

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра теории германских языков и межкультурной коммуникации  
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой ТГЯиМКК  
\_\_\_\_\_ О.В. Магировская

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА  
**ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПЕРЕВОДА  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ DEATH STRANDING  
НА РУССКИЙ И КИТАЙСКИЙ ЯЗЫКИ**

Выпускник

Т.А. Кышпанакова

Научный руководитель

канд. филол. наук,  
доц. Н.О. Кузнецова

Красноярск 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ИЗУЧЕНИЮ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ</b> .....	6
1.1. Лингвокультурология как самостоятельное направление лингвистики .	6
1.2. Компьютерная игра как феномен виртуальной культуры .....	10
1.3. Языковая локализация компьютерной игры.....	15
1.4. Безэквивалентная лексика: определение и особенности.....	20
1.5. Классификация и способы перевода реалий.....	26
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1</b> .....	34
<b>ГЛАВА 2. ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПЕРЕВОДОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ DEATH STRANDING НА РУССКИЙ И КИТАЙСКИЙ ЯЗЫКИ</b> .....	35
2.1. Компьютерная игра «DEATH STRANDING» как объект перевода .....	36
2.2. Лингвокультурологические особенности перевода реалий компьютерной игры DEATH STRANDING на русский и китайский языки	36
2.2.1. Имена собственные.....	36
2.2.2. Этнографические реалии.....	42
2.2.3. Реалии мира природы .....	48
2.2.4. Фразеологизмы .....	50
2.2.5. Другие реалии .....	53
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2</b> .....	58
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	60
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	62

## ВВЕДЕНИЕ

В связи с быстрыми темпами научно-технического прогресса и изменениями условий существования различных этнокультурных общностей, у переводчиков появились новые задачи, связанные с взаимодействием различных культур, преодолением межкультурных барьеров и конфликтов, соотношением разных языковых и культурных картин мира.

Развитие мировой индустрии развлечений, в частности компьютерных видеоигр привело к тому, что их социальная и мультикультурная составляющая стала объектом изучения таких дисциплин как лингвокультурология, лингвистика и переводоведение. Настоящее исследование посвящено лексическим вопросам языковой локализации, в частности способам адаптации реалий при переводе компьютерных игр.

**Актуальность** настоящего исследования объясняется повышенным интересом к проблеме роли культуры в языковом пространстве современного общества. Несмотря на то, что игровая индустрия занимает важное место в нашей жизни, количество русскоязычных общетеоретических исследований, посвященных переводу компьютерных игр, остается недостаточным. Однако потребность в качественном переводе, способном адекватно передать лингвокультурологические особенности исходной продукции, увеличивается.

**Целью** данной работы является изучение лингвокультурологических особенностей перевода реалий компьютерной игры DEATH STRANDING на русский и китайский языки.

В соответствии с поставленной целью решаются следующие **задачи**:

1. определить теоретико-методологическую базу и проанализировать литературу, посвященную лингвокультурологическим исследованиям;
2. рассмотреть компьютерную игру как феномен виртуальной культуры;
3. изучить понятие реалия и способы перевода реалий;
4. проанализировать способы перевода реалий компьютерной игры DEATH STRANDING;

5. определить лингвокультурологические особенности реалий при переводе на русский и китайский языки.

**Объектом** исследования является компьютерная игра DEATH STRANDING.

**Предметом** исследования выступают переводы на русский и китайский языки компьютерной игры DEATH STRANDING.

**Материалом** для исследования послужили внутриигровые диалоги персонажей игры DEATH STRANDING и их переводы на русский и китайский языки, выполненные компанией Sony.

**Теоретическую базу** исследования составили труды таких отечественных и зарубежных ученых как Л.С. Бархударов, Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров, В.А. Маслова, В.Ф. Щичко, В.С. Виноградов, О.А. Иванов, В.Н. Телия, С. Влахов, С. Флорин, Ю. Найда и др.

Цель и задачи исследования определили выбор **методов** исследования. На разных этапах использовался метод сплошной выборки, метод лингвокультурологического анализа, метод контекстного анализа, а также количественный анализ.

