ФИЛОЛОГИЯ

(шифр научной специальности: 5.9.8)

Научная статья
УДК 81-1751
doi: 10.18522/2070-1403-2026-116-3-154-158

ПРОБЛЕМЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ОНИМОВ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ *SKYRIM*

© ***Алина Романовна Туманова[1], Олеся Петровна Колесникова[2]***
[1, 2]Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Россия
[1]AlinaTumanova2003@gmail.com [2]Ole-ole-olesija@yandex.ru

Аннотация. Исследуется такое переводческое явление как «локализация», т.е. полная или частичная адаптация содержания компьютерной игры и программного обеспечения к национальным требованиям целевой страны получателей перевода. Рассматриваются основные проблемы локализации онимов в компьютерных играх. Материалом исследования послужил текст компьютерной игры *Skyrim* на английском и русском языках. Показано, что в рассматриваемой игре имеется большое количество онимов, многие из которых являются проблемными для локализации, но в то же время имеются и те, локализация которых не вызывает трудностей. По результатам исследования в область перевода компьютерных игр могут быть введены определенные схемы работы с онимами, способные помочь при их локализации.

Ключевые слова: локализация, перевод, компьютерная игра, оним, антропоним, топоним, проблема.

Для цитирования: Туманова А.Р., Колесникова О.П. Проблемы локализации онимов в компьютерной игре *Skyrim* // Гуманитарные и социальные науки. 2026. Т. 116. № 3. С. 154-158. doi: 10.18522/2070-1403-2026-116-3-154-158

PHILOLOGY

(specialty: 5.9.8)

Original article

Problems of onyms localization in “Skyrim” computer game

© ***Alina R. Tumanova[1], Olesya P. Kolesnikova[2]***
[1, 2]Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation
[1]AlinaTumanova2003@gmail.com [2]Ole-ole-olesija@yandex.ru

Abstract. The article examines such a translation phenomenon as "localization", i.e. full or partial adaptation of the content of a computer game and software to the national requirements of the target country of the translation recipients. The main problems of localization of onyms in computer games are considered. The research material was the text of the Skyrim computer game in English and Russian. It is shown that in the game under consideration there are a large number of onyms, many of which are problematic for localization, but at the same time there are those whose localization does not cause difficulties. According to the results of the study, certain schemes for working with onyms can be introduced into the field of computer game translation, which can help with their localization.

Key words: localization, translation, computer game, onym, anthroponym, toponym, problem.

For citation: Tumanova A.R., Kolesnikova O.P. Problems of onyms localization in “Skyrim” computer game. *The Humanities and Social Sciences.* 2026. Vol. 116. No 3. P. 154-158. doi: 10.18522/2070-1403-2026-116-3-154-158

Введение

Компьютерная игровая индустрия не теряет своей популярности, а в 2011 г. даже была признана отдельной новой формой искусства, что обусловило явную необходимость разработчиков игр активно внедрять свою продукцию на международные рынки. Такое внедрение не представляется возможным без перевода и локализации, поскольку только их качественное и грамотное осуществление будет способствовать максимальному погружению в игровой процесс. При неверном или некачественном подходе к локализации пользователь не сможет полностью погрузиться в игру, не поймет многие реплики, сочтя их бессмысленными или оскорбительными в зависимости от культурных особенностей, упустит важные детали,

не проникнется историей героя и т.д. Цель исследования заключается в том, чтобы осветить основные проблемы локализации онимов в компьютерных играх на примере Skyrim.

Обсуждение

Термин «локализация» может трактоваться в широком смысле как перевод компьютерных игр в целом либо в более узком – как «адаптация содержания игры и программного обеспечения к национальным требованиям и даже юридическим нормам целевой страны» [1, с. 83]. В отличие от перевода, который предполагает лишь передачу информации с одного языка на другой для донесения сути оригинала, локализация представляет собой значительно более масштабный процесс.

