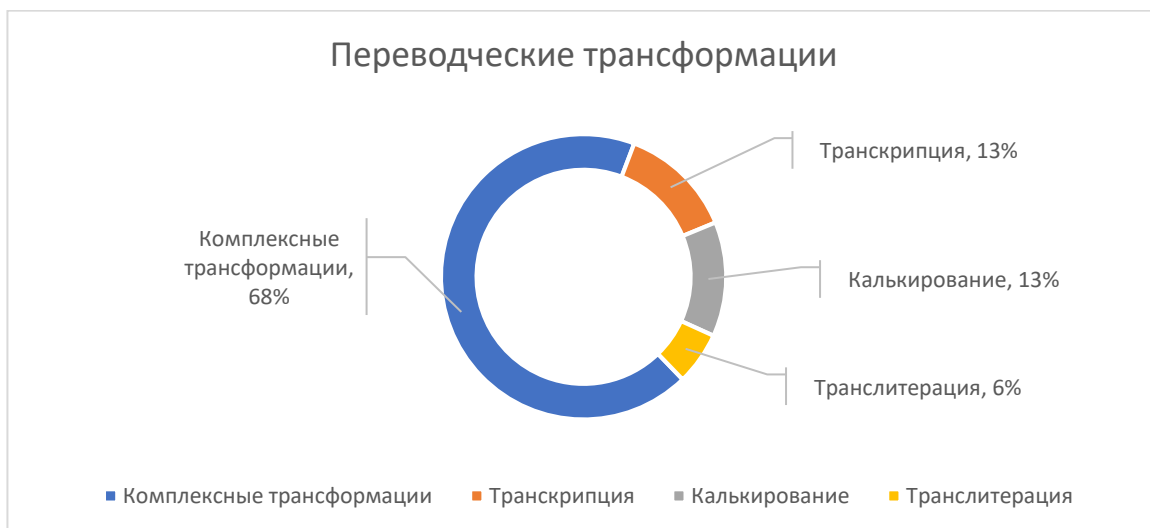


Диаграмма 6 — Трансформации, примененные при переводе топонимов на русский язык

После проведенного нами анализа вариантов перевода полиязычных имен собственных нашей задачей было произвести количественный анализ вариантов перевода данных единиц для выявления наиболее эффективных

и частотных способов перевода. Всего было переведено 200 имен собственных (100 антропонимов и 100 топонимов).

Подробно с количеством переводческих трансформаций и процентным соотношением можно ознакомиться в Таблицах 13, 14 и 15.

Таблица 13 — Переводческие трансформации при передаче антропонимов

№	Прием перевода	Перевод на английский	Перевод на русский	%
1	Транскрипция	62	72	67
2	Транслитерация	0	27	13,5
3	Прямой перенос	25	0	12,5
4	Комплексные трансформации	8	0	4
5	Транспозиция	2	1	1,5
6	Сокращение	2	0	1
7	Модуляция	1	0	0,5

Таблица 14 — Переводческие трансформации при передаче топонимов

№	Прием перевода	Перевод на английский	Перевод на русский	%
1	Комплексные трансформации	63	68	70
2	Транскрипция	14	13	14,5
3	Калькирование	4	13	9
4	Транслитерация	0	6	3
5	Прямой перенос	5	0	2,5
6	Транспозиция	1	0	1

Таблица 15 — Переводческие трансформации при передаче имен собственных

№	Прием перевода	Перевод на английский	Перевод на русский	%
1	Транскрипция	76	85	41
2	Комплексные трансформации	71	68	36
3	Транслитерация	0	33	8,5
4	Прямой перенос	30	0	8
5	Калькирование	4	13	4,5
6	Транспозиция	3	1	1
7	Сокращение	2	0	0,5
8	Модуляция	1	0	0,5

Судя по таблице, где сопоставлен общий процент от количества приемов перевода имен собственных, можно сделать вывод, что транскрипция – самая используемая трансформация: с помощью этого приема было переведено 41% от общего числа выборки, где переводчики при переносе единиц на английский использовали транскрипцию 76 раз, а на русский – 85.

Комплексные трансформации являются вторым наиболее частотным и эффективным приемом перевода полиязычных имен собственных. Всего эта трансформация при передаче единиц на английский использовалась 71 раз, а при переводе на русский 68 раз, что дает общий результат 36%. Однако, стоит отметить, что данный прием более часто использовался при переносе топонимов (131 пример использования) нежели при передаче антропонимов (8 примеров).

Третьим по общей статистике стала транслитерация. Она была использована в 8,5% случаев, то есть в 33 примерах.

Выводы по главе 2

Завершение данного этапа исследования позволило сформулировать следующие выводы:

Genshin Impact представляет собой игру в жанре action-adventure, созданную китайской студией miHoYo Co., Ltd. и официально запущенную в 2020 году. Данная игра имеет большое количество фанатов, живущих по всему миру. Сюжетная линия игры разворачивается в волшебной вселенной, именуемой «Тейват», которая включает в себя семь уникальных земель, прототипами которых являются регионы и страны в реальном мире.

Учитывая, что игра имеет значительные масштабы и отличается жанровыми особенностями (это приключенческая игра), включает в себя элементы ролевых игр и предоставляет возможность исследования открытого мира, а также воплощает фэнтезийные идеи, предполагается

наличие внутриигровой информации, требующей перевода, в больших объемах. Учитывая эти аспекты, был проведен анализ перевода и локализации полиязычных имен собственных, которые берут свое начало из различных языков мира, с последующим представлением результатов.