**Теоретическая и практическая значимость** работы заключается в возможности использования ее результатов в проведении дальнейших исследований лингвокультурологических аспектов перевода.

Цели и задачи нашего исследования, а также специфика материала определили **структуру работы**. Данная работа, общим объемом 68 страниц, состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, включающего 72 наименования, в том числе 16 на иностранном языке.

Во **введении** обосновывается выбор темы исследования, её актуальность, указываются объект и предмет исследования, определяются цель и задачи работы, её общая методика, называются источники фактического материала, приводятся данные о её структуре.

**В первой главе** рассматриваются основные критерии, характеризующие лингвокультурологию как самостоятельное направление, феномен компьютерной игры в виртуальной культуре, понятия безэквивалентная лексика и реалия, классификации реалий и способы перевода реалий.

**Вторая глава представляет собой** подробный анализ лингвокультурологических особенностей и способов перевода реалий компьютерной игры DEATH STRANDING на русский и китайский языки.

**В заключении** обобщаются результаты проведенного исследования.

# ГЛАВА 1. ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ИЗУЧЕНИЮ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

## 1.1. Лингвокультурология как самостоятельное направление лингвистики

Проблема взаимосвязи языка и культуры рассматривалась в трудах как зарубежных, так и отечественных исследователей несколько сотен лет назад и является актуальной в настоящее время. Несмотря на то, что появляется большое количество фундаментальных работ, в которых выстроен методологический аппарат данной отрасли, представлены методы описания языкового материала, сделаны важные теоретические заключения в ходе анализа языковых фактов, лингвокультурология все еще находится в стадии своего формирования и нуждается в уточнении своего категориально теоретического аппарата.

Проблема научного статуса лингвокультурологии связана с непрекращающимися дискуссиями относительно её места в ряду смежных дисциплин, особенно это относится к лингвострановедению, этнолингвистике и социоллингвистике [Зиновьева, 2009: 22]. Поскольку лингвокультурология появилась на стыке смежных наук, которые исследуют проблему взаимосвязи языка, культуры и этноса, необходимо определить связь с данными направлениями.

В.Н. Телия в своих исследованиях изучает различия между лингвокультурологией и этнолингвистикой в направлении анализа – диахроническом или синхроническом. Автор считает, что основные задачи этнолингвистики сводятся к реконструкции культурных, народно-психологических и мифологических представлений в их диахроническом движении, дающем богатый материал для сопоставления культур этнических сообществ. Для лингвокультурологии же характерна синхронная ориентация, т.е. «исследование и описание взаимодействия языка и культуры в диапазоне

современного культурно-национального самосознания и его знаковой презентации» [Телия, 1999: 16].

Исследование проблемы языка и культуры также ведется в направлении лингвострановедения. Данный термин был предложен Е.М. Верещагиным и В.Т. Костомаровым. Авторы отмечают: «изучающие иностранный язык обычно стремятся, прежде всего, овладеть еще одним способом участия в коммуникации. Однако, усваивая язык, человек одновременно проникает в новую национальную культуру, получает огромное духовное богатство, хранимое изучаемым языком» [Верещагин, Костомаров: 4]. Лингвострановедение преимущественно связано с образовательным аспектом, а значит, может считаться методической дисциплиной; лингвокультурология, в свою очередь, обращается к собственно лингвистическому аспекту, т.е. является лингвистической дисциплиной. Так, В.В. Воробьев рассматривает лингвострановедение как практическую реализацию лингвокультурологии в процессе преподавания русского языка иностранцам, т.е. её прикладной аспект [Воробьев, 2008:37].