Исследователи отмечают, что локализация может иметь разные виды и формы. Например, рассуждают о полной локализации (перевод игрового текста, адаптация графики, звука, интерфейса к языку и культуре реципиента) и частичной локализации (исключительно перевод текста игры) [12, с. 108]. Наиболее распространенной становится классификация локализации по типу локализируемого контента, где выделяют шесть уровней:

1. коробочная локализация (адаптация только внешнего дизайна физического носителя игры, ее краткого описания и скриншотов),
2. локализация интерфейса (добавление к упомянутому перевода внутриигрового интерфейса),
3. текстовая локализация (перевод всего внутриигрового контента кроме графических надписей окружения),
4. локализация с озвучкой (текстовая локализация и перевод аудиофайлов), графическая локализация (перевод всех игровых текстур – реплик, надписей, комментариев, вывесок и т.д.),
5. глубокая локализация или культурная адаптация (полное изменение отдельных элементов игры, чтобы соответствовать культурным особенностям реципиентов) [4, с. 494].

Исходя из представленной классификации, можно заключить, что процесс локализации игровых текстов сталкивается со множеством трудностей, причинами возникновения которых могут служить как отсутствие единых правил, регламентирующих процесс компьютерного перевода, так и нехватка фоновых знаний переводчика [8]. В связи с этим мы говорим о технических проблемах локализации (программные сбои при отображении на экране переводного текста), социальных проблемах (учет предпочтений и культурных особенностей целевой аудитории) и лингвистических проблемах (корректная передача имен собственных, метафор, реалий и т.д.) [6, с. 75–76].

Предметом исследования в настоящей статье выступают встречающиеся в компьютерных играх онимы (от др.-греч. ὄνυμα – «имя», «название»), т.е. «слова, словосочетания или предложения, которые служат для выделения именуемого им объекта среди других, его индивидуализации и идентификации» [7, с. 91]. Чаще онимы называют «именами собственными», которые рассматриваются как «слова или словосочетания, специфическим назначением которых является обозначение индивидуальных предметов безотносительно к их признакам» [2, с. 175].

Все онимы могут быть разделены на две большие группы: одушевленные и неодушевленные имена собственные (имена и прозвища людей, клички животных), а также имена собственные по содержанию объекта (названия географических объектов, названия компаний и т.п.) [5, с. 153]. Так, речь идет об антропонимах, т.е. «собственных именах людей (индивидуальных и групповых): личных именах, отчествах, фамилиях, родовых именах, прозвищах, кличках, псевдонимах, криптонимах» [10, с. 87], и о топонимах, т.е. о «разряде онимов, обозначающих собственное название природного объекта (имя места и родного края) на Земле или объекта, созданного человеком на Земле» [7, с. 127].

В статье рассматриваются антропонимы и топонимы компьютерных игр как безэквивалентная лексика. Л.С. Бархударов выделяет такие приемы их перевода, как транслитерация, транскрипция, калькирование, описательный и приближенный перевод, а также трансформационный перевод [3, с. 97–102]. О.В. Спачиль дополняет эту классификацию прямым перено-

сом онима, подбором ономастического соответствия, комментирующим и уточняющим переводами, функциональной заменой [9, с. 86–87].

В настоящей статье нас интересует компьютерная игра *The Elder Scrolls V: Skyrim* (далее – *Skyrim*) в жанре *RPG* с открытым миром, выпущенная 11 ноября 2011 г. студией *Bethesda Games*, переиздание которой с улучшенной графикой появилось 28 октября 2016 г. В обширном мире этой игры имеется множество населенных пунктов, фортов, лагерей, курганов, святилищ и проч., заполненных большим количество разнообразных персонажей.

Рассмотрим некоторые примеры антропонимов и способы их локализации. Главным персонажем является *Last Dragonborn*, имя которого на русский язык локализируется двумя способами. Во-первых, этого героя называют «Драконорожденный» за счет подбора словарных эквивалентов к компонентам имени *dragon* («дракон») и *born* («рожденный»). Речь идет о калькировании, которое сочетается с опущением компонента имени *last* («последний). Во-вторых, этого персонажа именуют «Довакин», что является транскрибированным вариантом вымышленного имени *Dovahkiin*, происходящего якобы из драконьего языка. Оба из представленных соответствий при этом можно расценивать как оптимальные.

Лучшего кузнеца во всем Скайриме зовут *Eorlund Gray-Mane*, что локализовано вариантом «Йорлунд Серая Грива». Так, для передачи первой части онима использована переводческая транскрипция, позволяющая сохранить его оригинальное звучание. Компонент же *Gray-Mane* получает словарную трактовку «Серая Грива», поскольку кузнецу дали такое прозвище не только из-за наличия у него длинных седых волос, но и по принадлежности к клану Серых Грив.