Одним из этапов был подробный анализ некоторых антропонимов и топонимов с последующим предложением собственных вариантов перевода. Проанализировав всю выборку, мы пришли к выводу, что переводчики придерживались такой переводческой стратегии, как форенизация: было выявлено большое количество примеров, где при передаче использовалась транскрипция, а также комплексные трансформации с данным приемом. Также особую сложность представлял и тот факт, что осуществлялся косвенный, а не прямой перевод.

Вследствие данных факторов было потеряно множество компонентов, заложенных в именах (отличительные черты внешности, характер, происхождение персонажа, его навыки, а также история той или иной локации, особенности местности), а переведенные единицы передавали лишь внешний облик. В собственных вариантах перевода на русский язык мы придерживались стратегии доместикации, тем самым при переносе антропонима или топонима сохранялся смысловой компонент, в доступной для реципиента форме, но звучание и написание менялись.

В рамках количественного анализа нами были выявлены наиболее частые приемы перевода полиязычных имен собственных. По результатам при передаче антропонимов переводчики чаще всего прибегали к таким трансформациям, как транскрипция, транслитерация и прямой перенос. Комплексные трансформации, транскрипция и калькирование наиболее часто использовались при передаче топонимов. Составив и проанализировав всю выборку, мы пришли к выводу, что транскрипция и комплексные трансформации — самые популярные приемы перевода: они применялись в 41% и 36% случаев от общего количества примеров.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках данного исследования нами был проанализирован процесс перевода полиязычных имен собственных, а также переводческие приемы, использующиеся для их перевода.

В первой главе работы были рассмотрены такие понятия, как «полиязычие», «мультимедийный текст», «перевод» и «переводческая стратегия». В рамках исследования мы также сфокусировались на косвенном переводе.

Исследователи согласны в том, что описание нынешнего состояния общества и его языковой динамики через призму одноязычия недостаточно. Термин «полиязычие» используется для характеристики ситуации, когда определённая социальная группа владеет несколькими языками, выбирая их в зависимости от обстоятельств общения. Кроме того, стоит подчеркнуть, что знание базовых и начальных уровней второго или третьего языка имеет решающее значение для понимания полиязычия согласно взглядам некоторых ученых.

Группа игроков, использующая в общении несколько языков, представляет собой уникальную социальную единицу. Компьютерная игра «Genshin Impact» пользуется популярностью во всем мире, и её участники, живущие в разных точках планеты и принадлежащие к разнообразным культурам, совместно исследуют игровой мир, что подтверждается результатами анализа представленного материала. Именно поэтому особое внимание следует уделить культурным деталям источника при переводе, чтобы улучшить восприятие текста игроками, не являющимися носителями языка оригинала.

Нами было сформулировано определение полиязычного имени собственного, безэквивалентной лексической единицы данного языка, перешедшей посредством каких-либо переводческих трансформаций из другого языка, предназначенной для выделения и идентификации

единичных объектов (одушевленных или неодушевленных), выражающей единичное понятие, специфическое для чужой культуры, и включающей в себя культурный концепт. Также мы выявили, что на данный момент универсальные приемы перевода таких единиц отсутствуют.

Во второй главе данной работы мы обратились к материалу нашего исследования, ролевой игре жанра action-adventure «Genshin Impact», и рассмотрели их локализации на английский и русский язык. Количество проанализированного материала составило 200 единиц (100 антропонимов и 100 топонимов).

В ходе исследования мы провели анализ полиязычных имен собственных, предложив собственные интерпретации для их перевода. По результатам количественного анализа можно видеть, что в существующем переводе данных лексических единиц преобладают следующие трансформации: транскрипция, транслитерация и прямой перенос для антропонимов и комплексные трансформации, транскрипция и калькирование для топонимов. Транскрипция и комплексные трансформации, применяемые в 41% случаев при переводе на английский и в 36% при передаче на русский язык, являются самыми популярными приемами перевода. Данные трансформации соответствуют стратегии форенизации. В результате указанных преобразований были утрачены многие важные элементы, заложенные в именах собственных. Таким образом, подтверждается предположение о неполной передаче смысловых компонентов имени путем транскрипции и транслитерации.

В наших собственных переводах предложенных лексических единиц на русский язык мы следовали принципу доместикации, благодаря чему при передаче имён людей или названий мест сохранялся заложенный смысл и культурные компоненты, адаптированные для понимания читателя, при этом оригинальное звучание и графическое представление изменялись.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева, И. С. Введение в переводоведение / И. С. Алексеева. – Москва : Академия, 2008. – 352 с.
2. Алексеева, И. С. Вопросы теории / И. С. Алексеева. – Москва : Междунар. отношения, 2008. – 184 с.
3. Бархударов, Л. С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – Москва : Либроком, 2019. – 240 с.
4. Бархударов, Л. С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – Москва : Международные отношения, 1975. – 240 с.
5. Бреус, Е. В. Основы теории и практики перевода с английского языка на русский / Е. В. Бреус. – Москва : УРАО, 2001. – 197 с.
6. Бурак, А. Л. Перевод и межкультурная коммуникация. Этап 1: Уровень слова / А. Л. Бурак. – Москва : Р.Валент, 2010. – 215 с.
7. Вахтин, Н. Б. Социолингвистика и социология языка : учебное пособие / Н. Б. Вахтин, Е. В. Головкин. – Санкт-Петербург : Гуманитарная Академия, 2004. – 336 с.
8. Виноградов, В. С. Введение в переводоведение / В. С. Виноградов. – Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
9. Ермолович, Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур / Д. И. Ермолович. – Москва : Р.Валент, 2001. – 200 с.
10. Ермолович, Д. И. Имена собственные: теория и практика межъязыковой передачи / Д. И. Ермолович. – Москва : Р.Валент, 2005. – 416 с.
11. Кабакчи, В. В. Основы англоязычной межкультурной коммуникации : учебное пособие / В. В. Кабакчи. – Санкт-Петербург : РГПУ им. А.И.Герцена, 1998. – 232 с.

