

**Филология: научные исследования***Правильная ссылка на статью:*

Пак Л.Е., Марус Н.Д. Онимы романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе: особенности локализации на русский язык (на материале видеоигры Disco Elysium) // Филология: научные исследования. 2025. № 11. DOI: 10.7256/2454-0749.2025.11.75662 EDN: JIIRPM URL: [https://nbppublish.com/library\\_read\\_article.php?id=75662](https://nbppublish.com/library_read_article.php?id=75662)

**Онимы романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе: особенности локализации на русский язык (на материале видеоигры Disco Elysium)****Пак Леонид Евгеньевич**

ORCID: 0000-0003-2181-0259

кандидат филологических наук

доцент; кафедра межкультурных коммуникаций и переводоведения; Владивостокский государственный университет

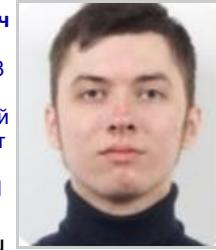
690002, Россия, Приморский край, г. Владивосток, пр-т Гоголя, 41, ауд. 5517

[✉ leonid.pak@vvsu.ru](mailto:leonid.pak@vvsu.ru)**Марус Николай Дмитриевич**

ORCID: 0009-0005-8246-2958

ассистент; кафедра межкультурных коммуникаций и переводоведения (МКП); Владивостокский государственный университет

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

[✉ marus.nikolay@vvsu.ru](mailto:marus.nikolay@vvsu.ru)[Статья из рубрики "Дискурс"](#)**DOI:**

10.7256/2454-0749.2025.11.75662

**EDN:**

JIIRPM

**Дата направления статьи в редакцию:**

27-08-2025

**Аннотация:** Настоящая работа посвящена изучению онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе. Цель исследования заключается в выявлении и описании специфики актуализации и перевода онимов романской этимологии на

примере видеоигрового дискурса. Объект исследования – англоязычный видеоигровой дискурс. Предмет – специфика актуализации и особенности переводческих приемов при работе с онимами романского происхождения в пределах дискурса видеоигр. Актуальность заключается в обращении к проблеме изучения онимов романского происхождения, что соответствует современным тенденциям в лингвистике, где в приоритете находятся мультидисциплинарные исследования, сочетающие инструментарий когнитивной лингвистики, лингвокультурологии и дискурсивного анализа. Кроме того, анализ способов перевода онимов в различных типах дискурса решает прикладные проблемы переводческой науки, вследствие того, что переводчик сталкивается с такими трудностями как необходимость сохранения фонетической и культурной идентичности, внутренней структуры и интертекстуальных связей. Также, видеоигровой дискурс выступает в качестве площадки, на которой апробируются и закрепляются новые языковые средства, в том числе онимы. Методы исследования: сопоставительный, описательный, функциональный, прагматический. Кроме того, использовался метод компонентного анализа, комплексный лингвистический анализ. Новизна исследования: впервые проводится анализ переводческих приемов при работе с онимами романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе. Выводы: наименьшие трудности при актуализации онимов романского происхождения возникают в работе с именами собственными, передающими настоящие имена и фамилии (Acele, Andre, Eugene), т.к. они требуют проверенных и отработанных годами методов и техник переводческой работы – транслитерации или транскрипции. Значительные трудности возникают при переводе онимов, передающих культурные реалии (Call Me Mañana, Boiadeiro), топонимов (Insulinde, Face-a-la-mer), переносно-образных словосочетаний (Esprit De Corps, Savoir Faire) и структурно-специфических антропонимов (Cunoesse). При работе с данными онимами переводчики применяют полукалькирование, создание неологизмов и функциональные замены. Указанные способы являются комплексными приемами передачи лексики с одного языка на другой, и требуют более взвешенного подхода. При применении перечисленных приемов проверяется не только знание переводчиком тех или иных выражений и их значений, но и умение творчески перевести лексическую единицу.

#### **Ключевые слова:**

видеоигровой дискурс, оним, переводческий прием, топоним, калькирование, транскрипция, транслитерация, переносно-образные словосочетания, полукалькирование, функциональная замена

#### *Введение.*

Настоящая работа посвящена изучению онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе.

*Обзор теоретической базы исследования.* Наука о языке давно и плодотворно занимается проблемами исследования онимов. Как отечественные, так и зарубежные ученые уделяли внимание онимам еще в конце XX века. К фундаментальным трудам в данной области можно отнести работу А. В. Суперанской. В книге произведена систематизация функций имени собственного, приводится развернутая классификация онимов, описываются особенности их функционирования на различных языковых уровнях: лексическом, грамматическом, семантическом. Работа конкретизировала методологический аппарат исследований, которым до сих пор пользуются современные

лингвисты [1]. Философско-лингвистический труд о референции имен собственных С. А. Кripке оказал важное влияние на теорию значений и интерпретацию онимов в лингвистике: выявлен статус семантического наполнения онима, описаны способы закрепления референции в сообществе говорящих [2].

В фокусе научных изысканий современных лингвистов проблемы онимов также занимают значимое место. Изучается этнонимика как историко-филологическая дисциплина [3], выявляются особенности антропонимов неславянского происхождения [4], анализируются индивидуальные прозвища с ситуативной мотивированкой в русских народных говорах [5]. По мнению Р. А. Мусаевой, антропонимы становятся элементами ономастического пространства и требуют подробного типологического и функционального анализа [6]. Внимание уделяется прецедентным онимам. Исследуются прецедентные онимы, заимствованные из канона и используемые в политическом дискурсе с метафорической функцией, которая придает политическим текстам критические коннотации [7]. Авторы другой работы, посвященной прецедентным онимам, рассматривают названия литературных произведений и имена русских писателей в англоязычных карикатурах. Работа по-новому освещает культурно-оценочные стратегии [8].

Специфика перевода и передачи имен собственных весьма важна в рамках обозначенной проблематики. К фундаментальным трудам в данной области, прежде всего, относится работа Л. С. Бархударова «Язык и перевод», в которой рассмотрены базовые принципы перевода (лексические, лексико-грамматические, и грамматические трансформации) применительно к именам собственным. Приведенные автором подходы до сих пор актуальны для современного переводоведения [9]. Другим основополагающим научным изысканием является труд Д. И. Ермоловича по теории и практике межъязыковой передачи онимов. Подробно описываются переводческие приемы (транскрипция/транслитерация, калькирование, семантический перевод, адаптация) при работе с антропонимами, топонимами, эргонимами и др. [10]. Также ученые-лингвисты изучают особенности формирования имен собственных и способы их передачи на русский язык [11], способы перевода антропонимов и топонимов в современной английской литературе [12], интерпретационные проблемы окказиональных имен собственных и специфику их передачи в русскоязычных переводах [13].