Имя бывшего солдата *Angrenor Once-Honoured* локализуется версией «Ангренор Награжденный». В данном случае речь идет о транскрибировании первой части онима (*Angrenor* / «Ангренор») и опущении компонента *Once* («однажды»). Наиболее интересен подход к переводу части *Honoured*, имеющей такие словарные трактовки как «почитать», «уважать», «чтить» и т.д. Вероятно, в семантике данного антропонима заложена идея о том, что ранее этот герой был почитаемым воином, однако по воле судьбы оказался нищим. К сожалению, замена значения описываемого компонента на «Награжденный» никак не отражает задумку создателей игры.

Aela the Huntress – еще одна героиня игры, которая является оборотнем и обучает других персонажей навыку стрельбы. Перевод этого онима не представляет значительных сложностей, поскольку для первого компонента подбирается транскрибированное соответствие «Эйла», а второй передан словарным эквивалентом «Охотница». Это позволяет русскоязычным игрокам полностью проникнуться сюжетом игры, сразу вызывая нужные ассоциации.

Стоит также отметить, что в *Skyrim* есть и герои с достаточно простыми в плане локализации именами. К примеру, одну из первых компаньонок главного персонажа зовут *Lydia*. Она обычная жительница одного из поселений, и ее имя вполне удачно транскрибируется до русского «Лидия».

Переходя к рассмотрению топонимов, начнем с такого примера как *Iron-Breaker Mine* – названия шахты в городе Данстар. В локализованном варианте данный топоним приобретает вид «Железорудная шахта», что являет собой подбор словарных эквивалентов к его первой и третьей частям (*Iron* / «железо» и *Mine* / «шахта»), и полную замену второго компонента *Breaker* («разрушитель», «уничтожитель») на версию «рудная». Действительно, вариант прямого перевода «Шахта разрушителей железа» представляется отчасти бессмысленным, поэтому переводчики используют именно такой способ локализации.

Интересен и перевод названия таверны *Dead Man's Drink* (дословно: «Напиток пьяного человека») версией «Мертвецкий мед», что являет собой удачный пример локализации. Понятие «мед» может соотноситься в сознании русскоязычных игроков с понятием «медовуха», номинирующего древний хмельной напиток, способный «намертво свалить» пьющего, а поскольку в тавернах подают именно алкогольные напитки, такое название как нельзя лучше подходит данному заведению.

На просторах игрового мира встречается специализированный магазин алхимии *Grave Concoctions* (дословно: «Могильная Стряпня» или «Могильное варево»), получивший свое название из-за того, что главной достопримечательностью города, в котором он расположен, является огромное кладбище. Переводчики подбирают хорошо известный русскоязычной аудитории фразеологизм «как мертвому припарки», представляя функциональную замену «Мертвым припарки».

Еще одним топонимом в рассматриваемой игре является *Radiant Raiment* – название уникального для Скайрима заведения – магазина одежды, обуви и украшений, в котором не продаются ни доспехи, ни оружие. В русской версии игрового мира этот магазин получает название «Сияющие одежды», при этом лексема *raiment* («одежда», «наряд», «одеяние») в словаре имеет пометку «книжн.», т.е. употребляется в литературных текстах как устаревшая, возвышенная или архаичная. Соответственно, переводчикам удалось подобрать соответствующий по стилю вариант.

Аналогично антропонимам в игре *Skyrim* также есть и топонимы, которые локализируются весьма просто. Например, специальное место, где принимают добытые сокровища и далее отправляют их на хранение, называется *Treasury House*, и для его передачи используется словарный эквивалент «Сокровищница».

Выводы

Правильная передача онимов при локализации компьютерных игр имеет критически важное значение для создания достоверного игрового мира и ясности сюжета. Их качественная передача с английского языка на русский способствует успеху игры у пользователей, не являющихся носителями английского языка. При этом локализованные онимы должны сохранять максимально возможную общность содержания с оригиналом, чтобы локализация могла позволить игроку легко и естественно воспринимать игровой текст, не отвлекая его от процесса продвижения по сюжету.

