

ЛИТЕРАТУРА

Богданова Л. И. Русский императив в коммуникативно-прагматическом аспекте // Вестник московского городского педагогического университета. Серия: филология. Теория языка. Языковое образование. 2015. № 2 (18). С. 21–28.

Войтак М. Стереотипность и творчество в поэтической молитве // Стереотипность и творчество в тексте. Пермь, 2000. С. 47–63.

Ицкович Т. В. Каноническая церковная молитва: совокупность базовых интенций религиозного стиля // Настоящее и будущее стилистики: сб. науч. ст. Междунар. науч. конф. (13–14 мая 2019 г.) / науч. ред. д-р филол. наук, проф. Е. Л. Вартанова; отв. ред. Н. И. Клушина, С. Ф. Барышева. М.: ФЛИНТА, 2019. С. 253–258.

Плисов Е. В. Функционально-стилистическое своеобразие типа текста «Andachtsbuch» // Науч. вестник Воронеж. гос. архит.-строит. университета. Сер. «Современные лингвистические и методико-дидактические исследования». Воронеж: ВГАСУ, 2010. Вып. 2 (14). С. 17–24.

Прохватилова О. А. Православная проповедь и молитва как феномен современной звучащей речи. Волгоград, 1999.

Потлов И. А.
студент УрФУ

О ДОСТИЖЕНИИ СИНТАКСИЧЕСКОЙ ЭКВИВАЛЕНТНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ НА РУССКИЙ ЯЗЫК ОБУЧАЮЩИХ ИНСТРУКЦИЙ АНГЛИЙСКОЙ ВИДЕОИГРЫ

Разработчики современных видеоигр вкладывают в свои труды огромные средства, как материальные, так и информационные, что приводит к появлению сложных взаимодействий и, как следствие, столь же сложных коммуникационных процессов в видеоиграх. В разнообразии и постоянном прогрессе этой индустрии человеку каждый раз приходится получать новые знания, связанные с управлением игрой, которые в свою очередь должны иметь некоторые качества и ограничения для выполнения своей роли – к примеру, прагматичность, краткость и наличие причинно-следственных связей. Эти качества должны помочь быстрому и эффективному развитию нового мышления, актуального в конкретных игровых ситуациях.

В рамках данной статьи были сопоставлены английский оригинал и русский перевод текста обучающей инструкции к видеоигре «Sid Mier's Civilization VI». Работа посвящена синтаксису в рамках текстов инструкций к английской видеоигре и сопоставительному установлению эквивалентности перевода на основе синтаксических моделей взаимно соответствующих предложений (оговоримся, что этот метод установления синтаксической эквивалентности не единственный, см.: [Пономарчук 2019а,б; Ponomarchuk, Bortnikov 2019]). В рамках данного исследования были выделены наиболее часто встречающиеся синтаксические модели, а также несколько важных особенностей исследуемых текстов.

Поскольку такие тексты, с одной стороны, являются подобием глоссария, а с другой – частью уникального субкультурного рода занятий, то можно заметить случаи употребления специальной лексики и её изменений при переводе:

*Activate their **bonus** at a special location on the map. Once they have used all their **bonuses**, the Great Person will disappear.*

*Вы должны **активировать их умения** в определенном месте на карте, чтобы получить соответствующее преимущество. Когда великий человек использует все свои **умения**, он исчезает.*

В данном случае речь идёт именно об однократном воздействии персонажа на игру, и подходящей коннотацией слова *bonus* может быть ‘награда’, ‘выгода’ и ‘специальный эффект’, но не ‘сила’ или ‘возможность’. Таких примеров много, но есть и слова, понятие которых не имеет смысловых альтернатив. Подобные случаи не редкость и часто подрывают эквивалентность перевода в данном жанре.

Среди отличительных черт взятых текстов оказались и крайне сложные для восприятия и интерпретации понятия, как например: *offensive morale, доверие, скорость, развитие, опыт, virtue, policy, power, prestige, affinity, amenity, time* и др. Сложность восприятия таких терминов заключается не только в их абстрактности, но и в частой невозможности как-либо описать заранее искажённые, несуществующие или упрощённые явления в доступной для пользователя синтаксической модели с ограничениями формата текста.

