



Особенности перевода антропонимов в литературе и компьютерных играх жанра фэнтези

Андрей Г. Фомин^{a, @, ID}; Владислав И. Чоботар^a

^a Кемеровский государственный университет, 650000, Россия, г. Кемерово, ул. Красная, 6

@ andfomin67@mail.ru

ID <https://publons.com/researcher/B-5240-2019>

Поступила в редакцию 05.06.2018. Принята к печати 02.09.2018.

Аннотация: Статья посвящена изучению способов перевода антропонимов с английского на русский язык в художественной литературе и компьютерных играх жанра фэнтези. Цель исследования – анализ и сравнение вариантов перевода антропонимов разных авторов, выделение тенденций, удачных и неудачных случаев перевода антропонимов в художественном тексте. В ходе исследования были использованы труды отечественных и зарубежных учёных в области антропонимики и перевода, рассмотрены классификационные модели и использованы сравнительный и функциональный анализы. Область применения результатов – учебные пособия по практике перевода, процесс перевода и локализации художественной литературы и компьютерных игр жанра фэнтези. Материалом исследования являются переводы антропонимов книжных циклов жанра фэнтези (Гарри Поттер, Песнь Льда и Пламени, Властелин Колец) и компьютерной игры (*World of Warcraft*). На примере разных переводов показаны особенности переводов антропонимов в современном и более раннем периодах.

Ключевые слова: антропоним, жанр фэнтези, переводческие трансформации, способы передачи антропонимов

Для цитирования: Фомин А. Г. Особенности перевода антропонимов в литературе и компьютерных играх жанра фэнтези // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. Т. 21. № 2. С. 558–564. DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-2-558-564>

Введение

На сегодняшний день индустрия развлечений, в которую входят телевидение, кинематограф, компьютерные игры и художественная литература, переживает подъём. Самым популярным в данных сферах жанром является жанр фэнтези, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов, вызывающий интерес у всех слоев населения самых разных возрастных категорий. Произведения жанра фэнтези, в первую очередь литература и компьютерные и видеоигры, характеризуются уникальными особенностями: комбинация и смешение различных жанров, проработанные сказочные миры (или, как называют масштабные сказочные миры, вселенные), квазисобственные имена и антропонимы.

Антропонимика изучает происхождение имён, их эволюцию, закономерности функционирования [1, с. 33]. Вопросом исследования ономастики, антропонимов и их перевода занимались многие отечественные и зарубежные учёные, такие как С. Б. Веселовский [2], Е. Курилович [3], А. В. Суперанская [4], Р. Зарей [5] и др. Отечественные учёные в классификациях антропонимов чаще всего используют классы, существующие лишь в русском языке,

зарубежные же лингвисты расширяют классификации, добавляя в них классы, не характерные для русского языка, такие как, например, матронимы (часть родового имени, присваиваемая по имени матери) или пренонимы (родовые имена, использовавшиеся во времена Римской Империи), а также различные классы антропонимов, встречающихся в различных культурах мира. Антропонимы в целом обозначаются в научных работах как отечественных, так и зарубежных лингвистов как «единичное имя собственное или совокупность имён собственных, идентифицирующих человека» [6].

Антропонимы, включающие в себя имена, фамилии, прозвища персонажей, являются важным элементом перевода. Корректная передача антропонимов позволяет правильно понять концепцию разработчиков / авторов.

В ходе исследования была выделена отдельная группа антропонимов – «литературные антропонимы», представленные в классификации российской учёной О. И. Фоянковой [7, с. 13] как отдельный класс. Среди иностранных учёных подобные классификации были представлены такими учёными, как Б. Пур [8], Р. Зарей. К литературным антропонимам относятся топонимы,

зоонимы и имена художественных объектов, созданных воображением писателя и включенных в текст художественного произведения. Эти антропонимы в основном встречаются в различных вымышленных вселенных, таких как вселенные жанра фэнтези.

Основными способами передачи антропонимов с одного языка на другой являются переводческие трансформации. Многие исследователи предлагают свои классификации переводческих приемов, наиболее общей является классификация Н. К. Гарбовского [9, с. 154], включающая:

- 1) транскрипцию, т. е. передачу в письменном виде элементов звучащей речи;
- 2) транслитерацию, т. е. точную передачу знаков одной письменности знаками другой письменности;
- 3) полный перевод (калькирование);
- 4) приближенный перевод.