12. Карданова, М. Х. Форенизация и доместикация как стратегии в кинопереводе фразеологизмов / М. Х. Карданова // *Фундаментальные основы инновационного развития науки и образования*. – Пенза : Наука и Просвещение, 2019. – С. 29–32.
13. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение : учебное пособие / В. Н. Комиссаров. – Москва : ЭТС, 2002. – 424 с.
14. Комиссаров, В. Н. Теория перевода / В. Н. Комиссаров. – Москва : Высшая школа, 1990. – 253 с.
15. Латышев, Л. К. Перевод: теория, практика и методика преподавания / Л. К. Латышев, А. Л. Семенов. – Москва : Академия, 2003. – 192 с.
16. Макаричкова, Ю. С. Практика и трудности перевода англоязычных имен собственных на русский язык / Ю. С. Макаричкова // *Огарёв-Online*. – 2017. – № 14. – С. 3.
17. Паршин, А. Теория и практика перевода : учебное пособие / А. Паршин. – Москва : Русский язык, 2000. – 205 с.
18. Пильгун, М. А. Мультимедийный текст: особенности функционирования и перспективы развития / М. А. Пильгун // *Учен. зап. Казан. ун-та*. – 2015. – Т. 157, № 5. – С. 192–204.
19. Рут, М. Э. Антропонимы: размышления о семантике / М.Э. Рут // *Известия Уральского государственного университета*. – 2001. – № 20. – С. 59–64.
20. Симбирцева, Н. А. Мультимедийный текст и альтернативные коммуникативные практики / Н. А. Симбирцева // *Известия Уральского федерального университета*. – 2019. – Т. 25, № 1. – С. 88–98.
21. Смирнова, О. А. О трудностях передачи английских собственных имен на русский язык / О. А. Смирнова // *Молодой ученый*. – 2009. – № 6. – С. 104–107.
22. Суперанская, А. В. Теоретические проблемы ономастики [Текст] : Автореферат дис. на соискание ученой степени доктора

филологических наук. (10.02.19) / АН СССР. Ин-т языкознания. Ленингр. отд-ние. - Ленинград : [б. и.], 1974. - 48 с.

23. Фонякова, О. И. Имя собственное в художественном тексте / О. И. Фонякова. – Ленинград : ЛГУ, 1990. – 103 с.

24. Хромых, А. А. Классификация функциональных стилей речи (теоретический аспект) / А. А. Хромых. — Текст : непосредственный // Филологические науки в России и за рубежом : материалы V Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, декабрь 2017 г.). — Санкт-Петербург : Свое издательство, 2017. — С. 71–74.

25. Шипика, А. А. Основные способы перевода названий организаций в публицистических текстах медицинской направленности / А. А. Шипика // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 6-2. – С. 165–166.

26. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / под ред. В. Н. Ярцева. – Москва : Большая Российская энциклопедия, 2000. – 685 с.

27. Aixelá, J. F. Culture-specific items in translation / J. F. Aixelá // Translation, Power, Subversion. – 1996. – № 2. – P. 52–78.

28. Aronin, L. Multilingualism / L. Aronin, D. Singleton. – Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 2012. – 230 p.

29. Auer, P. Multilingualism as a problem? Monolingualism as a problem? / P. Auer, L. Wei // Handbook of Multilingualism and Multilingual Communication . – Berlin : De Gruyter Mouton, 2007. – P. 1–12.

30. Bloomfield, L. Language / L. Bloomfield. – New York : Allen & Unwin, 1933. – 561 p.

31. Braun, M. Beobachtungen zur Frage der Mehrsprachigkeit / M. Braun. – Berlin : Göttingische Gelehrte Anzeigen, 1937. – 1306 p.

32. Cenoz, J. Defining Multilingualism / J. Cenoz // Annual Review of Applied Linguistics . – Cambridge : Cambridge University Press, 2013. – P. 3–18.

33. Cook, V. Evidence for multicompetence / V. Cook // Language Learning. – Michigan : University of Michigan Press, 1992. – P. 557–591.
34. Diebold, A. R. Incipient bilingualism / A. R. Diebold // Language in Culture and Society . – New York : Harper and Row, 1964. – P. 495–511.
35. Edwards, J. Multilingualism: Understanding Linguistic Diversity / J. Edwards. – London : Routledge, 1994. – 257 p.
36. European Commission, Commission of the European Communities Final report / Commission of the European Communities European Commission // High level group on multilingualism . – Luxembourg : Office for Official Publications of the European Communities, 2007. – P. 6.
37. Grosjean, F. Bilingual: Life and reality / F. Grosjean. – Cambridge, MA : Harvard University Press, 2010. – 276 p.
38. Krings, H. P. Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht: Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern / H. P. Krings. – Tübingen : Narr, 1986. – 570 p.
39. Lewis, M. P. Ethnologue: Languages of the world / M. P. Lewis. – Dallas, TX : SIL International, 2009. – 1253 p.
40. Probert, D. AS/A-Level Media Studies Essential Words Dictionary / D. Probert. – Oxford : Deddington Philip Allan Updates, 2005. – 164 p.