Так как общество состоит из различных возрастных, социальных, политических и др. групп, каждая из них по-своему пользуется языком в целях межгруппового и внутригруппового общения. Социолингвистика, изучающая взаимосвязь языка и общества, в основном акцентирует свое внимание на особенностях языка различных общественных групп. Поскольку культура является важной частью любого общества, социолингвистика также затрагивает проблему взаимодействия и взаимосвязи языка и культуры. Об этом же пишет В.А. Маслова: «Если этнолингвистика оперирует преимущественно исторически значимыми данными и стремится в современном материале обнаружить исторические факты того или иного этноса, а социолингвистика рассматривает исключительно материал сегодняшнего дня, то лингвокультурология исследует и исторические, и современные языковые факты сквозь призму духовной культуры» [Маслова, 2007: 11]. Предметом изучения социолингвистики являются языковые

единицы, находящиеся под влиянием конкретных социальных условий, которые могут быть обусловлены этнической, религиозной, расовой принадлежностью, профессией, возрастом, территорией проживания и т.д. Но все они связаны с современным обществом и оказывают влияние язык.

Несмотря на большое количество фундаментальных работ и исследований, вопрос о самостоятельности данной науки до сих пор вызывает сомнения, поскольку на данный момент дисциплина все еще находится в стадии своего становления, нуждается в уточнении категориально теоретического аппарата. Первыми предприняли попытку определения понятия «лингвокультурология» такие исследователи как В.Н. Телия, В.А. Маслова, В.В. Воробьев, В.В. Красных и другие. Каждый из этих ученых дал определение лингвокультурологии со своих позиций.

В представлении В.Н. Телии, «лингвокультурология — это часть этнолингвистики, посвященная исследованию и описанию корреспонденции культуры и языка в их синхронном взаимодействии» [Телия, 1995: 216]. Автор рассматривает взаимодействие языка и культуры в современном состоянии, без исторического взгляда на проблему. Однако в то же время ученый дает аргументы в пользу самостоятельности дисциплины и определяет задачи, которые выделяют лингвокультурологию из этнолингвистики в самостоятельную дисциплину: «...взаимодействие культуры и языка не только в этнической форме (что является задачей этнолингвистики, направленной на выявление культуры этноса, внедрившейся в язык), но и в формах общечеловеческой и национальной культур» [Телия, 1996: 102].

Хотя в определении статуса лингвокультурологии есть некоторые разногласия, существуют общие точки зрения, которые объединяют различные концепции. Например, практически все исследователи единодушны в определении данного понятия, как результата взаимодействия языка и культуры, закрепившиеся друг в друге. Так, В.В. Воробьев определяет лингвокультурологию как «комплексную научную дисциплину



синтезирующего типа, изучающую взаимосвязь и взаимодействие культуры и языка в его функционировании и отражающую этот процесс как целостную структуру единиц в единстве языкового и внеязыкового содержания при помощи системных методов и с ориентацией на современные приоритеты и культурные установления» [Воробьев 2008: 37]. В.В. Красных отмечает, что лингвокультурология это «дисциплина, изучающая проявление, отражение и фиксацию культуры в языке и дискурсе. Она непосредственно связана с изучением национальной картины мира, языкового сознания, особенностей ментально-лингвального комплекса» [Красных 2002: 12].

В настоящее время всё больше исследователей считают лингвокультурологию самостоятельной научной дисциплиной. Так, по мнению В.А. Масловой, лингвокультурология – «это наука, возникшая в последние десятилетия XX века на стыке лингвистики и культурологии из-за перехода лингвистики на антропологическую парадигму, и исследующая проявления культуры народа, которые отразились и закрепились в языке» [Маслова, 2001: 8]. Автор отмечает, что «не следует акцентировать внимание на «стыковом» характере новой науки, ибо это не простое «сложение» возможностей двух контактирующих наук, а именно разработка нового научного направления, способного преодолеть ограниченность «узковедомственного» изучения фактов и тем самым обеспечить новое их видение и объяснение» [Маслова, 2001: 27].

На современном этапе лингвокультурология имеет сложный объект – исследование взаимодействия языка (как транслятора культурной информации) и человека, который создает культуру, пользуясь этим языком. [Маслова, 2001: 35]. По мнению Е.Е. Юркова, объектом лингвокультурологии следует считать всю совокупность речевых действий, в которых проявляется культурно значимый выбор языковых средств, «характер построения которых отличается культурной маркированностью» [Юрков 2003: 15].