В зарубежной переводческой науке предпринимается как комплексное, так и аспектное изучение особенностей перевода онимов. Классической работой о передаче имен собственных является труд П. Ньюмарка, который обосновывает значимость концепции переноса («*transference*») для имен и классифицирует случаи, когда целесообразно применять тот или иной переводческий прием при работе с онимами [14]. В работе «Перевод имен собственных: функциональный подход» представлена типология онимов, обсуждаются различия подходов при их переводе в текстах информативной и эстетико-выразительной направленности, кроме того, сформулированы методические и практические рекомендации, основанные на функциональной роли онимов в тексте [15]. Также уделяется внимание развитию и конкретизации существующих процедур перевода онимов (трансфер, замещение, описательный перевод и т.д.), предлагается набор уточненных критериев для аналитики переводческих решений [16]. Среди наиболее современных статей, посвященных аспектному изучению онимов в рамках обозначенной проблематики, следует отметить работу Г. Мамбели о переводе на итальянский язык

вымышленных антропонимов в произведениях Р. Р. Толкиена. Автор подробно описывает специфику переводческих приемов при работе с антропонимами, анализирует, как указанные приемы влияют на восприятие мира текста [17]. В другом научном изыскании о факторах, важных для перевода топонимов, автор указывает на значимость онтологического статуса топонима, его этимологию и уровень узнаваемости как на основные критерии при выборе стратегии перевода географических названий [18]. Зарубежные авторы описывают результаты сопоставительного анализа стратегий экранного перевода имен собственных, выявляя культурно-обусловленные особенности выбора переводческих приемов из набора возможных альтернатив [19].

Вопросам научного осмыслиения видеоигрового дискурса уделяется не так много внимания, однако следует отметить некоторые работы на эту тему. В зарубежных статьях предлагаются формализованные мультимодальные дискурсно-семантические модели анализа видеоигр. Авторы стараются применить подход дискурсной семантики к текстам видеоигрового дискурса, выявляют типичные дискурсивные отношения [20]. Кроме того, проводится гендерный анализ видеоигровых диалогов, изучается опциональность игровых реплик на примере корпуса текстов [21]. Также зарубежные лингвисты рассматривают проблемы языковой вариативности в цифровых играх, связывая элементы игрового дизайна с характером и объемом игровых языковых данных, которые produцируются игроками [22]. По мнению Ф. Фурианто, игровой контекст формирует новые языковые средства, которые распространяются за пределами игрового сообщества. Автор проводит анализ игрового языка, выделяя особенности на лексическом и прагматическом уровне [23]. Определенный научный интерес представляет статья о взаимосвязи цифровых игр и прироста словарного запаса у изучающих иностранный язык. В работе постулируется тезис о том, что регулярный контакт с коммерческими цифровыми играми способствует расширению словарного запаса и положительно влияет на мотивацию [24]. В отечественных исследованиях предпринимается фреймовый анализ высказываний, которые возникают в процессе коммуникации внутри игрового мира, описываются когнитивные фреймы, формирующие ментальное пространство видеоигр [25]. Сам видеоигровой дискурс, вслед за А. А. Селютиным, мы будем определять как сложное, многомерное явление, которое включает речевые и текстовые компоненты, функционирующие внутри видеоигр и в сопутствующих игровых пространствах [26].

Изучению особенностей передачи онимов с английского языка на русский в локализациях видеоигр, на наш взгляд, уделяется недостаточно внимания. Следует отметить статью А. А. Шагеевой и К. В. Ануфриева, в которой исследуется ономастикон игры «Pillars of Eternity». Авторы показывают, что игровые имена зачастую реализуются через графо-фонемные соответствия, делают вывод о несогласованности переводческих приемов передачи архаизированных онимов и предлагают собственную методику передачи, учитывающую диахронические графо-фонемные особенности оригинала [27]. Исследование о переводе имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр освещает типичные стратегии перевода (транслитерацию, транскрипцию, калькирование) и особенности их применения именно в мультиплатформенных релизах [28].

Актуальность данной работы обусловлена несколькими причинами. Во-первых, изучение онимов романского происхождения соответствует современным тенденциям в лингвистике, где в приоритете находятся мультидисциплинарные исследования,

сочетающие инструментарий когнитивной лингвистики, лингвокультурологии и дискурсивного анализа. Обращение онимам позволяет выявить особенности их функционирования в разных сферах общения и расширяет понятийный аппарат ономастики. Во-вторых, анализ способов перевода онимов в различных типах дискурса решает прикладные проблемы переводческой науки, так как переводчик сталкивается с такими трудностями, как необходимость сохранения фонетической и культурной идентичности, внутренней структуры и интертекстуальных связей. Решение данных задач весьма ценно для практики локализации видеоигр и для всего переводоведения в целом. В-третьих, видеоигровой дискурс выступает в качестве площадки, на которой апробируются и закрепляются новые языковые средства, в том числе онимы. Рассмотрение особенностей их актуализации в игровом дискурсивном пространстве может позволить сделать релевантные выводы о специфике цифровой коммуникации.

Новизна исследования заключается в том, что впервые проводится анализ переводческих приемов при работе с онимами романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе.

Цель исследования заключается в выявлении и описании специфики актуализации и перевода онимов романской этимологии на примере видеоигрового дискурса.

Материалом исследования являются онимы романского происхождения из видеоигры *Disco Elysium*. Исследование проведено на основе полного сценария игры, общий объем составляет около 10 000 реплик персонажей. Материал отбирался в ходе прохождения видеоигры в течение 105 игровых часов. Онимы отобраны методом целевой выборки (онимы романского происхождения), далее производилась стратификация по типологическим особенностям: антропонимы (**Acele, Andre, Eugene, Cunoesse**); топонимы (**Insulinde, Face-a-la-mer**); переносно-образные выражения (**Esprit De Corps, Savoir Faire**); сложные культурные реалии (**Call Me Mañana, Boiadeiro**). Всего проанализировано 60 единиц в 500 различных контекстах. Указанный подход позволяет системно изучить актуализацию онимов и особенности их перевода в англоязычном видеоигровом дискурсе.

Объект исследования – англоязычный видеоигровой дискурс.

Предмет – специфика актуализации и особенности переводческих приемов при работе с онимами романского происхождения в пределах дискурса видеоигр.

Методы исследования: сопоставительный, описательный, функциональный, прагматический. Кроме того, использовался метод компонентного анализа, комплексный лингвистический анализ.