Электронные ресурсы:

41. Арабско-русская практическая транскрипция : [сайт]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Арабско-русская_практическая_транскрипция (дата обращения: 15.03.2024).
42. Индийско-русская практическая транскрипция : [сайт]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Индийско-русская_практическая_транскрипция (дата обращения: 28.02.2024).
43. Как записывать китайские имена и названия по-русски : [сайт]. – URL: <https://www.kitailanguage.com/kak-zapisat-kitajskieimena-i-nazvaniya-po-russki> (дата обращения: 13.12.2023).

44. Китайские имена: как написать по-русски : [сайт]. – URL: <https://hr-portal.ru/article/kitayskie-imena-kak-napisat-po-russki> (дата обращения: 13.12.2023).
45. Китайский онлайн-словарь Чжунга : [сайт]. – URL: <https://www.zhonga.ru/> (дата обращения: 20.02.2024).
46. Правила Кунрэй-сики : [сайт]. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Кунрэй-сики> (дата обращения: 20.02.2024).
47. Рябова, М. Э. Полиязычие в современном обществе: реалии и перспективы / М. Э. Рябова // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования : [электронный журнал]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/poliyazychie-v-sovremennom-obschestve-realii-i-perspektivu> (дата обращения: 25.03.2024).
48. Сдобников, В. В. Стратегия перевода: общее определение / В. В. Сдобников // Вестник ИГЛУ : [электронный журнал]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategiya-perevoda-obschee-opredelenie> (дата обращения: 24.03.2024).
49. Система Поливанова : [сайт]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Система_Поливанова (дата обращения: 15.02.2024).
50. Система Хепбёрна : [сайт]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Система_Хепбёрна (дата обращения: 15.02.2024).
51. Словарь социолингвистических терминов : [сайт]. – URL: <http://sociolinguistics.academic.ru/380/Многоязычие> (дата обращения: 03.03.2024).
52. Словарь Multitran : [сайт]. – URL: <https://www.multitran.com/> (дата обращения: 10.11.2023).
53. Таблица Палладия онлайн : [сайт]. – URL: <https://cidian.ru/palladius> (дата обращения: 15.04.2024).

54. Тизер «Genshin Impact – Тейват» : [электронный ресурс]. – URL: <https://youtu.be/TAIKhARUcoY?si=Ek6y22Y0ldVojWIV> (дата обращения: 10.01.2024).
55. Францизация : [сайт]. – URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Francization> (дата обращения: 16.05.2024).
56. Cambridge Dictionary : [сайт]. – URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/> (дата обращения: 12.11.2023).
57. Dautovic, G.V. The Rise of the Virtual Empire: Video Game Industry Statistics for 2021 : [сайт]. – URL: <https://fortunly.com/statistics/video-game-industry-statistics/#gref> (дата обращения: 25.04.2024).
58. Genshin Impact Вики : [сайт]. – URL: https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/Genshin_Impact_Вики (дата обращения: 08.02.2024).
59. Genshin Impact: официальный сайт : [сайт]. – URL: <https://genshin.hoyoverse.com/en/home> (дата обращения: 08.06.2024).
60. Statista Market Forecast : [сайт]. – URL: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide#global-comparison> (дата обращения: 07.05.2024).

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Таблица 16 — Анализ приемов перевода антропонимов в игре Genshin Impact

№	Антропоним на языке оригинала (при наличии)	Антропоним при переводе на английский язык	Антропоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)
1.	Ventus лат.	Venti	Венти	Модуляция+прямой перенос/ транслитерация
2.	יָהָןִּ иврит (Yôhānān)	Jean	Джинн	Транспозиция/ транскрипция
3.	Elizabeth англ.	Lisa	Лиза	Сокращение/ транскрипция
4.	केया хинди (keya)	Каеуа	Кэйа	Транскрипция/ транскрипция
5.	Βάρβαρος греч. (várvaros)	Barbara	Барбара	Транскрипция+модуляция/ транслитерация
6.	Dilūculum лат.	Diluc	Дилук	Прямой перенос+сокращение/ транслитерация
7.	Αἶαξ греч.	Ajax	Аякс	Транскрипция/ транскрипция
8.	Klee нем.	Klee	Кли	Прямой перенос/ транскрипция
9.	Benedictus англ.	Bennett	Беннет	Сокращение/транскрипция
10.	Noël франц. (nəʋ'el)	Noelle	Ноэлль	Транскрипция/ транскрипция
11.	Aimée франц. (eme)	Amy	Эми	Транскрипция/ транскрипция
12.	Mona	Mona	Мона	Прямой перенос/ транслитерация
13.	Διώνυσος греч.	Diona	Диона	Транскрипция+сокращение/ транслитерация
14.	Albedo лат.	Albedo	Альбедо	Прямой перенос/ транслитерация
15.	Rosaria итал./исп.	Rosaria	Розария	Прямой перенос/ транскрипция
16.	εὐλάλος (évialos) древ.греч.	Eula	Эола	Прямой перенос+сокращение/ транскрипция
17.	מִיקָא иврит (Mika)	Mika	Мика	Транскрипция/ транслитерация
18.	钟离 кит. (Zhōnglí)	Zhongli	Чжун Ли	Транскрипция/ транскрипция
19.	魈 кит. (Xiāo)	Xiao	Сяо	Транскрипция/ транскрипция
20.	北斗 кит. (Běidǒu)	Beidou	Бэй Доу	Транскрипция/ транскрипция
21.	凝光 кит. (Níng guāng)	Ningguang	Нин Гуан	Транскрипция/ транскрипция
22.	香菱 кит. (Xiāng líng)	Xiangling	Сян Лин	Транскрипция/ транскрипция
23.	行秋 кит. (Xíng qiū)	Xingqiu	Син Цю	Транскрипция/ транскрипция
24.	重云 кит. (Zhòng yún)	Chongyun	Чун Юнь	Транскрипция/ транскрипция
25.	七七 кит. (Qīqī)	Qiqi	Ци Ци	Транскрипция/ транскрипция