Непосредственный предмет исследования на современном этапе оказывается флуктуирующим, то есть не имеющим единообразного понимания: либо анализируются языковые факты, которые способны рассказать о культуре некоторого народа, либо исследуется то, каким образом некоторые культурные явления преломляются в языке [Евсюкова, 2011: 154]. В.А. Маслова в качестве предмета исследования лингвокультурологии определяет «единицы языка, которые приобрели символическое, образно-метафорическое значение в культуре и которые обобщают результаты собственно человеческого сознания, зафиксированные в мифах, легендах, фольклорных и религиозных дискурсах, поэтических и прозаических художественных текстах, фразеологизмах и метафорах, символах и паремиях (пословицах и поговорках) и т.д.» [Маслова, 2001: 35].

Таким образом, лингвокультурология является самостоятельным направлением лингвистики и характеризуется тесным взаимодействием со смежными науками. В нашем исследовании мы понимаем эту дисциплину вслед В.А. Масловой, которая рассматривает лингвокультурологию как направление лингвистики, возникшее на стыке культурологии и лингвистики и исследующее проявления культуры народа, которые отразились и закрепились в языке. Лингвокультурология исследует воплощение в единицах языка народного мировоззрения, мышления, феноменов национальной культуры.

## 1.2. Компьютерная игра как феномен виртуальной культуры

Компьютерные игры в современных социальных и гуманитарных науках – относительно новое направление исследования. В настоящее время компьютерные игры занимают одно из основных мест в мировой индустрии развлечений и являются частью мира виртуального со своей историей игровых форм и особым содержанием опыта, обретаемого человеком в игре [Галкин, 2007: 55]. Компьютерная игра представляет собой компьютерную

программу, служащую для организации игрового процесса при помощи электронного устройства, оборудованного микроконтроллером, обеспечивающего связь с партнёрами по игре, или выступающего в качестве самого партнёра. Многие компьютерные игры ввиду наличия движущегося изображения, демонстрируемого на экране телевизора или компьютерного монитора, принято называть видеоиграми.

Сегодня практически все культурное пространство переориентировано на игру. Природа игры многогранна, она охватывает многие сферы человеческой деятельности и, согласно У. Эко, лежит в основе любого культурного феномена [Эко, 2006: 31]. По мнению Е. Финка, игра это – экзистенциальный феномен, «один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей» [Fink, 1988: 362].

В трактате Й. Хейзинга «Homo Ludens», в определении понятия игры перечислены такие принципиальные моменты как: игра представляет собой свободную деятельность, имеющую определенную структуру; это состязательная активность и универсальный культуросозидающий механизм (из нее возникает искусство, этика, политика и др.). Выделяя культурную значимость игры, ученый утверждает, что игра «существует до всякой культуры, которая в определенном смысле производна по отношению к игре: если она не лежит в основе возникновения культуры, то вне всяких исключений является своеобразным функциональным фактором культуры» [Huizinga, 1997].

Английский этнолог и культуролог Э.Б. Тайлор понимает игру как «пережиток», то есть утратившее свое значение архаическое занятие. И игра в данном контексте предстает как некое культурное наследие, сохранившее свое значение в современности [Тайлор, 1989].

Исследователь влияния технологических преобразований на человека и культуру М. Маклюэн понимает игру как вымышленную контролируемую ситуацию, или расширение человека в социальном измерении. Он отмечает,

что игры всегда представляют собой отражение общества в определенный период времени и становятся точными моделями той или иной культуры. Ученый считает игры отголосками прошлого, частью народной культуры, а так же коллективными, социальными реакциями на воздействие культуры. Однако он признает, что именно «благодаря игровому элементу новые технологии социализируются и обретают культурное значение» [McLuchan, 2001].

Компьютерная игра не совсем является игрой в общепринятом понимании, она скорее представляет собой квазиигровой феномен, т.к. включает в себя игровую, художественную, познавательную и др. составляющие. В современном мире видеоигры являются не только способом проведения досуга, но и носителем культуры народа и страны, в которой они были созданы. Наряду с кинематографом, мультипликацией и музыкой, компьютерные игры получили развитие в области массовой культурной индустрии. Они не могут быть отнесены к народной культуре, однако в той же степени фиксируют современную мораль, взгляды, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей.