#### Основная часть.

Процедура исследования заключалась в последовательном выполнении нескольких этапов. На первом этапе в ходе прохождения видеоигры были отобраны онимы романского происхождения (метод целевой выборки). На втором этапе производилась стратификация онимов по типологическим особенностям. На третьем этапе иллюстративные примеры были сгруппированы и описаны по следующей унифицированной схеме: 1. Исходный оним. 2. Способ имянаречения. 3. Прием перевода. 4. Перевод в официальной локализации. 5. Прагматический эффект (для онимов вызывающих трудности при переводе). 6. Альтернативный авторский вариант перевода (в случае, если перевод в официальной локализации может быть улучшен). На четвертом этапе проводилась верификация альтернативных переводческих решений для

онимов романского происхождения (посредством опроса игрового сообщества Disco Elysium). Результаты были представлены в табличной форме.

Перейдем к рассмотрению способов актуализации онимов романского происхождения в написанном на английском языке сценарии. Также проанализируем проблемы передачи онимов на русский язык и степень полноты отображения их смысло-функциональных параметров. Анализируемые языковые единицы были сгруппированы в соответствии с их типологическими особенностями.

#### *Антропонимы.*

Первый рассматриваемый пример *Eugene* [29]. Способ имнаречения в данном случае – заимствование традиционного христианского имени из классического греко-латинского фонда. Для перевода данного антропонима используется транскрипция. Пример демонстрирует французскую направленность перевода имен собственных. Если переводить с английского на русский язык получится «Юджин», однако мировой язык вселенной Disco Elysium французский, поэтому переводчики корректно передали имя персонажа как «Эжен».

Следующий пример, демонстрирующий подобную тенденцию *Andre* [29]. Способ имнаречения здесь традиционный (использование романизированной формы классического греческого имени). Использованный переводческий прием – транскрипция: «Андре».

Далее рассмотрим антропоним «*Ace/e*» [29]. Способ имнаречения – искусственный, создание индивидуально-авторского неологизма с фонетикой, подражающей романской традиции. Переводческий прием – транскрипция. Вариант «Асель», использованный при локализации в официальной версии представляется корректным, так как имя персонажа подвержено влиянию французского языка как лингва franca и точно передает особенности произношения на французском языке.

Следующим проанализируем антропоним «*Jean-Héron Vicquemare*» [29]. Способ имнаречения: создание традиционного антропонима с трехкомпонентной структурой (личное имя + орнитоним + топонимическая фамилия). Для перевода данного антропонима в официальной локализации игры используется транскрипция: «Жан-Эрон Викмар». Указанный пример, также демонстрирует французскую направленность перевода имен собственных, однако в отличие от односоставных «*Andre*» и «*Eugene*» является более комплексным и обладает рядом реферативных компонентов, отсылающим игроков к реально существующим вещам.

Рассмотрим оригинальный антропоним «*Beaufort*» [29]. Способ имнаречения: создание однословной фамилии-топонима. Использованный переводчиками прием перевода – транскрипция: «Бофор». Оно содержит ссылку к французским герцогствам во Франции.

Антропоним «*Cipoesse*» [29] характеризуется структурно-специфическими особенностями: указанная единица с точки зрения структуры может являться производным словом: корень «*Сипо*» + французский суффикс «*esse*» (используется для обозначения категории женского рода на лексическом уровне). Вторая трактовка заключается в предположении, что часть «*esse*» представляет собой глагол «быть» латинской этимологии, что делает оном «*Cipoesse*» сложным словом с двумя основами. Способ имнаречения – искусственный, так как создается неологизм, стилизованный под

романский антропоним. Переводческий прием, использованный при локализации игры на русский язык также создание *неологизма*: «Куна» (механическое образование женской версии имени).

В данном ониме («*Cunoesse*») заложена принадлежность одного человека к другому, подчеркнута полная зависимость персонажа от Куно, отсутствие собственной идентичности, принадлежность другому человеку. В этом заключается *прагматический эффект* данного онима: показать игрокам насколько она принадлежит другому персонажу. Оригинал отражает это в полной мере. В переводе («Куна») с передачей данного *прагматического эффекта* возникли определенные трудности. Проблема заключается в том, что в попытке передать заложенную принадлежность, обозначенную в оригинале, переводчики смогли отразить только элемент про женскую версию текущего имени. При рассмотрении данных языковых единиц, без знания контекста, получается стандартная дилемма: «мальчик-девочка»: Куно-Куна (Александра-Александра, Виктор-Виктория, Евгений-Евгения, Богдан-Богдана и т.д.). В данном имени утрачена исходная семантика оригинала, вследствие чего снижается прагматический эффект: значение сводится к предположению о родственной связи носителей имени или о схожем именовании детей вследствие близкого общения родителей.

Учитывая изложенное выше, мы предлагаем альтернативные варианты перевода, учитывающие семантику и прагматический эффект оригинала: *Кунозесса*, *Кунозес*, *Кунова*.

#### *Топонимы.*

На следующем этапе исследования, согласно типологическим особенностям выделенных онимов, будут рассмотрены топонимы.

«*Insulinde*» – топоним, который называет одну из изол (континентов) местного мира. [\[29\]](#). Способ имнаречения: образование книжного композита с использованием латинизированных корней. При локализации на русский язык использовался прием *создания неологизма*: «*Островалия*». Семантика оригинала в данном случае сохранена, так как прямо из названия понятно, что речь идет об островном государстве.

*Прагматический эффект* оригинала призван отразить специфику расположения данного государства – оно располагается на острове или островах. Главная особенность заключается в том, что слово «*Insulinde*» содержит ссылку к реально существующему французскому наименованию «Малайского Архипелага». Выбор данного названия не случаен, так как многие исторические события из нашей жизни, перекликаются с событиями, которые происходили на данном континенте в ходе игрового процесса.

Перевод («*Островалия*») в целом следует оригиналу в его первичной прагматической функции. Однако после создания *неологизма* была потеряна ссылка к реальным событиям, вследствие чего теряется его вторичная лорная (лор – события, имевшие место в игровом мире) характеристика.

Альтернативный авторский вариант перевода: «Инсулинд» или «Исулин». Данный вариант точнее передает семантику оригинала.

