

**Родина Светлана Владимировна**  
кандидат психологических наук, доцент  
Южный федеральный университет  
Rodina Svetlana Vladimirovna  
Southern Federal University

**Сайкин Никита Михайлович**, студент  
Южный федеральный университет  
Saikin Nikita Mikhailovich  
Southern Federal University

**УТРАТА СКРЫТОЙ ПРЕДИКАТИВНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ  
АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ НА РУССКИЙ ЯЗЫК  
THE LOSS OF IMPLICIT PREDICATIVITY IN THE RUSSIAN LOCALIZATION  
OF ENGLISH VIDEO GAME ITEM NAMES**

**Аннотация.** В работе показано, что при локализации англоязычных названий игровых предметов на русский язык наблюдается устойчивая тенденция к замене атрибутивных конструкций прилагательными и родительным падежом, что сопровождается нейтрализацией скрытой предикативности и снижением событийности исходных наименований.

**Abstract.** This paper demonstrates that the localization of English-language game item names into Russian exhibits a stable tendency to replace attributive constructions with adjectives and the genitive case, which entails the neutralization of implicit predicativity and a reduction in the eventfulness of the original names.

**Ключевые слова:** Локализация видеоигр, игровые наименования, скрытая предикативность, событийность, атрибутивные конструкции, переводческие стратегии, русский язык, номинативные единицы, родительный падеж, прилагательные, композиты, сопоставительный анализ.

**Keywords:** Video game localization, game item names, implicit predicativity, eventfulness, attributive constructions, translation strategies, Russian language, nominal units, genitive case, adjectives, compounds, contrastive analysis.

**Введение**

Локализация видеоигр представляет собой особую разновидность перевода, в которой лингвистические задачи тесно связаны с техническими ограничениями игрового интерфейса. Одним из наиболее сложных объектов перевода являются названия игровых предметов, оружия и экипировки. Подобные единицы должны одновременно выполнять номинативную функцию, создавать определённый художественный образ и сохранять компактность, необходимую для отображения в интерфейсе игры.

Английский язык обладает широкими возможностями для создания лаконичных атрибутивных конструкций и сложных существительных, способных в свернутой форме передавать сложные семантические отношения между объектами. Такие конструкции нередко содержат скрытую предикативность, поскольку за формально именной структурой стоит имплицитное действие, процесс или отношение.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучения механизмов передачи скрытой предикативности в процессе локализации видеоигр. Анализ подобных трансформаций позволяет выявить закономерности адаптации английских номинативных структур к нормам русского языка и требованиям игрового интерфейса.

Целью исследования является выявление основных способов передачи скрытой предикативности и событийности англоязычных игровых наименований в русской локализации.



Предполагается, что при локализации игровых наименований на русский язык наблюдается тенденция к утрате скрытой предикативности и событийности, заложенной в английских атрибутивных конструкциях. Переводчики предпочитают грамматические модели, обеспечивающие естественность восприятия и компактность названия в интерфейсе, вследствие чего имплицитные действия и отношения преобразуются в статические признаки или отношения принадлежности.

Материалом исследования послужили десять наименований оружия и предметов из игры *Elden Ring* и их официальные русские локализации [5]:

- Blasphemous Blade* – «Богохульный клинок»;
- Godslayer's Greatsword* – «Двуручник богоубийцы»;
- Bastard's Stars* – «Звёзды Бастарда»;
- Envoy's Greathorn* – «Большой рожок посланца»;
- Icerind Hatchet* – «Обледенелый топорик»;
- Magma Wyrms Scalesword* – «Чешуйчатый меч магмового змея»;
- Staff of the Avatar* – «Посох воплощения»;
- Gravel Stone Seal* – «Каменная печать»;
- Torchpole* – «Факел на жерди»;
- Eclipse Shotel* – «Шотель затмения».

В работе использовались методы сопоставительного анализа оригинала и перевода, структурно-семантического анализа и количественного подсчёта переводческих трансформаций.

Основное внимание уделялось способам передачи скрытых семантических отношений, выраженных английскими атрибутивными конструкциями.