Решением в большинстве случаев выступает главное достоинство всех видеоигр – интерактивность. Разработчики находят более эффективным многофазовое, идущее параллельно или поэтапно с практикой обучение, сопровождая пользователя визуальными подсказками и стан-

дартизированными коммуникативными единицами и вынуждая его сразу переходить на едва зарождающееся интуитивное взаимодействие, что создаёт контекстные недопонимания и «фригидность» грамматических форм как в текстах оригинала, так и в переводе.

Помимо крупных вводных текстов, в видеоиграх реализуется задача экономии пространства, благодаря которой вторым, а иногда и первым по частотности форматом становятся небольшие всплывающие окна с пояснением терминологии или понятием из глоссария. Эти тексты визуально скрыты, но при этом доступны (к примеру, если навести курсор на знак денег, будет выведена подсказка минимального объёма с указанием возможных способов взаимодействия со значением, актуальность, табличные данные или связи с другими значениями). За таким форматом стоит важное решение – завуалировать смысл текста. Иными словами, разработчик не раскрывает полную картину и описывает изначально простые для понимания коды и зависимости значений с помощью искажённых конструкций, которые могли быть обычным списком из того, что можно и что нельзя делать. Обучение имеет прагматическую коммуникативную задачу передачи знания: предпочтение отдается конструкциям с использованием модальных глаголов, глаголов состояния, составных глаголов и глаголов со значением возможности или конструкциям рекомендаций (*лучше, it is wise to* и др.).

Однако среди всех особенностей перевода остаются и типичные случаи трансформаций при переводе текстов с английского языка на русский. Л. С. Бархударов пишет: «...мы подчеркивали неоднократно, что объектом перевода является не система языка как некая абстракция, а конкретное речевое произведение (текст подлинника), на основе которого создается другое речевое произведение на другом языке (текст перевода). Достижение переводческой эквивалентности («адекватности перевода»), вопреки расхождениям в формальных и семантических системах двух языков, требует от переводчика прежде всего умения произвести многочисленные и качественно разнообразные межъязыковые преобразования – так называемые переводческие трансформации – с тем, чтобы текст перевода с максимально возможной полнотой передавал всю информацию, заключенную в исходном тексте, при строгом соблюдении норм ПЯ. В целях удобства описания все виды преобразований или трансформаций, осуществляемых в процессе перевода, можно свести к четырем элементарным типам,

а именно: 1. перестановки; 2. замены; 3. добавления; 4. опущения» [Бархударов 1975: 190]. Приведем примеры:

Юнитов можно отправлять на дальние расстояния с помощью многоходовых приказов. Это избавит вас от необходимости отдавать им приказы на каждом ходу.

Units can be ordered to move longer distances by giving them a multi-turn order. This will eliminate the need to give a separate move order every turn to reach a destination.

Этот юнит получил преимущество в обороне. Но при перемещении он потеряет статус укрепленного, и для получения преимущества ему снова нужно будет укрепиться.

This unit will now have an advance in combat when defending. However, if the unit is moved it will lose its fortified status and will have to be ordered to fortify again in order to receive the bonus.

Выявление связи между синтаксическими структурами и способом передачи информации, как и зависимость от специфичности самой информации, является важным шагом при сопоставлении перевода и оригинала, при установлении эквивалентности [Бабинец 2016]. Идентификация соответствующих моделей в английском и русском языках позволяет описать наиболее типичные переводческие ходы при трансформациях-перестановках, которые могут быть обусловлены как чисто грамматическими, так и лексико-грамматическими причинами.

В практической части данного исследования сопоставление на уровне синтаксиса осуществлялось на основе синтаксических моделей взаимно соответствующих высказываний. Синтаксические модели элементарных английских предложений классифицировались по модели R. Quirk'a, выделившего семь основных «clause types»: SV, SVO, SVC, SVA, SVOO, SVOC, SVOA [Quirk, Greenbaum, Leech 1985: 49], – где буквами обозначены Subject (S), Verb (V), Object (O), Complement (C), Adverbial (A). Русские модели элементарных предложений интерпретировались в соответствии с «Грамматикой современного русского литературного языка» 1970 г. (т. н. «Грамматикой-70») и включали в себя следующие обозначения: N – любое имя, N_{nl} – имя существительное, V_f – спрягаемая форма глагола, Inf – инфинитив, Adv – наречие, N₁₋₆ – имя существительное в падеже от именительного (1) до предложного (6), Adj – прилагательное, Interj – междометие, Pron – местоимение, D – детерминант, Neg – отрицание, cop – связка [РГ-1970: 546].