Имена собственные в художественной литературе жанра фэнтези

Властелин Колец

Жанр фэнтези начал свой путь в СССР, когда советским читателям были представлены первые художественные произведения иностранных и советских авторов. Самым ярким событием стал первый перевод романа Дж. Р. Толкиена «Властелин Колец», выпущенный в 1982 г. До этого существовали лишь пересказ Зинаиды Бобырь, неофициально вышедший в 1966 г., о котором долгое время никто не знал из-за ограниченного тиража, и только в 2013 г. он был обнаружен в научно-популярном журнале «Мир фантастики»¹ и перевод А. Грузберга 1978 г.² Оба эти перевода не были изданы официально и распространялись в видах рукописей. Всего официально вышло 5 вариантов перевода произведения: В. Муравьева, А. Кистяковского³; Н. В. Григорьевой, В. И. Грушецкого; В. А. Маториной; М. В. Каменкович, В. Каррика⁴; Д. Афиногенова, В. Волковского⁵, а также существует неофициальный перевод А. Грузберга и пересказ З. Бобырь. Переводы Н. В. Григорьевой, В. И. Грушецкого и В. А. Маториной не являются релевантными по причине их недоступности и не были рассмотрены, пересказ З. Бобырь не является переводом как таковым и также не был рассмотрен.

Первой официальной версией перевода считается перевод В. Муравьева и А. Кистяковского, вышедший

в 1982 г. Данный перевод является самым ярким примером полной адаптации антропонимов для русскоязычного читателя. Были переведены все имена и географические названия, однако зачастую игнорировались и вложенные автором смыслы данных имён. Ярким примером, характеризующим авторскую склонность к полной адаптации имён, можно считать отрывок, посвящённый дню рождения одного из героев, на празднование которого приехало множество его друзей:

There were many Bagginses and Boffins, and also many Took and Brandybucks; there were various Grubbs (relations of Bilbo Baggins' grandmother), and various Chubbs (connexions of his Took grandfather); and a selection of Burrowses, Bolgers, Bracegirdles, Brockhouses, Goodbodies, Hornblowers and Proudfoots. Some of these were only very distantly connected with Bilbo, and some of them had hardly ever been in Hobbiton before, as they lived in remote corners of the Shire. The Sackville-Bagginses were not forgotten.

Перевод В. Муравьева и А. Кистяковского выглядит таким образом:

Во множестве были там Торбинсы и Булкинсы, Кролы и Брендизайки, не обойдены Ройлы, Ейлы и Пойлы, представлены Глубокопы, Бобберы, Толстобрюхлы, Барсуксы, Дороднинги, Дудстоны и Шерстолапы, присутствовал и Оддо Лякошель-Торбинс с женою Любелией.

Также стоит рассмотреть варианты переводов данного произведения, выполненные В. Волковским, Д. Афиногеновым; М. Каменкович, В. Каррика и вариант перевода А. Грузберга.

Данный фрагмент в переводе М. Каменкович, В. Каррика:

За столом восседало множество Бэггинсов, Боффинов, Тукков и Брэндибэков, представлены были Груббы и многообразные Куббы, а в дополнение к ним – широкий выбор Рывтингов, Булджеров, Перестегинсов, Барсукков, Дебеллингов, Дудельщиков и Большеступов.

Данный фрагмент в переводе А. Грузберга:

Здесь было множество Бэггинсов и Боффинов, а также много Туков и Брэндизайков, были различные Граббы, и различные Чаббы, и набор Берроузов, Болджеров, Брейсгирдлей, Брокхайзов, Гудбодди, Хорнблауэров и Праудфуттов. Не были забыты и Сэквиль-Бэггинсы, Отто и его жена Любелия.

Данный фрагмент в переводе В. Волковского, Д. Афиногенова:

¹ «Властелин Колец» как советская фантастика: отрывки из пересказа Зинаиды Бобырь // Мир фантастики. 2013. № 113. Режим доступа: <https://www.mirf.ru/magazine/mir-fantastiki-113> (дата обращения: 15.02.2018).

² Хананашвили А. Как это начиналось: Толкин в переводах Грузберга // Архивы Минас-Тирита. Режим доступа: www.kulichki.com/tolkien/archiv/ugolok/gruzberg.shtml (дата обращения: 15.02.2018).