26.	刻晴 кит. (Kè qíng)	Keqing	Кэ Цин	Транскрипция/ транскрипция
27.	辛焱 кит. (Xīn yàn)	Xinyan	Синь Янь	Транскрипция/ транскрипция
28.	甘雨 кит. (Gān yǔ)	Ganyu	Гань Юй	Транскрипция/ транскрипция
29.	胡桃 кит. (Hú táo)	Hu Tao	Ху Тао	Транскрипция/ транскрипция
30.	烟绯 кит.(Yān fēi)	Yanfei	Янь Фэй	Транскрипция/ транскрипция
31.	申鶴 кит. (Shēn hè)	Shenhe	Шэнь Хэ	Транскрипция/ транскрипция
32.	云堇 кит. (Yún jǐn)	Yun Jin	Юнь Цзинь	Транскрипция/ транскрипция
33.	夜兰 кит. (Yè lán)	Yelan	Е Лань	Транскрипция/ транскрипция
34.	瑶瑶 кит.(Yáo yáo)	Yaoyao	Яо Яо	Транскрипция/ транскрипция
35.	白术 кит. (Báizhú)	Baizhu	Бай Чжу	Транскрипция/ транскрипция
36.	雷電將軍 япон. (Raiden shōgun)	Raiden Shogun	Сёгун Райдэн	Транскрипция/ транскрипция
37.	神里綾華 япон. (Kamisato Ayaka)	Kamisato Ayaka	Камисато Аяка	Транскрипция/ транскрипция
38.	楓原万葉 япон. (Kaedehara Kazuha)	Kaedehara Kazuha	Каэдэхара Кадзуха	Транскрипция/ транскрипция
39.	宵宮 япон. (Yomiya)	Yoimiya	Ёимия	Транскрипция/ транскрипция
40.	早柚 япон. (Haya yuzu)	Sayu	Саю	Транскрипция/ транскрипция
41.	九条裟羅 япон. (Kujou Sara)	Kujou Sara	Кудзё Сара	Транскрипция/ транскрипция
42.	珊瑚宮心海 (さんご のみやここみ) япон. (Sangonomiya Kokomi)	Sangonomiya Kokomi	Сангономия Кокоми	Транскрипция/ транскрипция
43.	תומס (Tomas) иврит	Thoma	Тома	Транспозиция+сокращение/транскрипция
44.	荒瀧一斗 япон.(Arataki Itto)	Arataki Itto	Аратаки Итто	Транскрипция/ транскрипция
45.	ゴロ—япон.(Goro)	Gorou	Горо	Транскрипция/транскрипция
46.	八重神子 япон. (Yae Miko)	Yae Miko	Яэ Мико	Транскрипция/транскрипция
47.	神里綾人 япон. (Kamisato Ayato)	Kamisato Ayato	Камисато Аято	Транскрипция/ транскрипция
48.	久岐忍 япон. (Kuki Shinobu)	Kuki Shinobu	Куки Синобу	Транскрипция/ транскрипция
49.	鹿野院平蔵 (しかの いんへいぞう) япон. (Shikanoin Heizou)	Shikanoin Heizou	Сиканоин Хэйдзо	Транскрипция/ транскрипция
50.	綺良々 япон. (Kirara)	Kirara	Кирара	Транскрипция/ транскрипция
51.	نهضة араб. (nahda)	Nahida	Нахида	Транскрипция/ транслитерация
52.	طغنري араб. (taghniri)	Tighnari	Тигнари	Транскрипция/ транслитерация
53.	كلاله	Collei	Коллеи	Транскрипция/ транслитерация

	персид. (kolaih)			
54.	דורי иврит (dori)	Dori	Дори	Транскрипция/ транслитерация
55.	Σαινω греч. (saino)	Cyno	Сайно	Транскрипция/ транскрипция
56.	نیلوفر персид. (nilovr)	Nilou	Нилу	Транскрипция/ транскрипция
57.	لیلی араб. (laylad)	Layla	Лайла	Транскрипция/ транскрипция
58.	فروزان персид. (farwzan)	Faruzan	Фарузан	Транскрипция/ транслитерация
59.	الهيثم араб. (lahytham)	Alhatham	Аль-Хайтам	Транскрипция/ транслитерация
60.	ديهيا араб. (dihia)	Dehya	Дэхья	Транскрипция/ транслитерация
61.	كاهه персид. (kaveh)	Kaveh	Кавех	Транскрипция/ транслитерация
62.	الراني араб. (alraani)	Alrani	Алрани	Транскрипция/ транслитерация
63.	𐎠𐎢𐎽𐎢𐏁 Аккадский/ نبي араб. (Nabû) ملكة араб. (Malika)	Nabu Malikata	Набу Маликата	Транскрипция/ транслитерация
64.	زروان персид. (zarwan)	Zurvan	Зурван	Транскрипция/ транслитерация
65.	Furrina	Furina	Фурина	Транскрипция/ транслитерация
66.	Lynne франц.	Lyney	Лини	Транскрипция/ транскрипция
67.	Eluned	Lynette	Линетт	Транскрипция/ транскрипция
68.	Fréminet франц.	Freminet	Фремине	Прямой перенос/ транскрипция
69.	Neuvillette франц.	Neuvillette	Нёвиллет	Прямой перенос/ транскрипция
70.	Cild др.англ	Childe	Чайльд	Модуляция/ транскрипция
71.	Charlotte франц.	Charlotte	Шарлотта	Прямой перенос/ транскрипция
72.	Clorinde франц.	Clorinde	Клоринда	Прямой перенос/ транслитерация
73.	Chevreuse (ʃəvʁøz) франц.	Chevreuse	Шеврёз	Прямой перенос/транскрипция
74.	Dvorak чешский	Dvorak	Дворжак	Прямой перенос/транскрипция
75.	Delaroche франц.	Delaroche	Деларош	Прямой перенос/транскрипция
76.	Aeval ирланд.	Aeval	Эваль	Прямой перенос/транскрипция
77.	முரடா (Murata) тамильский	Murata	Мурата	Транскрипция/ транслитерация