«*Face-a-la-Mer*» – исходный топоним англоязычной версии игры, который отвечает за название страны [\[29\]](#). Способ имнаречения: создание описательного топонима, построенного на базе предикативной конструкции (трансференция нарицательного выражения в функцию имени). Переводческий прием, использованный при локализации – создание *неологизма*: «Лик-а-ла-Мер». В данном случае часть онима переведена, а

другая часть калькирована. В итоге, семантический разбор выстраивается следующим образом. Имеется «лик», что наиболее вероятно отвечает за «лицо», и есть «а-ла-Мер», что является загадкой для любого прочитавшего это название человека. Если играющий человек начнет прохождение на русском и не будет переключаться на оригинальный язык, он вероятнее всего не догадается, что «Лик» – сокращенная форма слова «лицо». В связке с этим будет идти непонятное «а-ла-Мер», которое может не вызвать никаких ассоциаций.

С точки зрения *прагматического эффекта*, оригинал и перевод призваны отразить одну функцию, что страна располагается у моря. Однако в отличие от оригинала перевод данным способом справляется хуже потому, что применяется непопулярная лексика и используется калька с французского, непонятная массовому пользователю.

Остается неясным решение команды переводчиков перевести одну часть, но оставить другую. Для обозначения наименований географических единиц и объектов полукалькирование является не самым продуктивным методом. При передаче названий стран, городов и т.д. с одного языка на другой полная калька является более частым явлением. Если переводчики хотели все же перевести данный оним, то можно было назвать страну как: «Лик-у-брега», «Лик-Приморье». При этом основной альтернативный вариант, который мы предлагаем в исследовании: «Фейс-а-ла-Мер».

Топоним «*Rue de Saint-Ghislaine*» [29] является одним из немногих примеров корректного перевода онимов в оригинальной версии игры. Способ имнаречения: создание топонима-одоронима (название улицы). Использованный прием перевода – транскрипция: «Рю-де-Сен-Гислен». Благодаря указанному переводческому приему, локализаторам удалось отразить французский культурный след.

#### *Переносно-образные выражения.*

Переносно-образное выражение «*Esprit De Corps*» (выражение с французского языка передает семантику корпоративного духа) – использованный в оригинальной версии игры оним [29]. Способ имнаречения: фразеологический (перенос устойчивого выражения, которое в видеоигровом дискурсе становится названием навыка.) Прием перевода, использованный в официальной локализации – контекстуальная замена: «Полицейская волна». Здесь прослеживается отсылка к выражению «полицейская частота», означающему радиочастоты, на которых проходят переговоры органов правопорядка. Из имеющегося контекста и прямого перевода данного выражения выстраивается следующий *прагматический эффект*: данный оним должен передавать особенности полицейской жизни и корпоративной культуры, раскрывать суть общения с коллегами.

Прагматически перевод не представляет никакого функционала для реципиента. В нем отсутствует изначальная интенция. Единственное, что можно привязать по функционалу к данному ониму – профессиональную занятость главного героя. В переводе изменена ключевая черта: «корпоративный дух». Это изначальное значение оказывает ключевое влияние на понимание сути онима. Когда в игре происходит диалог с применением данного навыка, то информация, которую главный герой и игрок получает в процессе диалога, составляет «духовную оболочку», связанную с местом работы протагониста, его полицейским участком и людьми, которые там работают. «Волна» в данном контексте перевода выступает в роли чего-то бесформенного. Ближайшая аналогия у этого выражения: «настроиться на волну», что означает «войти в резонанс с кем или чем-либо», но даже так игрок не получает полного понимания сути онима.

Таким образом, мы предлагаем два альтернативных варианта перевода: «*Esprit De Corps*» (адекватный с точки зрения мира игры и частоты использования французской лексики персонажами) и «Жандармский дух» (более точный, так как сохраняет ссылку к французской культуре).

Следующий англоязычный оним «*Savoir Faire*» (семантика оригинала передает способность делать и говорить правильные вещи, уметь с чем-либо справляться) [29]. Способ имнаречения: описательно-семантический (использование описательного словосочетания для наименования навыка). Для перевода указанного онима на русский язык в официальной локализации используется контекстуальная замена: «Эквилибристика». Перевод семантически переносит нас в профессиональное поле, потому что эквилибристика чаще всего воспринимается как умение выполнять акробатические трюки четко и корректно.

Прагматический эффект данного оима в оригинале, заключается в том, чтобы обозначить, что данный навык будет отвечать за профессионализм и четкость исполняемых действий. Прагматика перевода предлагает воспринимать указанный оним, как если он отвечает за описание умения исполнения акробатических трюков: хождение по канату, совершение прыжков в воздухе через голову и т.п.

Оригинал можно переводить как «ноу-хау», «мастерство», «профессионализм». Изначальный термин был заимствован в английский язык именно в этом значении. В итоге перед нами в оригинале предстает именная конструкция, призванная отразить профессиональные навыки главного героя как полицейского с точки зрения развитой ловкости движений. В данном случае мы предлагаем два основных альтернативных варианта перевода, чтобы отразить более широкое поле действий, которое описывает оригинальный оним: «Ноу-хау» и «Сноровка».

#### *Онимы, передающие сложные культурные реалии.*

Следующий оним из англоязычной версии игры, «*Call Me Mañapa*», является синтезом английского и испанского языков [29]. Способ имнаречения: фразовый с элементами креолизации (перенос целого словосочетания в оним + синтез испанского и английского языков). Переводческий прием – полукалькирование: «Зови-меня-Маньяна». (передан определенный культурный оттенок оригинального оима). Сохранив лексическую единицу «Маньяна», переводчики показали, что персонаж является представителем культуры, отсылающей к той, которая в реальности является испаноязычной.

Прагматический эффект оима в оригинале заключается в необычной игре слов, где персонаж буквально подшучивает над всеми своим прозвищем. Он живет своей жизнью, сам ей хозяин, поэтому фактически оим означает: позови меня потом, когда я сам решу, а желательно никогда. Маньяна – боядисло, и его псевдоним – отражение философии жизни. Данный эффект в переводе был утрачен. Следует отметить, что в русском языке семантика прозвища такова: «зови-меня-Маньяна», где финальная часть выражения вызывает непонимание у аудитории, так как семантика данного слова неясна для русскоязычного игрока. Вместе с этим теряется оригинальная прагматика. Отсутствует оригинальная идея и шутка про несбыточное завтра.

Отметим, что в данном примере более корректно с точки зрения раскрытия персонажа было бы передать его прозвище полностью на русском. Соответственно, мы предлагаем следующие альтернативные варианты: «Позови меня Потом» или «Да, зови меня Потом».

В качестве примечания отметим, что у локализаторов игры не было единой стратегии для

передачи данной конкретной группы лексических единиц. Смеем предположить, что все переводилось от идеи к идее, а не с применением четко выстроенного алгоритма, потому что наравне с сохранением коннотаций оригинала и культурных реалий другого языка, существуют примеры, которые полностью русифицируют ономастические конструкции.