³ Толкин Дж. Р. Властелин Колец / пер. В. С. Муравьева, А. А. Кистяковского. М.: АСТ, 2009. 471 с.

⁴ Толкин Дж. Р. Властелин Колец: трилогия / пер. М. В. Каменкович, В. Каррика. СПб.: Азбука, 1999.

⁵ Толкин Дж. Р. Властелин Колец: Дружество Кольца / пер. с англ. Д. Афиногенова, В. Волковского. М.: АСТ, 2002. 570 с.

В числе почётных гостей помимо Беббинсов, Сведунов и множества Туков да Брендибаков, попали Щеканы, Прожоры, кое-кто из Отвальней, Булбанов, Опоясней, Барсучинсов, Толстингов, Трубопыхов и Мохноstopов. Не забыли хозяева и Хапни-Беббинсов.

Сравнив вышеприведённые варианты перевода, можно увидеть, что в разные периоды времени, когда был выполнен перевод, использовалась стратегия переноса антропонимов, в данном случае фамилий. В переводе А. Грузберга, выполненного самостоятельно без государственной поддержки в 1970-х гг., отсутствует дословный перевод имён, встречается только транслитерация. Переводы В. Волковского, Д. Афиногенова и В. Муравьёва были изданы в СССР, наблюдается тенденция к полному переводу имён, т. е. так называемая «полная русификация», зачастую вразрез с вложенным смыслом, как, например, перевод фамилии *Voffin* как *Булкинс* в переводе В. Муравьёва. В переводе М. Каменкович, В. Каррика, выпущенном в конце 1990-х гг., использованы комментарии самого писателя Дж. Р. Толкиена для переводчиков, на основе которых для имён подбирались транслитерация или полный перевод, в соответствии с пожеланиями писателя, изложенными им в тексте комментариев. В результате анализа было установлено, что в переводе В. Волковского и Д. Афиногенова и В. Муравьёва главными способами перевода антропонимов являются полный перевод и калькирование, с редкими случаями транслитерации, в переводе М. Каменкович использованы транслитерация, калькирование, приближенный перевод, в соответствии с пожеланиями автора оригинала, в переводе А. Грузберга главным способом перевода является транслитерация.

Гарри Поттер

Другим примером художественного произведения, в переводах которого у авторов использованы транслитерация и адаптация, является популярная серия книг о Гарри Поттере. Серия фэнтези-романов о приключениях волшебника Гарри Поттера и его друзей пользуется большой популярностью по всему миру. Первое издание первого романа цикла на русском языке было выпущено издательством «РОСМЭН» в 2001 г.⁶ и содержало в себе преимущественно транскрипционный перевод имён собственных и названий различных географических объектов, в последующих частях начали встречаться калькированные имена собственные. Имена персонажей в большинстве случаев действительно имеют в себе смысловое значение, ярче выделяющее характер и другие свойства персонажей. В 2014 г. право на издание серии книг о Гарри Поттере

перешло к издательству «Махаон», при этом был использован перевод М. Спивак⁷. Данный перевод вызвал неоднозначные оценки читателей и критиков, в первую очередь из-за полного изменения принципа перевода антропонимов, а конкретно имён собственных. Поэтому данная серия романов была принята во внимание при составлении списка единиц для анализа в данном исследовании. В переводе издательства «РОСМЭН» использована преимущественно адаптация, однако при переводе многих имён использовалась транслитерация. В переводе издательства «Махаон», выполненном переводчицей М. Спивак, используются и транслитерация, и адаптация. При этом практически каждое имя в данном произведении отражает какую-либо черту характера или способность персонажа.

Все имена, использованные Дж. К. Роулинг, так или иначе что-то нам говорят, например, обычные, реальные имена собственные говорят нам о неволашебном происхождении персонажа, либо о его лояльном отношении к людям, не владеющим волшебством (так называемым *магглам*). Среди таких имен: *Arthur, Bill, Dennis, Hermione, Molly, Ronald, Tom*.

Также в произведении встречаются имена собственные, созданные на основе реальных имен, но имеющие отличную от них стилистическую окраску, они чаще говорят о магическом происхождении персонажа, но при этом данные персонажи лояльно относятся к населению, не владеющему магией. Среди них: *Nymphadora, McGonagall, Luna*.

