

Мир имен собственных в англоязычном виртуальном дискурсе

Подгорная Екатерина Геннадьевна

Студентка Самарского государственного университета, Самара, Россия

Конец двадцатого столетия породил так называемый феномен виртуальности, в связи с чем возросла популярность англоязычных компьютерных игр, которые являются неотъемлемой частью современной массовой молодежной культуры.

Объектом исследования в нашей научной работе являются имена собственные, используемые в англоязычных видеоиграх. Мы исследовали семантику и этимологию некоторых игровых имен собственных. В корпус выборки вошли три вида имен собственных: антропонимы – имена, фамилии, псевдонимы людей; топонимы – названия мест; зоонимы – клички животных. Этимологически все исследуемые нами имена собственные можно разделить на две подгруппы: мифологические имена и реалии.

1) Мифологические имена собственные – различные имена, названия, заимствованные из мифологии. Они очень часто присутствуют в играх. Выявление их семантики и этимологии представляет наибольший интерес, поскольку подобные имена собственные характеризуют героев или их окружение, влияя тем самым на восприятие их геймером.

а) Антропонимы. В эту группу включаются:

Kain (Каин) – брат Авеля, убивший его. Имя используется достаточно часто и всегда для того, чтобы охарактеризовать персонажа как предателя друзей, семьи, любимой.

Loki (Локи) – в скандинавской мифологии – великан с прекрасной наружностью и злыми стремлениями, имеет склонность к обману, изменам, также бог шутовства, проказы и воровства. В играх это имя обычно носят веселые разбойники

б) Топонимы включают в себя:

Esthar (Иштар) – богиня любви и плодородия в аккадской мифологии. Миф о ней напоминает одновременно два греческих мифа – о Персефоне и об Орфее. В игре это – процветающий город.

Midgar (Мидгард) др.-исл. Miðgarðr «среднее огороженное пространство» – название нашего мира в скандинавской мифологии. В игре это – город. Разработчикам хотелось названием подчеркнуть, что это некий усредненный тип города.

2) Различные современные реалии, исторические личности, персонажи литературных произведений могут послужить источником происхождения некоторых игровых имен собственных.

а) Антропонимы здесь представлены следующими именами собственными:

Biggs и Wedge – Биггс и Ведж – пилоты из кинофильма «Звездные Войны» Джорджа Лукаса. Встречаются в серии игр, всегда вместе, обычно связаны с техническим оснащением кораблей или самолетов.

Dante (Данте) – Данте Алигьери – итальянский поэт, создатель итальянского литературного языка, автор знаменитой «Божественной Комедии». Главный персонаж серии игр носит это имя, скорее всего потому, что является борцом с демонами.

б) Зоонимы включают в себя ряд необычных имен:

Chekov и Gorky (Чехов и Горький) – А.П. Чехов, Максим Горький – русские писатели, в игре являются секретными монстрами, которых сложно победить. Никакого внешнего сходства монстры с русскими классиками не имеют. Носят эти имена, скорее всего, просто так – возможно, среди разработчиков были русские или любители русской литературы.

Godot (Годо) – персонаж пьесы Самюэля Беккета «В ожидании Годо», он постоянно повторял все за другими героями пьесы. В игре это – монстр, который копирует действия всех персонажей на поле боя.

Следующей проблемой в исследовании номинативной парадигмы игровых имен собственных является проблема перевода их на русский язык. Переводчики часто сталкиваются с проблемой общественного мнения. Геймеры иногда не согласны с авторской передачей имен собственных. С целью выявить предпочтения мы провели анкетирование он-лайн. Транскрипция, транслитерация, адаптация к русскому произношению – это основные тенденции, выявленные нами в ходе опроса. Анкета представляет собой список имен собственных на английском языке и несколько возможных вариантов произношения и написания их на русском языке. Анкетируемым, которые представлены группой носителей русского языка, предлагалось выбрать из предложенных вариантов тот, который им казался наиболее корректным.

1) Адаптация: Selphi – Сельфи (66 %), Селфи (34 %); Ellone – Эллона (63 %), Эллон (37 %); Lindblum – Линдблум (77 %), Линдблум (23 %); Burmecia – Бурмеция (94 %), Бурмесия (6 %).

2) Транскрипция: Kuja – Куджа (67 %), Кужа (16 %), Куя (17 %); Milenia – Миления (90 %), Миленья (10 %); Galbadia – Галбадия (63 %), Гальбадия (37 %); Luca – Лука (87 %), Люка (13 %).

3) Транслитерация: Tidus – Тидус (86 %), Тидас (14 %), Тайдас (0 %); Spuro – Спиро (70 %), Спайро (30 %); Nibelheim – Нибельхейм (53 %), Нибельхайм (26 %), Нибельгейм (21 %); Bur-Omisace – Бур-Омисас (60 %), Бур-Омисейс (40 %).

Безусловно, наша работа не затрагивает всех возможных аспектов лингвокультурологического плана консольных игр, поскольку это – практически неисследованная область. Однако, принимая во внимание огромную популярность виртуальных игр, мы считаем, что лингвокультурологическое и другие направления науки о языке вскоре заинтересуются данным феноменом.