Следующий оним, передающий сложные культурные реалии: «*Boiadeiro*» (семантически оригинал означает слово «ковбой» на португальском языке. В игре используется применительно к местным носителям подобной субкультуры.) [29]. Способ имнаречения: апеллятивный (трансференция нарицательного обозначения занятия/профессии в функцию имени). Использованный в официальной локализации прием – калька: «Боядейро». Несмотря на то, что калькирование является одним из наиболее рациональных инструментов в переводческой практике для передачи характера определенной культуры, возникает проблема с тем, что «боядейро», как заимствованного слова нет в русском языке, так как место данной лексической единицы занимает слово «ковбой». Из-за данного факта значение перевода почти неуловимо.

*Прагматический эффект* оригинала заключается в указании на то, что в данной вселенной существуют такие же свободные люди своего Дикого Запада, но только в данной конкретной ситуации, с большим уклоном в испаноязычную культуру. В переводе в прагматическом аспекте теряется определенная особенность. Несмотря на то, что вероятнее всего почти каждый так или иначе знаком с вестернами – не всем понятна в деталях культура и философия ковбоев. Таким образом, для игрока, проживающего в странах СНГ, описание указанного умения не содержит прозрачной отсылки к реально существовавшей практике, на которую намекают используемое слово и обозначаемые им люди.

Стоит признать, что перевод данного слова представляет определенные трудности, так как для аутентичности необходимо отразить аспект испаноязычности или как минимум присутствия романского языка в оригинальном названии. С другой стороны, также важно показать, к чему отсылает оригинал, если описание не позволяет получить требуемый максимум информации. И несмотря на то, что вариант с калькированием в виде «Боядейро», выглядит вполне адекватным, мы, в связи с изложенным выше, предлагаем два альтернативных варианта: «Ковбойро» или «Ковборо».

#### *Верификация альтернативных авторских вариантов перевода.*

Верификация предложенных нами вариантов перевода онимов романского происхождения проводилась при помощи опросов членов игрового сообщества. Данный подход можно считать легитимным, так как он соотносится с методологией прикладной лингвистики и переводческих исследований. Была использована общедоступная платформа «Яндекс.Формы» с гибкой логикой вопросов. Всего в опросах поучаствовало 998 человек. Результаты приведены в таблице 1.

Таблица 1. Верификация альтернативных переводческих решений для онимов романского происхождения (посредством опроса игрового сообщества Disco Elysium)

Оним	Официальная локализация	Предлагаемый вариант	Верификация
Cunoesse	Куна (создание неологизма)	Куноэсса (калькирование (транслитерация)), Куноэс (калькирование (транскрипция)), Кунова	В результате опроса, было выявлено, что около 57% игроков согласны с предложенным вариантом,

		(создание неологизма)	43% против.
Call Me	Зови-меня-Маньяна (полукалькирование)	Позови меня Потом или Да зови меня Потом (контекстуальная замена)	В результате опроса, было выявлено, что около 82% игроков согласны с предложенным вариантом, 18% против.
Boiadeiro	Боядейро (калькирование)	Ковбойро или Ковборо (создание неологизма)	В результате опроса, было выявлено, что около 77% игроков согласны с предложенным вариантом, 23% против.
Esprit De Corps	Полицейская волна (контекстуальная замена)	Esprit De Corps (культурный омаж)	В результате опроса, было выявлено, что около 61% игроков согласны с предложенным вариантом, 39% против.
		Жандармский дух (этика, культура) (контекстуальная замена)	В результате опроса, было выявлено, что около 75% игроков согласны с предложенным вариантом, 25% против.
Savoir Faire	Эквилибристика (описательный перевод)	Ноу-хау или Сноровка (контекстуальная замена)	В результате опроса, было выявлено, что около 72% игроков согласны с предложенным вариантом, 28% против.
Insulinde	Островалия (создание неологизма)	Инсулинд (калькирование (транслитерация)), Исулиндинг (калькирование(транскрипция))	В результате опроса, было выявлено, что около 65% игроков согласны с предложенным вариантом, 35% против.
Face-a-la-mer	Лик-а-ла-Мер (полукалькирование)	Фейс-а-ла-Мер (калькирование)	В результате опроса, было выявлено, что около 90% игроков согласны с предложенным вариантом, 10% против.

#### Заключение.

Таким образом, наименьшие трудности при актуализации онимов романского происхождения возникают в работе с именами собственными, передающими антропонимы (**Acele, Andre, Eugene и др.**), т.к. они требуют применения проверенных и отработанных годами методов и техник переводческой работы (например, транскрипции и транслитерации). В данном случае переводчики работают с именами, написанными латиницей, которые нужно передать на русский с учетом специфики французского произношения.

Однако, когда переводчики работают с онимами, передающими культурные реалии (**Call Me Mañana, Boiadeiro**), топонимами (**Insulinde, Face-a-la-mer**), переносно-образными словосочетаниями (**Esprit De Corps, Savoir Faire**) и структурно-специфическими антропонимами (**Cunoesse**) требуется другие приемы. Здесь специфика отражается не

только в произношении, но и в работе с понятиями, являющимися реалиями для определенных культур (исп. **Mañana**, **Boiadeiro**, фр. **Insulinde**), идиомами романского происхождения и их значениями (фр. **Esprit De Corps**, **Savoir Faire**), производными словами (фр. и лат. «**-esse**» в **Cunoesse**; «**-a-la-mer**» в **Face-a-la-mer**; «**L'** в топониме **L' Insulinde**, который отсылает к игровому топониму **Insulinde**; «**De**» в **Esprit De Corps**). При работе с данными онимами переводчики применяют полукалькирование, создание неологизмов и функциональные замены. Указанные приемы являются комплексными способами передачи лексики с одного языка на другой и требуют более взвешенного подхода. При применении перечисленных приемов проверяется не только знание переводчиком тех или иных выражений и их значений, но и умение творчески передать лексическую единицу.

При работе с лексикой, которая является неассимилированной даже в том языке, на котором в основном написан текст (как в настоящей работе, где основной сценарий написан на английском, но имеется много отсылок к французскому языку) возникают трудности по сохранению изначальных значений в русском языке (ключевой язык перевода, рассматриваемый в данном исследовании).