Важный аспект культурологического анализа современных компьютерных игр связан с исследованием феномена «виртуальной реальности». На данный момент не существует единого определения данного термина. В определении словаря «Культурология. XX век» оно трактуется с учетом интерактивности понятия: «искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попав в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и с искусственными персонажами».

Культуролог В.М. Розин предлагает следующее определение виртуальной реальности, создаваемой компьютерной игрой: «специфический вид символических реальностей, который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи,

позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности» [Розин, 1999: 163]. Стоит отметить, что различные проявления виртуальности всегда присутствовали в жизни индивидов, однако, на сегодняшний день компьютерная игра активнее внедряется в повседневность и изменяет её, что обусловлено специфическим образом жизни современного общества.

Современное общество отличается глобальностью виртуализации. Использование информационных технологий, электронных средств массовой коммуникации для создания различных форм виртуальной реальности, освоение этих реальностей такими сферами жизнедеятельности как политика, наука, культура и др. привело к образованию особой разновидности культуры – виртуальной культуры. Ж. Бодрийяр рассматривает виртуальную культуру как самостоятельный феномен, ту часть общей культуры, которая сформировалась в рамках виртуальной реальности, независимо от природы ее происхождения [Бодрийяр, 1997: 14].

Виртуальная культура реализуется в электронных коммуникационных средах, которые создаются с использованием симуляционных механизмов воздействия. При этом полнота представления информации стремится к моделированию реальности бытия, но существует параллельно по отношению к безусловной реальности. Как отмечает Д.О. Усанова, «виртуальная культура не всегда нацелена, в отличие от физической деятельности, на получение готового конечного продукта, что обуславливает ее меньшую утилитарность и прагматичность, однако она дает больший уклон в творчество, что позволяет характеризовать виртуальную культуру как культуру высшего уровня» [Усанова, 2013].

И.И. Югай отмечает следующие характеристики виртуальной коммуникационной среды: активность реципиентов, диалогичность, информационная насыщенность, индивидуализация получаемой информации, сетевой способом распространения информации, отсутствие физической

локации, свобода пространственного и временного упорядочивания событий и явлений [Югай, 2007].

Поскольку не существует единого подхода к анализу виртуальной культуры, Д.О. Усанова предложила ряд функций, выполняемых и используемых при изучении реальной культуры с позиции культурологии:

1. Познавательная функция;
2. Коммуникативная функция;
3. Функция социализации (виртуальное пространство зачастую становится комфортной средой, в которой социально одобряемые характеристики (статус или доход) оказываются неважными. Важной становится та социальная роль, которую субъект исполняет в новом виртуальном контексте);
4. Компенсаторная функция (возможность человеку уйти в искусственно созданный мир, чтобы изолироваться от реального мира);
5. Гедонистическая функция (функцию развлечения);
6. Дисфункция (негативное воздействие).

Обозначив ключевые функции виртуальной культуры, автор выделяет ключевую специфическую функцию, отражающую уникальность данного феномена, а именно компенсаторную функцию, сущность которой заключается в особой «философии восполнения» недостающих в объективной реальности, но субъективно необходимых ценностно-идеальных миров [Усанова, 2013].

Репрезентация виртуальной культуры трактуется как результат интеракции с новой реальностью, созданной путем игровых сценариев, моделирующей реальный мир, но превосходящий реальность. Но в то же время виртуальная реальность компьютерных игр представляет собой имитацию традиционного общества, является одним проявлений современной культуры, опирающимся на традиционные архетипы и коллективное бессознательное.

Пространство компьютерной игры может быть условно и весьма абстрактно, поэтому для создания убедительности и аутентичности виртуального мира необходимо создать значимое культурное содержание. Это может быть быстрый поиск логического решения, принятие правильных решений, осуществление миссии, обусловленной сюжетом компьютерной игры. Виртуальная реальность игры должна быть окультурена, наполнена значениями, понятиями и ценностями, выделяющими ее в ряду других видеоигр. Характерно, что развитие компьютерных игр шло не только в направлении совершенствования алгоритмов и визуального качества, но также и в направлении усложнения их культурного содержания. Эта смысловая культурная универсальность делает компьютерные игры абсолютно уникальным явлением [Галкин, 2007].