И встречаются полностью вымышленные имена – они показывают магическое происхождение персонажа и значительно раскрывают его характер. Среди них: *Salazar Slytherin, Xenophilus Lovegood, Draco Malfoy, Mad Eye Moody* и др.

Реальные имена в обоих переводах переданы транслитерацией, передавая звучание имени. Среди таких имен: *Potter – Поттер, Spinnnet – Спиннет, Granger – Грейнджер*. Полуреальные и вымышленные имена преимущественно переданы с использованием комбинированных методов, в большинстве случаев это модель «транскрипция + калькирование». Ярким примером смыслового имени является *Severus Snape*, в дальнейшем оно будет рассмотрено с остальными встречающимися смысловыми именами. Отдельно стоит рассматривать названия факультетов волшебной школы «Хогвартс», они образованы от фамилий четырёх основателей данной школы.

В качестве примера были рассмотрены имена, клички и географические названия персонажей и географических мест, встречающихся в тексте романа (таблица).

⁶ Роулинг Дж. К. Гарри Поттер и философский камень / пер. с англ. М.: РОСМЭН, 2001. 399 с.

⁷ Роулинг Дж. К. Гарри Поттер и философский камень / пер. М. М. Спивак. М.: Махаон, 2014. 432 с.

Таблица. Список выбранных антропонимов литературного цикла «Гарри Поттер» и варианты их переводов

Table. Anthroponyms from Harry Potter books and translation options

Оригинал (английский язык)	Перевод издательства «РОСМЭН» (коллектив переводчиков)	Перевод издательства «Махаон» (М. Спивак)
Oliver Wood	Оливер Вуд	Оливер Древ
Longbottom	Долгопупс	Долгопопп
Luna "Looney" Lovegood	Полумна Лавгуд	Луна «Психуна» Лавгуд
Rowena Ravenclaw	Ровена Когтевран	Ровена Равенкло
Helga Hufflepuff	Пенелопа Пуффендауй	Хельга Хуффльпуфф
Godrick Griffindor	Годрик Гриффиндор	Годрик Гриффиндор
Severus Snape	Северус Снегг	Злодеус Злей
Horace Slughorn	Гораций Слизнорт	Гораций Дивангард
Pomona Sprout	Помона Стебель	Помона Спарж
Gilderoy Lockhart	Златопуст Локонс	Сверкароль Чаруальд
Alastor Moody	Аластор Грюм	Аластур Хмури
Sylvanus Kettleburn	Сильванус Кеттлбёрн	Сильванус Мольюбит
Wilhelmina Grubbly-Plank	Вильгельмина Граббли-Дёрг	Вильгельмина Граббли-Пленк
Rolanda Hooch	Роланда Хуч	Роланда Самогони
Scabbers	Короста	Струпик
Crookshanks	Живоглот	Косолапус
Voldemort	Волан-Де-Морт	Вольдеморт

На некоторых именах, например *Оливера Вуда / Древа* или *Полумны / Луны Лавгуд*, построены каламбуры.

Оригинальный отрывок: *Wood? thought Harry, bewildered; was Wood a cane she was going to use on him?*

Отрывок в переводе издательства «РОСМЭН»: *Что за Вуд? Это у них, что ли, присвоили такое имя специальной палке, которой бьют провинившихся? И меня тоже ею побьют?*

Отрывок в переводе М. Спивак: *Древо? в панике подумал Гарри; это что, какая-нибудь палка, которой меня побьют?*

В данном отрывке видна важность передачи антропонима для понимания происходящего. В конкретном данном случае перевод М. Спивак является более предпочтительным, поскольку он передал смысл каламбура, основанного на имени и его значении.

Подобный каламбур был создан с именем *Luna "Looney" Lovegood*. В англоязычном варианте имени и прозвища наблюдается сходство, на основе которого каламбур был создан уже в переводе на русский язык издательства «РОСМЭН», в котором имя было изменено на *Полумна*, что созвучно с *полоумная*, таким образом был передан весь вложенный в персонажа произведения смысл. В варианте М. Спивак *Луна «Психуна»* наблюдается более выраженная негативная коннотация без каких-либо дополнительных элементов, способных её смягчить.