Учитывая данные положения мы, используя перечисленные выше способы перевода онимов романского происхождения, предложили собственные переводческие варианты. Предложенные варианты были верифицированы посредством опроса членов игрового сообщества. Данный способ легитимен, так как является приемом экспертной оценки, где в качестве экспертов выступают сами игроки и потенциальная целевая аудитория. Таким образом, анкетирование в контролируемой среде (Яндекс.Формс) позволило выявить, что предложенные варианты перевода естественны и узнаваемы, встраиваются в ассоциативный ряд реципиентов и не вызывают искаженных или нежелательных коннотаций.

Отметим, что прикладное значение результатов настоящего исследования для переводческой работы видится в определении оптимальных способов перевода различных типов онимов. Применение перечисленных выше методов повышает адекватность перевода, способствует точности передачи культурных реалий и оттенков значений. Результаты исследования могут послужить основой для разработки методических рекомендаций переводчикам по работе с мультиязычными текстами, снижая риск потери коннотаций оригинальных произведений. Кроме того, полученные выводы можно применить в лекционных курсах по актуальным проблемам современного переводоведения.

Таким образом, актуализация онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе требует дальнейшего рассмотрения для построения конкретных техник их передачи в текстах, которые обладают многогранным культурно-языковым портретом.

## **Библиография**

1. Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного. – М. : Наука, 1973. – 366 с.
2. Kripke, S. A. Naming and Necessity. – Cambridge (MA) : Harvard University Press, 1980. – 172 р.
3. Напольских, В. В. Этнонимика как историко-филологическая дисциплина: общие и конкретные решения, случайность и системность // Вопросы ономастики. – 2025. – № 2 (22). – С. 9-30. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2025.22.2.014 EDN: AWPERR
4. Журавлёва, Н. В., Кабинина, Н. В. Антропонимы неславянского происхождения в "Актах Соловецкого монастыря" (I) // Вопросы ономастики. – 2024. – № 3 (21). – С. 93-

116. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2024.21.3.033 EDN: IPNJBE
5. Борисова, Е. О. К изучению индивидуальных прозвищ с ситуативной мотивированкой в русских народных говорах // Вопросы ономастики. – 2024. – № 3 (21). – С. 156-177. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2024.21.3.036 EDN: IZZAJW
6. Мусаева, Р. А. Антропонимы в ономастическом пространстве кумыкских фольклорных сказок // Кавказология. – 2025. – № 1. – С. 298-311. DOI: 10.31143/2542-212X-2025-1-298-311 EDN: RVTXJK
7. Буркова, Т. А. Прецедентные онимы в политическом дискурсе (на материале немецкого языка) // Иностранные языки в высшей школе. – 2021. – № 4 (59). – С. 15-23. DOI: 10.37724/RSU.2021.59.4.002 EDN: YYAQHJ
8. Дзюба, Е. В., Еремина, С. А., Рогозинникова, Ю. В. Прецедентные онимы сферы "Русская литература" в англоязычной карикатуре // Вопросы ономастики. – 2023. – № 1 (20). – С. 202-222. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2023.20.1.012 EDN: BVJRDH
9. Бархударов, Л. С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. – М.: Международные отношения, 1975. – 240 с.
10. Ермолович, Д. И. Имена собственные: теория и практика межъязыковой передачи. – М.: Флинта; Наука, 2005. – 416 с. EDN: QRQHVH
11. Шаповалова, Е. О. Особенности формирования имен собственных и способы их передачи на русский язык (на материале сказки Дж. Родари "Приключения Чиполлино") // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2023. – № 9 (16).
12. Смирнова, Д. А., Абдульманова, А. Х. Способы перевода антропонимов и топонимов в современной английской литературной сказке // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2020. – № 2 (13).
13. Воробец, Т. А., Гердт, Е. В., Лобкова, Е. В. Проблема интерпретации окказиональных имен собственных и особенности их передачи в русскоязычных переводах // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2023. – № 6 (16).
14. Newmark, P. A Textbook of Translation. – Hemel Hempstead: Prentice Hall International, 1988. – 292 p.
15. Parianou, A. Translating Proper Names: a Functional Approach // Names: A Journal of Onomastics. – 2007. – № 55 (4). – URL: <https://doi.org/10.1179/nam.2007.55.4.219> (дата обращения: 30.08.2025).
16. Afrouz, M. Expanding Vermes's (2003) Model of Translation Strategies // Lebende Sprachen. – 2021. – № 66 (1). – URL: <https://doi.org/10.1515/les-2021-0003> (дата обращения: 30.08.2025).
17. Mambelli, G. Translating English Fictional Names: An Analysis of Anthroponyms in the Italian Translations of The Lord of the Rings // Onomàstica. Rivista di teoria e pratica dei nomi propri. – 2022. – № 4. – URL: <https://doi.org/10.6092/issn.2724-0905/14504> (дата обращения: 30.08.2025).
18. Kubaszczyk, J. Factors Affecting the Translation of Toponyms // Onomastica. – 2025. – № 69. – URL: <https://doi.org/10.17651/ONOMAST.69.11> (дата обращения: 30.08.2025).
19. Chen, L. N. Cross-Linguistic Comparison of Screen Translations of Names in Hayao Miyazaki's Animated Films // Вопросы ономастики. – 2021. – № 1 (18). – С. 195-208. DOI: 10.15826/vopr\_onom.2021.18.1.009 EDN: BYSXAL
20. Wildfeuer, J., Stamenković, D. The discourse structure of video games: A multimodal discourse semantics approach to game tutorials // Language & Communication. – 2022. – № 82. – Р. 28-51. DOI: 10.1016/j.langcom.2021.11.005 EDN: TCQMMO
21. Rennick, S., Roberts, S. G. The Video Game Dialogue Corpus // Corpora. – 2024. – № 1 (19). – URL: <https://doi.org/10.3366/cor.2024.0299> (дата обращения: 03.05.2025).
22. Dixon, D. H. The Linguistic Environments of Digital Games // CALICO Journal. – 2022. – № 39 (1). – URL: <https://doi.org/10.1558/cj.20065> (дата обращения: 30.08.2025).