Таким образом, становится возможным утверждать, что виртуальная культура в современном обществе представляет собой значимое явление культурологических исследований. Компьютерная игра, как яркий представитель виртуальности, предоставляет возможность проследить развитие новых механизмов современной культуры и их взаимовлияние с другими культурными областями. На сегодняшний день компьютерные игры представляют собой важнейшую составную часть культуры информационного общества. Они становятся существенным фактором социокультурной динамики и обладают потенциалом воздействия на развитие культурно-антропологических процессов.

### 1.3. Языковая локализация компьютерной игры

Современные компьютерные игры – сложный многоплановый феномен современной культуры. Они представляют собой яркий пример развития новейших информационных аудиовизуальных технологий XXI века. Если первые компьютерные игры были достаточно примитивными, то современные становятся полноценными виртуальными мирами,

затрагивающими сложные вопросы этического, социального, политического, образовательного характера [Сухов, 2013: 347].

В настоящее время компьютерные игры занимают одно из основных мест в мировой индустрии развлечений. Компьютерная игра представляет собой компьютерную программу, служащую для организации игрового процесса при помощи электронного устройства, оборудованного микроконтроллером, обеспечивающего связь с партнёрами по игре, или выступающего в качестве самого партнёра. Многие компьютерные игры ввиду наличия движущегося изображения, демонстрируемого на экране телевизора или компьютерного монитора, принято называть видеоиграми.

Областью значительного роста отрасли переводов в последние десятилетия стала локализация, при которой происходит адаптация продукта для удовлетворения потребностей местного рынка. Под термином локализация (от англ. localisation), принято понимать процесс такого преобразования продукта, чтобы он не только «культурно и лингвистически, но также технически и юридически соответствовал целевой аудитории и языку страны, для которой осуществляется локализация» [Bernal-Merino M, 2006: 24]. Языковая локализация как часть процесса локализации — это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук [Мосин, 2015]. И основным ориентиром для языковой локализации является культура целевой аудитории.

Локализацию компьютерных игр различают по уровням глубины:

- бумажная локализация (руководство пользователя, инструкции, рекламные материалы);
- экономичная локализация (интерфейс, субтитры, описание);
- углубленная локализация (перевод диалогов и сценария);
- избыточная локализация (полный перевод интерфейса, субтитров, описания, подсказок и прочего текста (устного и письменного))



- глубокая локализация (адаптация сценария для конкретной страны) [Пашутина, 2012].

Перевод текстов компьютерной игры должен быть выполнен с учетом общепринятых игровых терминов, официального перевода первоисточника игры, а также устоявшихся языковых единиц среди ее поклонников. Кроме того, необходимо знание классификаций компьютерных игр и их отличительные черты, поскольку в текстах компьютерной игры возможно смешение многих функциональных стилей. Видеоигры могут быть разделены по видам игровых платформ, графическому изображению, цели, месту действия, количеству игроков, жанровой принадлежности и т.д., которые в свою очередь делятся на еще более малые классы [Зилев, Сюткина, 2015: 181].

Задачи, которые стоят перед переводчиками художественной литературы, также выполняют переводчики компьютерных игр: перевод должен быть адаптирован под играющую аудиторию с учетом особенностей страны и языка, на которую выполняется локализация, а речь персонажей должна быть максимально запоминающейся и образной [Bernal-Merino, 2014: 22].

Перевод материалов компьютерных игр относится к аудиовизуальному переводу. Аудиовизуальный перевод – особый вид переводческой деятельности, который занимает промежуточное место между письменным и устным переводом. Согласно словарю Л.Л. Нелюбина аудиовизуальный перевод, в зависимости от цели и характера работы, сочетает в себе особенности синхронного, письменного и последовательного перевода [Нелюбин, 2003: 34]. Самыми распространенными видами аудиовизуального перевода считаются субтитрование, дублирование и перевод для закадрового озвучивания [Remael, 2010].