Список источников

1. *Анисимова А.Т.* Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 5. С. 82–86.
2. *Ахманова О.С.* Словарь *лингвистических* терминов. 5-е изд. М.: Либроком; URSS, 2009. 569 с.
3. *Бархударов Л.С.* Язык и перевод. М.: URSS, 2017. 235 с.
4. *Вилисова Е.А., Ахметзянов И.Г.* Проблема локализации видеоигр при переводе с английского на русский язык // Материалы X международной научно-практической конференции. Казань: Казанский государственный институт культуры, 2023. С. 493–499.
5. *Влахов С.И., Флорин С.* Непереводимое в переводе. 5-е изд. М.: Р. Валент, 2012. 406 с.
6. *Глинчевский Э.И.*, *Емельянова Н.А., Аглеева З.Р.* Текстовая составляющая англоязычных компьютерных игр: особенности перевода при локализации на русском языке // Вестник Калмыцкого университета. 2025. № 3(67). С. 74–80.
7. *Подольская Н.В.* Словарь русской ономастической терминологии / Отв. Ред. А.В. Суперанская. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Наука, 1988. 187 с.
8. *Саяхова Д.К.* Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты // Автореф. дис. канд. филол. наук. Уфа, 2021. 28 с.
9. *Спачиль О.В.* Имя собственное в литературном переводе: Учебное пособие. Краснодар: Кубанский государственный университет, 2021. 172 с.
10. *Суперанская А.В.* Общая теория имени собственного / Отв. ред. А.А. Реформатский. 3-е изд., испр. М.: URSS, 2009. 365 с.

11. *Туманова А.Р., Колесникова О.П.* Особенности локализации компьютерных игр и связанные с ней переводческие трудности // Молодой исследователь Дона. 2025. Т. 10. № 4 (55). С. 105–108. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=82743267
12. *Юсупова Ю.Р., Сафина И.Т.* Трудности локализации видеоигр при переводе с английского на русский язык // Невский форум молодежных исследований: Сборник статей. СПб.: ООО «Международный институт перспективных исследований им. Ломоносова», 2024. С. 61–63.

References

1. *Anisimova A.T.* The Phenomenon of Computer Games in Translation Studies Discourse // Scientific Bulletin of the Southern Institute of Management. 2018. No. 5. P. 82–86.
2. *Akhmanova O.S.* Dictionary of Linguistic Terms. 5th ed. M.: Librokom; URSS, 2009. 569 p.
3. *Barkhudarov L.S.* Language and Translation. M.: URSS, 2017. 235 p.
4. *Vilisova E.A., Akhmetzyanov I.G.* The Problem of Video Game Localization when Translating from English into Russian // Proceedings of the 10th International Scientific and Practical Conference. Kazan: Kazan State Institute of Culture, 2023. P. 493–499.
5. *Vlahov S.I., Florin S.* The Untranslatable in Translation. 5th ed. M.: R. Valent, 2012. 406 p.
6. *Glinchevsky E.I., Emelianoa N.A., Agleeva Z.R.* Text Component of English-Language Computer Games: Translation Features when Localizing into Russian // Bulletin of Kalmyk University. 2025. No. 3(67). P. 74–80.
7. *Podolskaya N.V.* Dictionary of Russian Onomastic Terminology / Ed. by A.V. Superanskaya. 2d ed., revised and added. M.: Nauka, 1988. 187 p.
8. *Sayakhova D.K.* Language Localization of Video Games: Linguocultural and Cognitive-Pragmatic Aspects // Abstract of PhD of Philology Philology Dis. Ufa, 2021. 28 p.
9. *Spachil O.V.* Proper Name in Literary Translation: A Textbook. Krasnodar: Kuban State University, 2021. 172 p.
10. *Superanskaya A.V.* General Theory of Proper Names / Ed. by A.A. Reformatsky. 3d ed., corrected. M.: URSS, 2009. 365 p.
11. *Tumanova A.R., Kolesnikova O.P.* Features of localization of computer games and related translation difficulties // Young Researcher of the Don. 2025. Vol. 10. No. 4 (55). P. 105–108. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=82743267
12. *Yusupova Yu.R., Safina I.T.* Difficulties in Localizing Video Games from English into Russian // Nevsky Forum for Youth Studies: Collection of Articles. St. Petersburg: Lomonosov International Institute of Advanced Research, 2024. P. 61–63.

Статья поступила в редакцию 16.01.2026; одобрена после рецензирования 29.01.2026; принята к публикации 29.01.2026.
The article was submitted 16.01.2026; approved after reviewing 29.01.2026; accepted for publication 29.01.2026.