78.	Ọya-Ìyáńsàn-án	Iansan	Иансан	Прямой перенос+сокращение/ транслитерация
79.	Людмила	Lyudmila	Людмила	Транскрипция
80.	Андрей	Andrei	Андрей	Транскрипция
81.	Влад	Vlad	Влад	Транскрипция
82.	Иванович	Ivanovich	Иванович	Транскрипция
83.	Михаил	Mikhail	Михаил	Транскрипция
84.	Надя	Nadia	Надя	Транскрипция
85.	Τεῦχος (teŷchos) греч.	Teucer	Тевкр	Транспозиция/ транспозиция
86.	Pierro	Pierro	Пьеро	Прямой перенос / транскрипция
87.	Dottore	Dottore	Дотторе	Прямой перенос / транслитерация
88.	Columbina	Columbina франц.	Коломбина	Прямой перенос / транскрипция
89.	Arlecchino	Arlecchino	Арлекино	Прямой перенос / транскрипция
90.	Pulcinella	Pulcinella	Пульчинелла	Прямой перенос / транскрипция
91.	Scaramouche	Scaramouche	Скарамучча	Прямой перенос / транскрипция
92.	Sandrone	Sandrone	Сандроне	Прямой перенос / транслитерация
93.	Pantalone	Pantalone	Панталоне	Прямой перенос / транслитерация
94.	Capitano	Capitano	Капитано	Прямой перенос / транскрипция
95.	Tartaglia	Tartaglia	Тарталья	Прямой перенос / транскрипция
96.	Signora	Signora	Синьора	Прямой перенос / транскрипция
97.	Barbatus лат.	Barbatus	Барбатос	Прямой перенос+модуляция/ транслитерация
98.	Morax лат.	Morax	Моракс	Прямой перенос/ транскрипция
99.	Foçalors (/ 'fousələ/, "ФОН-sə-lor") лат. с франц. произношением	Focalors	Фокалорс	Прямой перенос/транслитерация
100.	影 (Ei)	Ei	Эи	Транскрипция/транскрипция

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Таблица 17 — Анализ приемов перевода топонимов в игре Genshin Impact

№	Топоним на языке оригинала (при наличии)	Топоним при переводе на английский язык	Топоним при переводе на русский язык	Трансформации (с языка оригинала на английский / с английского на русский)
1.	Mondstadt нем.	Mondstadt	Мондштадт	Прямой перенос/ транскрипция
2.	Wolvendom др. англ.	Wolvendom	Вольфендом	Прямой перенос/ транскрипция
3.	-	Golden Apple Archipelago	Архипелаг Золотого Яблока	Калькирование
4.	-	Nameless Island	Безымянный остров	Калькирование
5.	-	Angel's Share	«Доля ангелов»	Калькирование
6.	-	Stormterror's Lair	Логово Ужаса Бури	Калькирование
7.	-	Stormbearer Mountains	Горы Буревестника	Калькирование
8.	-	Starfell Lake	Озеро Звездападов	Калькирование+модуляция
9.	-	Dadaupa Gorge	Ущелье Дадаупа	Калькирование+транслитерация
10.	-	Brightcrown Canyon	Каньон Светлой короны	Калькирование
11.	-	Cape Oath	Мыс Веры	Калькирование+модуляция
12.	-	Windrise	Долина Ветров	Опущение+добавление
13.	-	Thousand Winds Temple	Храм Тысячи ветров	Калькирование
14.	-	Whispering Woods	Шепчущий лес	Калькирование
15.	-	Springvale	Спрингвейл	Транскрипция
16.	璃月 (Líyuè) кит.	Liyue	Ли Юэ	Транскрипция/ транскрипция
17.	碧水原 (Bìshuǐ Yuán) кит.	Bishui Plain	Долина Бишуй	Транскрипция + калькирование /транскрипция + калькирование
18.	无妄坡 (Wúwàng Pō) кит.	Wuwang Hill	Склон Уван	Транскрипция + калькирование/ транскрипция+модуляция
19.	轻策庄 (Qīngcè Zhuāng)	Qingce Village	Деревня Цинцэ	Транскрипция + калькирование/ транскрипция + калькирование