Вышеприведённый список не является полным, но по нему можно определить, что в переводе издательства «РОСМЭН» чаще встречается передача антропонимов способом транслитерации, в то время как в переводе издательства «Махаон» чаще встречается полный перевод имён, где это возможно. В ходе исследования было выделено 27 антропонимов, имён важных персонажей и кличек животных. В переводе издательства «РОСМЭН» используется преимущественно метод адаптации, 15 из 27 антропонимов были полностью переведены, 12 – транслитерированы. В переводе М. Спивак адаптированные имена изменены сильнее, чем в адаптированных именах в варианте перевода издательства «РОСМЭН», что негативно повлияло на восприятие персонажей произведения из-за излишне экспрессивной стилистической окраски имён, таких как *Злодеус Злей* и *Луна «Психуна» Лавгуд*. Вариант перевода антропонимов издательства «РОСМЭН» сохраняет стилистику произведения, вложенную автором, при этом раскрывает черты внешности или характера персонажей в достаточной для понимания читателем мере. В результате анализа было определено, что в обоих переводах способы транслитерации и адаптации использовались приблизительно в равных частях – в переводе издательства «РОСМЭН» 45 % имён было переведено с помощью способа транслитерации, 55 % имён было переведено с помощью способа адаптации, в переводе издательства «Махаон» 55 % имён

было переведено с помощью способа транслитерации, 45 % имён было переведено с помощью способа адаптации.

Песнь Льда и Пламени

В последние годы в фэнтези-литературе лидирующие позиции занимает вселенная «Песнь льда и пламени», более всего известная по киноадаптации «Игра Престолов» (*Game of Thrones*). Несмотря на масштабность действия и разнообразие персонажей, количество литературных смысловых антропонимов достаточно небольшое по сравнению с другими известными литературными фэнтези-вселенными.

Несмотря на то, что практически каждая фамилия имеет смысл или является отсылкой, в официальном русском переводе Н. И. Виленской (издательство АСТ, впервые выпущен в 2009 г.)⁸, на основе которого была произведена локализация киносериала, практически не передаётся смысл «говорящих» фамилий, в переводе использована только транслитерация. На веб-сайтах, посвящённых данной вселенной, существуют различные теории происхождения имён собственных. В исследовании были рассмотрены и проанализированы теории из «Энциклопедии Песни Льда и Пламени»⁹, они были использованы для написания комментариев, касающихся перевода имён собственных в произведении.

Например, фамилия *Старк* (*Stark*) может переводиться как «суровый, твёрдый», что ярко характеризует всю династию. Фамилии *Баратеон* (*Baratheon*) и *Ланнистер* (*Lannister*) завуалированно указывают на чистоту и благородность первых (*barathea* – ткань из шерсти и шелка (натуральная) и лживость последних (*lanital* – искусственная шерсть). Также фамилии Старк и Ланнистер могут быть отсылкой на Войну Алой и Белой Розы в Англии в 1455–1485 гг. в борьбе за власть между сторонниками двух ветвей династии Плантагенетов – Ланкастеров и Йорков. *Таргариен* (*Targaryen*), вероятно, восходит к слову *target* – цель, что раскрывает характер персонажей, являющихся королевской семьёй в изгнании. Фамилия семьи *Фрей* (*Frey*) указывает на злобный и конфликтный характер персонажей, основываясь на слове *fray* – драка, ссора. Практически ни одну из фамилий невозможно адаптировать на русский язык.

Имена собственные в компьютерных играх жанра фэнтези на примере *World of Warcraft*

В качестве примера перевода и адаптации компьютерных игр жанра фэнтези была выбрана *Massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) – массовая много-

пользовательская ролевая онлайн-игра *World of Warcraft*¹⁰ как один из самых масштабных и постоянно дополняющихся проектов в сфере развлечений жанра фэнтези. В ходе исследования было определено, что большая часть имён и географических названий переведена на русский язык при помощи калькирования или приближенного перевода. Меньшее количество имён составляют различные отсылки, а также имена, не содержащие в себе лексического значения, т. е. полностью выдуманые.

Так как большинство персонажей (так называемых *NPC*, *non-playable characters* – персонажей, которые не находятся под контролем игрока) не играют роли в общем сюжете, хоть и являются элементами окружения, их фамилии и прозвища в большинстве переведены локализаторами полностью. При этом в именах персонажей игры присутствуют отсылки к различным знаменитым людям, событиям, что также важно передать при локализации для создания юмористического или иного эффекта.