Важным компонентом компьютерных игр выступает диалог, он не только отвечает за развитие сюжетной линии, но и выстраивает отношения между героями, а также раскрывает характер персонажей видеоигры. Именно

диалоги с визуальным, звуковым и текстовым сопровождением представляют собой целостность вербального и невербального компонентов, соотнесенных с определенной временной действительностью, наполненную языковыми реалиями.

Субтитры являются одной из самых популярных форм передачи и получения информации в компьютерных играх, так как создание субтитров - самый быстрый, дешевый и технически простой способ перевода. Под субтитрами понимается «текстовое сопровождение видеоряда, дублирующее или дополняющее звуковую дорожку» [Богданов, 2011]. По мнению Б. Недергаард-Ларсена перевод субтитров представляет собой перевод письменного текста, созданного на основе оригинального устного диалога, необходимый для передачи его основного содержания. Субтитры делятся на две группы по характеру образования:

- Субтитры внутриязыковые – созданные на языке оригинала.
- Субтитры межязыковые фильма [Nedergaard-Larsen, B, 1993: 207].

К другому виду аудиовизуального перевода относится дублирование. Оно считается наиболее дорогим и трудоемким видом, поскольку требует полной замены иностранной речи на родной язык. На начальном этапе дублирования осуществляется перевод звуковой дорожки, затем происходит подбор актеров и озвучивание с учетом особенностей оригинального голоса. Перевод под полный дубляж синхронизируется с мимикой героев и артикуляцией, поэтому осуществляя перевод, переводчик вынужден синтезировать текст заново [Козуляев, 2015: 7].

Многие производители компьютерных игр ставят перед собой задачу обеспечить игровую аудиторию таким качеством аудиовизуального перевода, чтобы перевод звучал так, «как автор написал бы его на ином языке», обеспечивая равенство воздействия на читателя текста перевода [Nida, 1964]. Для достижения этой цели переводчику необходимо использовать не только переводческие трансформации, но и различные стратегии при переводе компьютерных игр. Стратегия перевода – это программа переводческой

деятельности, которая формируется на основе более общего подхода переводчика к переводу в условиях определенной ситуации, с ее особенностями и целями, а также определяет поведение переводчика в этой ситуации [Сдобников, 2011]. Выделяют следующие стратегии перевода компьютерных игр: доместикация, форенизация, отказ от перевода названий.

Согласно определению Л. Венути, доместикация – это подход, при котором текст на исходном языке сокращается, а особенности языка перевода обладают большей ценностью. Так автор текста сближается с читателями перевода из принимающей культуры. Ф. Шлейермахер определяет доместикацию как «этноцентрическое редуцирование оригинального текста в соответствии с культурными ценностями языка перевода» или «способ репрезентации чужого и непонятого текста в понятных терминах принимающей культуры».

Другой подход, форенизация – определяется сохранением иностранных языковых и культурных особенностей текста. При форенизации реципиент становится ближе к автору, воспринимая особенности другого языка при нарушении норм родного языка [Venuti, 1995]. Форенизация применяется для сохранения и передачи национального колорита исходной культуры в языке перевода.

Выбирая ту или иную стратегию, переводчик либо создает легко читаемый, доступный текст, который воспринимается как созданный на языке принимающей культуры, либо сохраняет «чуждость» оригинала, путем нарушения лингвистических норм языка перевода.

Подход «no translation» в большинстве случаев используется для передачи названия игры, которые, как правило, не переводятся, поэтому всем известны именно английские названия компьютерных игр. Например, «Assassins' Creed», «World of Warcraft», «Counter-Strike». Причиной использования такого подхода может быть политика компании-разработчика, которая создала игру, неудачный и неточный перевод названия, который вызовет критику и негативные отзывы аудитории об игре в целом. На

сегодняшний день названия компьютерных игр переводятся крайне редко, так как являются торговым знаком и брендом компании-разработчика. Зачастую реклама и трейлеры новых игр публикуются в одно и то же время по всему миру, поэтому потенциальные покупатели и игроки уже привыкшие к оригинальному названию, могут не узнать игру после ее локализации, что повлечет большие убытки для компании-разработчика.