	КИТ.			
20.	石门 (Shímén) КИТ.	Stone Gate	Каменные врата	Калькирование/ калькирование
21.	望舒客栈 (Wàngshū Kèzhàn) КИТ.	Wangshu Inn	Постоялый дом «Ваншу»	Транскрипция + калькирование/ транскрипция + калькирование
22.	地中之盐 (Dìzhōng zhī Yán) КИТ.	Sal Terrae	Солёные земли	Калькирование/ калькирование
23.	荻花洲 (Díhuā Zhōu) КИТ.	Dihua Marsh	Тростниковы е острова	Транскрипция+модуляция/ калькирование+модуляция
24.	璃月港 (Líyuè-gǎng) КИТ.	Liyue Harbor	Гавань Ли Юэ	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
25.	天衡山 (Tiānhéng Shān) КИТ.	Mountain Tianheng	Гора Тяньхэн	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
26.	归离原 (Guīlí Yuán) КИТ.	Guili Plains	Долина Гуйли	Транскрипция + калькирование/ транскрипция+модуляция
27.	明蕴镇 (Míngyùn Zhèn) КИТ.	Mingyun Village	Деревня Миньюнь	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
28.	奥藏山 (Àozàng Shān) КИТ.	Mountain Aocang	Гора Аоцан	Модуляция+калькирование/ транскрипция+калькирование
29.	往生堂 (Wǎngshēng- táng) КИТ.	Wangsheng Funeral Parlor	Похоронное бюро Ваншэн	Транскрипция+модуляция/ транскрипция+калькирование
30.	范木堂 (Fàn mù- táng) КИТ.	Fanmu Carpenter	Мастерская «Фаньму»	Транскрипция+модуляция/ транскрипция+модуляция
31.	南天门 (Nántiānmén) КИТ.	Nantianmen	Южные небесные врата	Транскрипция/ калькирование
32.	不卜庐 (bùbǔlú) КИТ.	Bubu Pharmacy	Хижина «Бубу»	Транскрипция+модуляция/ транскрипция+модуляция
33.	翘英庄 (Qiàoyīng Zhuāng) КИТ.	Qiaoying Village	Деревня Цяоин	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
34.	庆云顶 (Qìngyún Dǐng) КИТ.	Qingyun Peak	Пик Циньюнь	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
35.	天遒谷 (Tiānqiú Gǔ) КИТ.	Tianqiu Valley	Долина Тяньцю	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
36.	稻妻 (Inazuma) ЯПОН.	Inazuma	Инадзума	Транскрипция/ транскрипция

37.	緋木村 (Higi-mura) япон.	Higi Village	Деревня Хиги	Транскрипция+калькирование/ транслитерация+калькирование
38.	甘金島 (Amakane- jima) япон.	Amakane Island	Остров Амаканэ	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
39.	荒海/あらうみ (Araumi) япон.	Araumi	Арауми	Транскрипция/ транслитерация
40.	白狐野 (Byakko Ya) япон.	Byakko Plain	Равнина Бякко	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
41.	たたら砂 (Tatarasuna) япон.	Tatarasuna	Татарасуна	Транскрипция/ транслитерация
42.	無明砦 (Mumei- toride) япон.	Fort Mumei	Форт Мумэи	Транскрипция+калькирование/ транслитерация+калькирование
43.	天領 Tenryou япон.	Tenryou	Тэнрё	Транскрипция/ транскрипция
44.	水月池 (Suigetsu- chi) япон.	Suigetsu Pool	Озеро Суигэцу	Транскрипция+конкретизация/ транслитерация+калькирование
45.	オйна/海岸 (Oina Kaigan) япон.	Oina Beach	Пляж Ойна	Транскрипция+модуляция/ транскрипция+калькирование
46.	八衢彦の地 (やちまたひこち) (Yachimatahiko no Chi) япон.	Yachimatahiko's Locus	Расположени е Ятиматахико	Транскрипция+конкретизация/ транскрипция+калькирование
47.	蒙雲神社 (Mou'un Jinja) япон.	Mouun Shrine	Святылище Моун	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
48.	望瀧村 (Bourou-mura) япон.	Bourou Village	Деревня Боро	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
49.	蛇神の首 (Hebigami no Kubi) япон.	Serpent's Head	Голова змея	Калькирование/ калькирование
50.	名椎の浜 (Nadzuchi no Hama) япон.	Nazuchi Beach	Побережье Надзути	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
51.	鳴神大社 (Narukami Ooyashiro) япон.	Grand Narukami Shrine	Великий храм Наруками	Транскрипция+калькирование/ транслитерация+калькирование
52.	離島 (Ritou) япон.	Ritou	Остров Рито	Транскрипция/ транскрипция+добавление
53.	ワクカウ浜 (Wakukau-hama)	Wakukau Shoal	Отмель Вакукау	Транскрипция+калькирование/ транслитерация+калькирование