### Анализ материала

Одним из наиболее распространённых способов адаптации английских игровых наименований является замена атрибутивной конструкции прилагательным.

Показательным примером служит перевод *Blasphemous Blade* как «Богохульный клинок». В английском названии прилагательное *blasphemous* сохраняет связь с актом богохульства и предполагает наличие определённого действия или поступка, ставшего причиной характеристики предмета. В русском варианте данное значение переосмысливается как постоянное свойство клинка. Таким образом, скрытая событийность становится менее заметной [1].

Сходный процесс наблюдается в названии *Icerind Hatchet*, переведённом как «Обледенелый топорик». Компонент *icerind* указывает на наличие ледяной корки и вызывает ассоциацию с процессом замерзания. Русское прилагательное «обледенелый» сохраняет общий образ, однако внимание переносится с процесса образования льда на итоговое состояние предмета.

Значительная часть английских названий содержит отношения принадлежности или происхождения. В таких случаях локализаторы обычно используют конструкции с родительным падежом [3]. Так, название *Godslayer's Greatsword* переводится как «Двуручник богоубийцы». Английский элемент *Godslayer* включает скрытую предикацию «убивающий богов». В русском переводе действие сохраняется лишь косвенно через существительное «богоубийца», тогда как основным становится отношение принадлежности оружия определённому персонажу.

Аналогичные преобразования наблюдаются в переводах *Bastard's Stars* – «Звёзды Бастарда», *Envoy's Greathorn* – «Большой рожок посланца» и *Eclipse Shotel* – «Шотель затмения». Во всех случаях английские конструкции содержат более сложные семантические связи, которые в русском варианте сводятся к отношениям принадлежности или ассоциации [1].

Особый интерес представляет перевод *Magma Wyrms Scalesword* как «Чешуйчатый меч магмового змея». Английский композит *Scalesword* объединяет в одном слове два смысловых компонента и может интерпретироваться как меч, изготовленный из чешуи или обладающий



её свойствами [4]. В русском переводе данная структура распадается на сочетание прилагательного «чешуйчатый» и словосочетания «магмового змея». При этом имплицитная связь между материалом изготовления и самим предметом становится менее выраженной.

Наиболее радикальная трансформация наблюдается в случае *Torchpole* – «Факел на жерди». Английский композит представляет собой единое номинативное образование, в котором оба компонента образуют новую предметную категорию. В русском переводе используется описательная конструкция с предлогом. Хотя предметное значение сохраняется, исходная структурная компактность и часть номинативной выразительности оказываются утрачены [1].

#### **Выводы:**

Проведённый анализ позволил выделить несколько основных стратегий локализации английских игровых наименований:

Трижды была использована замена прилагательным; пять раз была использована конструкция с родительным падежом; единожды были использованы описательный перевод и комбинированная трансформация.

Полученные результаты свидетельствуют о доминировании конструкций с родительным падежом и прилагательных. Именно эти модели обеспечивают наибольшую естественность восприятия в русском языке и позволяют сохранять относительную компактность названия.

Вместе с тем переход к подобным структурам нередко сопровождается ослаблением скрытой предикативности. Английские композиты и атрибутивные конструкции способны передавать происхождение предмета, способ его создания, функцию или связь с определённым действием. В русском переводе данные отношения часто преобразуются в статические признаки или отношения принадлежности. Таким образом, наблюдается тенденция к снижению степени событийности, заложенной в исходном наименовании.

#### **Список литературы:**

1. Алексеева И. С. Профессиональный тренинг переводчика. – Санкт-Петербург: Союз, 2001. – 285 с.
2. Бархударов Л. С. Язык и перевод. – Москва, 1975. – 354 с.
3. Казакова Т. А. Практические основы перевода. – Санкт-Петербург: Союз, 2000. – 318 с.
4. Шаховский В. И. Стилистика английского языка: учебное пособие. – Москва: Книжный дом «Либроком», 2013. – 232 с.
5. Elden Ring. Электронный ресурс <https://eldenring.wiki.gg/wiki/Weapons> (дата обращения 21.06.2026)