Наиболее частотными соответствиями оказались (англо-русские соответствия разграничены в моделях при помощи тире; знак «слэш» означает «либо»):

1) **(S)VO(A) to VO, SVC – N1, чтобы Inf(N4) / Чтобы Inf(N4), (N1)Vf**

To win a game of Civilization, as a player you need to defeat all other civilizations in the world.

Чтобы одержать победу в игре Civilization, нужно победить все другие цивилизации мира.

Щёлкните по поселенцам, чтобы выбрать этот юнит.

Click on the Settler unit to select it.

2) **SV(C) N V_f – Можно/(нужно) Inf**

There are multiple ways to achieve this. You can conquer their cities militarily, bringing them into your civilization. You can also win technologically, or through cultural or religious dominance.

Это можно сделать разными способами. Можно захватить их города и присоединить к своей цивилизации. Можно одержать технологическую или культурную победу или добиться религиозного превосходства.

3) **SVO (англ.) – N₁ – N₁ (рус.)**

Constructing wonders of the world not only is a remarkable display of our empire's greatness, they have other benefits as well.

Создание чудес света – не только демонстрация величия вашей империи; от чудес есть и польза.

All other religions in the world are a threat to our faith.

Все прочие религии – угроза нашей собственной.

4) **SV (англ.) – N₁V_f (рус.)**

Например: My liege, we have an Envoy at our disposal. We can use the Envoy to gain favor with a city-state. Becoming friendly with a city-state neighbor can be greatly beneficial to our civilization (ИТ).

Владыка, в нашем распоряжении есть посол, который поможет завоевать расположение города-государства. Хорошие отношения с соседями принесут большую пользу (ПТ).

Проведенное исследование позволило: установить взаимно соответствующие модели элементарного предложения в русском и английском языках; выявить типичные случаи таких синтаксических трансформаций [Бортников 2014], как: дробление сложных предложений на простые, замещение составного агенса одним словом, замена глагола с семантикой 'возможности' существительным, смещение ремы (см.: [Пономарчук 2019a]).

СЛОВАРИ

РГ-1970 – Грамматика современного русского литературного языка / отв. ред. Н. Ю. Шведова. М.: Наука, 1970.

ЛИТЕРАТУРА

Бабинец Д. А. Исследование художественного перевода в свете теории уровнево-языковой эквивалентности // Молодые голоса: сб. тр. молодых ученых / отв. ред. И. В. Шалина. Екатеринбург: УрФУ, 2016. С. 172–179.

Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М.: «Междунар. отношения», 1975.

Бортников В. И. К синтаксическим трансформациям художественного перевода (блок вступления в русском «Потерянном Рае» 1777 г.) // Актуальные проблемы германистики, романистики и русистики. 2014. № 1. С. 135–138.

Пономарчук Ю. В. Синтаксические трансформации в русскоязычном переводе романа Дж. Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи»: темарематический анализ // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: Сб. ст. VIII Междунар. науч. конф. молодых ученых / общ. ред. Ж. А. Храмушина, А. С. Поршнева, С. А. Иванова, С. К. Пестерев. Екатеринбург: УрФУ, 2019а. С. 271–277.

Пономарчук Ю. В. Thematic and rhematic analysis of the Russian translation of the *Catcher in the Rye* by J. D. Salinger // Вопросы филологии и переводоведения в контексте современных исследований: сб. науч. ст. XI Междунар. науч.-практ. конф. / отв. ред. Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. Чебоксары, 2019б. С. 371–374.

Ponomarchuk Yu. A., Bortnikov V. I. The Russian version of J. D. Salinger's novel "The Catcher in the Rye": monophematic changes // Язык в сфере профессиональной коммуникации: сб. материалов междунар. науч.-практ. конф. студентов и аспирантов / отв. ред. Л. И. Корнеева. Екатеринбург: УрФУ, 2019. С. 160–164.

Quirk R., Greenbaum S., Leech G., Svartvik J. A Comprehensive Grammar of the English Language. N. Y.: Longman, 1985.

Сушкевич В. А.
магистрант УрФУ

О ПРИМЕНЕНИИ ТЕХНОЛОГИИ КОЛЛАБОРАТИВНОГО ПЕРЕВОДА К ПЕРЕВОДАМ СТАТЕЙ ИЗ «ВИКИПЕДИИ»

Под «коллаборативным переводом» в общем смысле принято понимать «перевод, выполненный двумя или более лицами» [Бублик