Отсылки к реальным людям, особенно к знаменитостям, или к персонажам других вселенных, так называемые «пасхальные яйца» или «пасхалки» являются частым явлением в многопользовательских ролевых онлайн-играх. Антропонимы, встречающиеся в игре, могут являться отсылками к литературным персонажам (*Algernon* – *Эджернон* – отсылка к произведению «Цветок для Эджернона», *Hemet Nesingwary* – *Хеминг Эрнестуэй* – анаграмма от имени известного писателя Эрнеста Хемингуэя), различным знаменитостям (*Haris Pilton* – *Псения Кобчак* – отсылка к светским дамам, при локализации был выбран вариант использовать образ Ксении Собчак известной российской светской дамы; *Harrison Jones* – *Харринсон Джонс* – отсылка к знаменитому актёру Харрисону Форду и одному из самых известных персонажей, сыгранных им в кино, Индиане Джонсу), кинематографу (*Clarice Foster* – *Клариса Фостер* – отсылка к актрисе Джуди Фостер и её роли инспектора Кларисы Старлинг из кинофильма «Молчание ягнят»). Перевод таких антропонимов является достаточно сложной задачей для переводчиков, в то время как многие отсылки могут не нуждаться в дополнительных переводческих трансформациях для передачи на русский язык, другие могут быть непонятны русскоязычным игрокам, поэтому при локализации зачастую полностью изменяется имя, как это произошло при трансформации *Haris Pilton* – *Псения Кобчак*.

Многие имена в сеттинге данной компьютерной игры невозможно перенести на русский язык с сохранением отсылки, примером такого имени является торговец *Slim, Shady Dealer*, являющийся отсылкой к псевдониму

⁸ Мартин Д. Игра престолов. Битва королей / пер. Н. И. Виленской. М.: АСТ, 2009. 408 с.

⁹ Энциклопедия Песни Льда и Пламени. Режим доступа: <https://7kingdoms.ru/wiki/> (дата обращения: 16.02.2018).

¹⁰ База данных World Of Warcraft. Режим доступа: <https://www.wowhead.com/> (дата обращения: 22.02.2018).

знаменитого американского хип-хоп музыканта Эминема «Slim Shady». В таком случае локализаторы прибегают к переводу имени, стараясь сохранить вложенный смысл и стилистику фэнтези-вселенной без сохранения отсылки. Таким образом, имя *Slim, Shady Dealer* было переведено локализаторами как *Tin, Сомнительный делец*.

Другие антропонимы зачастую связаны с мифологиями различных стран и народов, что также требует внимания локализаторов при переносе на русский язык в соответствии с русскоязычными вариантами имён этих богов. Например, имя *Magni Bronzebeard* является отсылкой к скандинавскому богу Магни – сыну Одина, *Neptulon* – отсылкой к древнегреческому богу Нептуну, *Sylvanas* – отсылкой к римскому богу лесов Сильвану.

Отдельным пластом антропонимов сеттинга данной игры являются антропонимы, несущие в себе характерные черты рас и народов. Например, фамилии персонажей-гномов, играющих важную роль в сюжете, несут в себе названия различных технических устройств, зачастую не существующих в реальном мире. К таким именам относятся король гномов *Главный Механик Меггакрут (High Tinker Mekktorque)*, один из антагонистов *Анжинер Термоштельс (Mekgineer Thermaplugg)*. В этих именах локализаторами не была использована транслитерация, все фамилии гномов полностью переведены с сохранением явного смыслового значения имён. Многие антагонисты, обладающие определёнными магическими или иными способностями, несут в своих фамилиях и прозвищах указания на это. Локализаторы также использовали метод передачи

антропонимов с помощью локализации в данных случаях, не прибегая к транслитерации. При этом большая часть имён является полностью вымышленная, поэтому имена при локализации были переданы при помощи транслитерации.

Заключение

Таким образом, процесс локализации художественной литературы и компьютерных игр жанра фэнтези продолжает своё развитие, несмотря на большой прогресс со времён переводов периода существования СССР. В ходе исследования было выявлено, что в современных переводах художественной литературы и компьютерных игр жанра фэнтези совмещаются методы транслитерации, приближенного перевода и полного перевода (калькирования) антропонимов, в то время как переводы художественной литературы данного жанра более раннего периода характеризуются полным переводом всех антропонимов, в которых есть лексическое значение. Было выявлено, что при передаче антропонимов на русский язык уделяется большее внимание стилистике, лексическому значению для получения стилистически подходящего адекватного перевода.