23. Furianto, F., Simanjuntak, R. R. Gaming Language as a Language Variation in Digital Contexts // Proceedings of the 4th International Conference on Business and Applied Science (ICOBAR 2023). – 2023. – URL: [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-094-0\\_36](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-094-0_36) (дата обращения: 30.08.2025).
24. Vnucko, G. Exploring the Relationship between Digital Gaming and Vocabulary Learning / Attitudes to L2 // Education and Information Technologies. – 2024. – № 29. – URL: <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12450-7> (дата обращения: 30.08.2025).
25. Вдовиченко, С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8 (2). – С. 27-31. EDN: TWQSCR
26. Селютин, А. А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник Челябинского государственного университета. – 2022. – № 10 (318). – С. 138-144. DOI: 10.47475/1994-2796-2022-10318 EDN: XRMYIY
27. Шагеева, А. А., Ануфриев, К. В. Graph-phonemic aspect of the transfer of stylistically archaic onyms in computer-game localization (based on the material of Russian and English languages) // Philology. Theory & Practice. – 2024. – 7 (17). – URL: [https://www.researchgate.net/publication/382617724\\_Graph-phonemic\\_aspect\\_of\\_the\\_transfer\\_of\\_stylistically\\_archaic\\_synonyms\\_in\\_computer-game\\_localization\\_based\\_on\\_the\\_material\\_of\\_Russian\\_and\\_English\\_languages?\\_\\_cf\\_chl\\_tk=eo0pC0I3vHv4TGZNgZCkfkh2EOK3ATgcHZKEJGF8ae4-1757127202-1.0.1.1-S6Y2I.Aenwf.emWOWTI.ya1XLo7IpncdWSfHS2ivhE](https://www.researchgate.net/publication/382617724_Graph-phonemic_aspect_of_the_transfer_of_stylistically_archaic_synonyms_in_computer-game_localization_based_on_the_material_of_Russian_and_English_languages?__cf_chl_tk=eo0pC0I3vHv4TGZNgZCkfkh2EOK3ATgcHZKEJGF8ae4-1757127202-1.0.1.1-S6Y2I.Aenwf.emWOWTI.ya1XLo7IpncdWSfHS2ivhE) (дата обращения: 06.09.2025).
28. Рюкова, А. Р., Филимонова, Е. А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. – 2016. – № 4 (21). – С. 968-973. EDN: XSBIEF
29. Disco Elysium – The Final Cut – [Компьютерный игровой продукт] – ZA/UM, 2016.

## **Результаты процедуры рецензирования статьи**

Рецензия выполнена специалистами [Национального Института Научного Рецензирования](#) по заказу ООО "НБ-Медиа".

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

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

### **РЕЦЕНЗИЯ**

на статью «Онимы романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе: особенности актуализации и перевода»

#### **Предмет исследования**

В рецензируемой статье рассматриваются онимы романского происхождения, функционирующие в англоязычном видеоигровом дискурсе, а также их перевод на русский язык. В качестве материала анализа выбран сценарий компьютерной игры *Disco Elysium*. Работа направлена на выявление особенностей актуализации онимов в виртуальной среде и анализ переводческих стратегий, применяемых при их локализации.

#### **Методология исследования**

Автор применяет комплексный подход, включающий сопоставительный, описательный, функциональный, прагматический методы, а также метод компонентного анализа и элементы дискурсивного анализа. Такой набор инструментов обеспечивает всестороннее рассмотрение проблемы. Вместе с тем методическая часть требует большей конкретизации: в тексте не обозначены принципы выборки материала, его объем и классификация, что затрудняет воспроизведимость исследования.

### Актуальность

Тема исследования представляется безусловно актуальной по следующим причинам:

1. Развитие ономастики как важного направления современной лингвистики.
2. Рост интереса к проблемам перевода имен собственных и их культурно-прагматических функций.
3. Новизна изучения видеоигрового дискурса, являющегося уникальной площадкой для апробации языковых инноваций и межкультурной коммуникации.

Таким образом, работа отвечает современным научным запросам и обладает прикладной значимостью для переводоведения и практики локализации медиапродуктов.

### Научная новизна

Новизна статьи заключается в том, что впервые проведен целенаправленный анализ онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе. Автор показывает отсутствие единой стратегии перевода у локализаторов *Disco Elysium* и указывает на прагматические потери, возникающие при передаче отдельных имен. Работа демонстрирует, что перевод подобных онимов требует не только лексико-семантической, но и культурной адаптации.

### Стиль, структура и содержание

Статья написана в академическом стиле, обладает логичной структурой: введение, постановка целей, методология, аналитический раздел, заключение. Используемый иллюстративный материал (примеры онимов и их переводов) делает анализ наглядным и убедительным. Вместе с тем, избыточная детализация при рассмотрении отдельных примеров перегружает текст. Рекомендуется часть материала представить в виде таблиц или схем.

### Библиография

Список литературы корректно отражает современное состояние исследуемой проблемы и включает как фундаментальные, так и новейшие работы (2021–2025 гг.). Однако ощущается недостаток англоязычных источников по направлению «game studies», что могло бы придать исследованию больший международный контекст.

### Апелляция к оппонентам

Статья вызывает интерес и открывает перспективы для дальнейших исследований. В тоже время возможные возражения могут касаться:

- ограниченности корпуса одной видеоигрой, что сужает репрезентативность выводов;
- субъективного характера некоторых предложенных переводов, не подтвержденных эмпирическими данными (опросами игроков, корпусным анализом, статистикой).

Тем не менее работа обозначает проблемные зоны и стимулирует научную дискуссию, что является несомненным достоинством.

### Выводы и рекомендации автору

1. Конкретизировать корпус материала: указать объем сценария, принципы выборки примеров и их классификацию.

2. Сократить избыточные описания и структурировать анализ (оригинал / перевод / стратегия / прагматический эффект / возможная альтернатива).

3. Расширить теоретическую базу за счет англоязычных исследований в области game studies и перевода онимов.

4. Подкрепить предложенные переводческие решения эмпирическими данными: опросами игроков, анализом форумов, статистикой частотности.

5. Возможно, предложить собственную классификацию стратегий перевода онимов романского происхождения.

6. Уточнить прикладное значение результатов для переводческой практики.

В целом представленная работа отличается актуальностью, научной новизной и методологической продуманностью. Несмотря на отдельные недостатки, статья имеет

высокий научный потенциал, может быть интересна как теоретикам ономастики и переводоведения, так и практикам локализации.

Все вышесказанное позволяет заключить, что статья рекомендуется к публикации после доработки с учетом вышеизложенных замечаний.

## **Результаты процедуры повторного рецензирования статьи**

Рецензия выполнена специалистами [Национального Института Научного Рецензирования](#) по заказу ООО "НБ-Медиа".

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

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

На рецензирование представлена статья «Онимы романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе: особенности актуализации и перевода».

Предмет исследования – специфика актуализации и особенности переводческих приемов при работе с онимами романского происхождения в пределах дискурса видеоигр.

Методология исследования основана на сочетании теоретического и эмпирического подходов с применением сопоставительного, описательного, функционального и прагматического методов, кроме того, использовался метод компонентного анализа и комплексный лингвистический анализ.