	япон.			
54.	大日御輿 (Dainichi Mikoshi) япон.	Dainichi Mikoshi	Дайнити Микоси	Транскрипция/ транскрипция
55.	越石村 (Koseki-mura) япон.	Koseki Village	Деревня Косэки	Транскрипция+калькирование/ транскрипция+калькирование
56.	मेरु (meru) санскрит	Sumeru	Сумеру	Транскрипция+добавление/ транслитерация
57.	अश्वत्थ (ashvattha) санскрит	Fane of Ashvattha	Храм Ашваттхи	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
58.	विशुद्ध (vishure) санскрит	Vissudha Field	Луга Вишудхи	Транскрипция+добавление/ Транскрипция+калькирование+модуляция
59.	वनराणा (vānarāṇā) санскрит	Vanarana	Ванарана	Транскрипция/ транслитерация
60.	छत्राक (chatrakam) санскрит	Chatrakam Cave	Пещера Чатракам	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
61.	القصر سراى (al-qaṣr sarāy) араб.	The Palace of Alcazarzaray	Алькасар-сарай	Транскрипция+добавление/ транскрипция+опущение
62.	अविद्या (avidya) санскрит	Avidya Forest	Лес Авидья	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
63.	गन्धर्व (gandharva) санскрит	Gandharva Ville	Гандхарва	Транскрипция+добавление/ транслитерация+опущение
64.	लोकपाल (lokapal) санскрит	Lokapal	Джунгли Локапал	Транскрипция/ транскрипция+добавление
65.	بیمارستان (bīmārestān) персид.	Bimarstan	Бимарстан	Транскрипция/ транслитерация
66.	زار ریگ (rig zar) персид.	Citadel of Regzar	Цитадель Регзара	Транскрипция+добавление/ транслитерация+калькирование
67.	میناکاری (minacari) персид.	Menakeri's Treasure Shop	Магазин Менакери	Транскрипция/ транслитерация+калькирование+опущение
68.	शूरस्थान (Surasthan) санскрит	Sanctuary of Surasthana	Храм Сурастаны	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
69.	شمشیر (shamshir) персид.	Shamshir's Smithy	Кузница Шамшира	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
70.	पुष्प (púṣpa) санскрит	Puspa Café	Кафе «Пуспа»	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
71.	आर्द्रावी (ardravi) санскрит	Ardravi Valley	Долина Ардрави	Транскрипция+добавление/ транслитерация+калькирование
72.	देवान्तक (devantaka) санскрит	Devantaka's Mountain	Гора Девантаки	Транскрипция+добавление/ транслитерация+калькирование
73.	ὄρμος (órmos) греч.	Port Ormos	Порт-Ормос	Транскрипция+добавление/ транслитерация+калькирование

74.	جعفر (jafr) персид.	Djafar Tavern	Таверна «Джафар»	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
75.	ὁ Φάρος τῆς Ἀλεξανδρείας (o Fáros tis Alexandreías) греч.	Pharos Lighthouse	Фаросский маяк	Транспозиция/ транскрипция+калькирование
76.	Fontaine франц.	Fontaine	Фонтейн	Прямой перенос/ транскрипция
77.	Ipsissimus лат.	Tower of Ipsissimus	Башня Иписсимумс	Прямой перенос+добавление/ транслитерация+калькирование
78.	Café Lutèce франц.	Café Lutece	Кафе «Лютес»	Прямой перенос/ калькирование+транскрипция
79.	L'Oiseau de vapeur франц.	The Steambird	Паровая птица	Калькирование/ калькирование
80.	Χάρυβδις (Khárubdis) греч.	Fort Charybdis Ruins	Руины форта Харибда	Транспозиция+добавление/ калькирование+транспозиция
81.	Automnequi: франц.	East Slopes of Mont Automnequi	Восточный склон Мон Атонеки	Прямой перенос+добавление/ транскрипция+калькирование
82.	ἀνάπαυσις (anápausis) греч.	Annapausis	Аннапаузис	Транскрипция/ транскрипция
83.	Fontaine de Lucine франц.	Fountain of Lucine	Фонтан Люсин	Калькирование+прямой перенос/ транскрипция+калькирование
84.	ἐπίκλησις (épiklesis) греч.	Opera Epiclese	Оперный театр «Эпиклез»	Прямой перенос+добавление/ транскрипция+калькирование
85.	Θάλαττα (thálatta) греч.	Thalatta Submarine Canyon	Талатская подводная долина	Транскрипция+добавление/ транскрипция+калькирование
86.	Village de Poisson (vilaz de pwasō) франц.	Poisson	Пуассон	Транслитерация+опущение/ транскрипция
87.	Romaritime: romarin франц.	Romaritime Harbor	Порт Ромарин	Прямой перенос+добавление/ калькирование+опущение
88.	Forteresse de Méropide франц.	Fortress of Meropide	Крепость Меропид	Прямой перенос+калькирование/ транскрипция+калькирование
89.	Ὀυρανία (ouṛanía) греч.	Loch Urania	Озеро Урании	Транспозиция+добавление/ калькирование+транспозиция
90.	Port de Lumidouce франц.	Lumidouce Harbor	Порт Люмидус	Прямой перенос+калькирование/ транскрипция+калькирование
91.	Maison des curiosités de Bertin франц.	Bertin's House of Curiosities	Дом диковинок Бертина	Калькирование+транслитерация/ка лькирование+транслитерация
92.	Palais Mermonia франц.	Palais Mermonia	Дворец Мермония	Прямой перенос/ калькирование+транскрипция
93.	Hôtel Debord	Hotel Debord	Дебор Отель	Калькирование+прямой перенос/

	франц.			транскрипция+калькирование
94.	Horlogerie Lepaute франц.	Lepaute Horlogerie	Часовая мастерская Лепота	Прямой перенос+перестановка/ калькирование+транскрипция
95.	Ateliers Leschots франц.	Leschots Clockwork Workshop	Мастерская заводных механизмов Лешо	Транслитерация+калькирование+до бавление/ калькирование+транскрипция
96.	LanNezha астекские языки	Natlan	Натлан	Модуляция+транскрипция/ транслитерация
97.	Снежная рус.	Snezhnaya	Снежная	Транскрипция/ транскрипция
98.	دَهْرِيّ (dahriyy) араб.	Khaenri'ah	Каэнри'ах	Модуляция+транскрипция/ транскрипция
99.	Caelestis лат.	Celestia	Селестия	Модуляция+прямой перенос/ транскрипция
100.	尘歌壺 (Chén'gē Hú) кит.	Serenitea Pot	Чайник безмятежнос ти	Модуляция+транскрипция/ калькирование+модуляция