В ходе анализа различных переводов антропонимов в художественной литературе было выявлено, что перевод остаётся индивидуальным процессом, каждый переводчик имеет собственную стратегию перевода, в которой при переводе используется калькирование, приближенный перевод или транслитерация имён для сохранения стилистической окраски и семантического содержания.

Литература

1. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Наука, 1988. 192 с.
2. Веселовский С. Б. Ономастикон. Древнерусские имена, прозвища и фамилии. М.: Наука, 1974. 382 с.
3. Курилович Е. Очерки по лингвистике. М.: Издательство иностранной литературы, 1962. 456 с.
4. Суперанская А. В. Структура имени собственного. Фонология и морфология. М.: Наука, 1969. 206 с.
5. Zarei R. Proper Nouns in Translation: Should They Be Translated? // International Journal of Applied Linguistics & English Literature. 2014. Vol. 3. No. 6. С. 152–161.
6. Личные имена в прошлом, настоящем, будущем: проблемы антропонимики / отв. ред. В. А. Никонов. М.: Наука, 1970. 341 с.
7. Фоякова О. И. Имя собственное в художественном тексте. Л.: ЛГУ, 1990. 104 с.
8. Pour S. B. How to translate proper names // Translation Journal. 2009. Vol. 13. No. 4. Режим доступа: <https://translationjournal.net/journal/50proper.htm> (дата обращения: 30.11.2017).
9. Гарбовский Н. К. Теория перевода. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. 544 с.

Anthroponyms in Fantasy Fiction and Computer Games: Approaches to Translation

Andrei G. Fomin ^{a, @, ID}; Vladislav I. Chobotar ^a

^a Kemerovo State University, 6, Krasnaya St., Kemerovo, Russia, 650000

@ andfomin67@mail.ru

ID <https://publons.com/researcher/B-5240-2019>

Received 05.06.2018. Accepted 02.09.2018.

Abstract: The following article examines the ways of translation of anthroponyms from English to Russian in fantasy fiction and computer games. The purpose of the study is to analyze and compare the anthroponyms translation variants in the literary text. In the following article works of Russian and foreign scientists in the context of anthroponimics were used, the usage of classification models was taken up, comparative analysis and functional analysis were used. The following study can be used in textbooks, in the process of translation and localization of fantasy fiction and computer games. The research material involves translations of anthroponyms of fantasy literature cycles (Harry Potter, The Song of Ice and Fire, The Lord of the Rings) and fantasy role-playing computer game "World of Warcraft". Particular patterns of anthroponyms translation were shown in terms of early and modern translations.

Keywords: anthroponym, fantasy fiction, translational transformations, ways of transmitting anthroponyms

For citation: Fomin A. G., Chobotar V. I. Anthroponyms in Fantasy Fiction and Computer Games: Approaches to Translation. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2019, 21(2): 558–564. (In Russ.) DOI: <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-2-558-564>

References

1. Podol'skaia N. V. *Dictionary of Russian onomastic terminology*, 2nd ed. Moscow: Nauka, 1988, 192. (In Russ.)
2. Veselovskii S. B. *Onomasticon. Old Russian names, nicknames and surnames*. Moscow: Nauka, 1974, 382. (In Russ.)
3. Kurilovich E. *Essays on linguistics*. Moscow: Izdatel'stvo inostrannoi literatury, 1962, 456. (In Russ.)
4. Superanskaia A. V. *The structure of the proper name. Phonology and morphology*. Moscow: Nauka, 1969, 206. (In Russ.)
5. Zarei R. Proper Nouns in Translation: Should They Be Translated? *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 2014, 3(6): 152–161.
6. *Personal names in the past, present, future: problems of anthroponymy*, ed. Nikonov V. A. Moscow: Nauka, 1970, 341. (In Russ.)
7. Foniakova O. I. *Proper Name in Fiction*. Leningrad: LGU, 1990, 104. (In Russ.)
8. Pour S. B. How to translate proper names. *Translation Journal*, 2009, 13(4). Available at: <https://translationjournal.net/journal/50proper.htm> (accessed 30.11.2017).
9. Garbovskii N. K. *Translation theory*. Moscow: Izd-vo Mosk. un-ta, 2004, 544. (In Russ.)