Актуальность работы заключается в релевантности её проблематики, обусловленной существующим в настоящее время научным интересом к вопросам локализации компьютерных игр, трудностям передачи имён собственных, а также в уникальности анализируемого материала.

Научная новизна заключается в том, что исследование представляет собой анализ способов передачи имён собственных при локализации видеоигр для русскоязычной аудитории на материале онимов романского происхождения из видеоигры *Disco Elysium*. Стиль изложения научный, структура, содержание. Структура работы прослеживается, хотя автором не выделены основные смысловые части: введение (дан краткий обзор теоретической базы исследования; содержит постановку проблемы, автор аргументирует актуальность выбранной темы; сформулированы актуальность, научная новизна, цель, предмет, дана характеристика эмпирического материала, приведены методологические основы проведенного исследования); основная часть (представлены результаты исследования; рассмотрены особенности перевода онимов романского происхождения из видеоигры *Disco Elysium*; проанализированы проблемы передачи онимов на русский язык и степень полноты отображения их смысло-функциональных параметров; теоретические измышления автора подкреплены иллюстративными примерами; проведена верификация предложенных автором вариантов перевода онимов романского происхождения при помощи опросов членов игрового сообщества); заключение (автор делает общие выводы); библиография (включает 24 источника).

Выходы, интерес читательской аудитории.

Результаты исследования будут интересны тем, кто занимается исследованием проблемы перевода онимов в видеоигровом дискурсе при локализации игр. Практическая значимость исследования заключается в том, что его материалы могут быть использованы на занятиях по теории и практике перевода, а также в спецкурсах

переводоведения.

Рекомендации автору:

1. Было бы уместно скорректировать название статьи, указав, что в исследовании рассматривается проблема перевода онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе при локализации видеоигры для русскоязычной аудитории.

2. Необходимо уделить большее внимание обзору и анализу научных работ: стоит подробнее рассмотреть фундаментальные работы, освещающие специфику перевода и передачи имен собственных и классические приемы перевода онимов в различных типах дискурса, а также привести современные исследования особенностей передачи онимов с английского языка на русский в официальных локализациях игр.

3. Для лучшего восприятия текста стоит ввести подзаголовки, было бы также уместно пересмотреть логику представления материала: иллюстративные примеры, возможно, стоит сгруппировать по типу онима или в соответствии с приемом его передачи на русский язык. Стоит унифицировать оформление иллюстративных примеров (например: 1. Исходный оним: ...; 2. Способ имянаречения: ... 3. Прием перевода: ... 4. Перевод в официальной локализации: ... 5. Альтернативный авторский вариант перевода: ...). Было бы уместно привести большее количество иллюстративных примеров как подкрепление теоретических измышлений автора статьи.

Материал представляет интерес для читательской аудитории, но требует доработка, после чего может быть повторно рассмотрен редакцией журнала «Филология: научные исследования».

## **Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи**

Рецензия выполнена специалистами Национального Института Научного Рецензирования по заказу ООО "НБ-Медиа".

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

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

Рецензуемая статья касается вопроса перевода онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе. Данный вектор, на мой взгляд, научнообразен, да и сама тема достаточно актуальна, даже при имеющейся базе конструктивных наработок. В целом статья имеет правильную структуру, она информативна, полновесна; точка зрения исследователя верифицирована. Отмечу также, что автору удалось систематизировать работы, в которых онимы являются главной категорией. Стиль данного труда соотносится с научным типом, считаю, что вариант аргументации удачен. Например, «в фокусе научных изысканий современных лингвистов проблемы онимов также занимают значимое место. Изучается этнонимика как историко-филологическая дисциплина, выявляются особенности антропонимов неславянского происхождения, анализируются индивидуальные прозвища с ситуативной мотивировкой в русских народных говорах...», или «в зарубежной переводческой науке предпринимается как комплексное, так и аспектное изучение особенностей перевода онимов. Классической работой о передаче имен собственных является труд П. Ньюмарка, который обосновывает значимость концепции переноса («transference») для имен и

классифицирует случаи, когда целесообразно применять тот или иной переводческий прием при работе с онимами...» и т.д. Основные требования издания учтены; цель исследования как таковая достигнута. Считаю, что работа имеет прикладной / практический характер; материалы можно использовать далее. Автор отмечает, что «новизна исследования заключается в том, что впервые проводится анализ переводческих приемов при работе с онимами романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе», бесспорно, с этим можно согласиться. Исследование проведено на основе «полного сценария игры *Disco Elysium*, общий объем составляет около 10 000 реплик персонажей. Материал отбирался в ходе прохождения видеоигры в течение 105 игровых часов. Онимы отобраны методом целевой выборки (онимы романского происхождения), далее произведена их стратификация по типологическим особенностям. Таким образом, методологическая основа исследования объективна, с помощью указанного подхода автору удается дать удачную версию альтернативных переводческих решений для онимов романского происхождения. Примеров, которые введены в текст статьи достаточно, они типологически точны. В данном случае серьезная правка излишня. Например, «следующий пример, демонстрирующий подобную тенденцию Andre. Способ имянаречения здесь традиционный (использование романизированной формы классического греческого имени). Использованный переводческий прием – транскрипция: «Андре», или «рассмотрим оригинальный антропоним «Beaufort». Способ имянаречения: создание однословной фамилии-топонима. Использованный переводчиками прием перевода – транскрипция: «Бофор». Оним содержит ссылку к французским герцогствам во Франции», или «При передаче названий стран, городов и т.д. с одного языка на другой полная калька является более частым явлением. Если переводчики хотели все же перевести данный оним, то можно было назвать страну как: «Лик-у-брега», «Лик-Приморье». При этом основной альтернативный вариант, который мы предлагаем в исследовании: «Фейс-а-ла-Мер» и т.д. Наличного текста достаточно для раскрытия темы, решения поставленных исследовательских задач. Полученные наработки прошли т.н. «апробацию» в рамках опроса, обобщение внесено в таблицу «Верификация альтернативных переводческих решений для онимов романского происхождения (посредством опроса игрового сообщества *Disco Elysium*)». Список источников достаточен, хорошо, что в него включены работы разных типов. Общие выводы относятся с основной частью; автор в итоге отмечает, что «актуализация онимов романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе требует дальнейшего рассмотрения для построения конкретных техник их передачи в текстах, которые обладают многогранным культурно-языковым портретом». Рекомендую рецензируемую статью «Онимы романского происхождения в англоязычном видеоигровом дискурсе: особенности локализации на русский язык (на материале видеоигры *Disco Elysium*)» к публикации в журнале «Филология: научные исследования».