Таким образом, локализация компьютерной игры представляет собой лингвистическую и культурную адаптацию текстового контента, содержания игры, программного обеспечения и технических настроек компьютерной игры с целью более эффективной передачи информации на языке целевой аудитории. Кроме того, для успешной локализации недостаточно исключительно переводческих знаний, необходимо также разбираться в информационных средствах, специфике продукта, национальных требованиях и юридических нормах целевой страны, которые влияют на выбор стратегии перевода.

#### 1.4. Безэквивалентная лексика: определение, особенности

Прежде чем анализировать понятие «реалия» более подробно, необходимо в целом рассмотреть определение безэквивалентной лексики и входящие в нее компоненты.

Глобализация современного мира, открытость и доступность достижений в разных областях науки и культуры позволяют людям получать и обмениваться большими объемами информации. Ситуацию межъязыкового контакта принято рассматривать как взаимодействие двух и более языковых систем или культурное взаимодействие языков. Общество понимает свою культуру только в сравнении с другой культурой, из-за чего многие исследователи убеждены, что культура, представляет собой «мир смыслов», находящийся на границе, и главная задача переводчика состоит «не столько в том, чтобы найти эквивалент переводимого слова в другом языке, сколько

передать на другой язык накопленные этим словом культурные смыслы» [Хроленко, 2009: 88].

Перевод как особый род речевой деятельности является одним из основных средств в межкультурной коммуникации, так как именно переводчик становится посредником в обмене информацией. К его задачам относится собственно перевод в его языковом (переводческом) смысле с одного языка на другой, а также декодирование содержания через канал связи между коммуникантами [Нелюбин, 1997: 70]. Успешность или проблематичность коммуникативного взаимодействия определяется культурно обусловленной компетентностью участников коммуникации, то есть сходствами и различиями в их процессах восприятия и символических системах языка.

Так, в процессе перевода переводчик часто сталкивается с языковыми единицами исходного текста, которые отсутствуют переводящем языке. Данное явление получило название безэквивалентной лексики. Проблеме эквивалентности и безэквивалентности уделяли внимание такие ученые как Л.С. Бархударов, Е.М. Верещагин и В.Г. Костомаров, С. Влахов и С. Флорин, В.Ф. Щичко, В.С. Виноградов, О.А. Иванов и др.

В.С. Виноградов рассматривает эквивалентность как «сохранение относительного равенства содержательной, смысловой, семантической, стилистической и функционально коммуникативной информации, содержащейся в оригинале и переводе» [Виноградов, 2001]. В.Ф. Щичко понимает под термином «эквивалентность» осуществимость передачи равнозначного или условно равнозначного объема информации, которая содержится в лексических единицах языка оригинала на язык перевода [Щичко, 2007: 223].

Многие современные авторы часто противопоставляют определения эквивалентного и адекватного перевода. По мнению В.Н. Комиссарова, данные понятия неидентичные, хотя, в то же время, между ними есть много общего, так, термин «эквивалентный перевод» больше описывает

соотношения текста оригинала и перевода, их одинаковые цели и функции в разных языковых культурах. Данный вид перевода больше ориентирован на результат перевода, тогда как адекватный перевод больше подходит для процесса и означает «хороший» или «правильный» перевод, который обеспечивает межкультурную и межъязыковую коммуникацию [Коммисаров, 2000: 75].

Противопоставлением эквивалентной лексике является безэквивалентная лексика, смысл которой невозможно полностью передать на язык перевода, поэтому переводчику часто приходится прибегать к пояснениям или описательным выражениям. Подходы к определению понятия безэквивалентная лексика весьма разнообразны: некоторые исследователи под безэквивалентной лексикой понимают реалии, другие считают, что это слова, не имеющие переводческих эквивалентов в языке перевода, а третьи полагают, что это слова, непередаваемые на другой язык.

Рассмотрим определения понятия «безэквивалентная лексика», причины безэквивалентности, и уже исходя из всего вышеперечисленного, обращаться к проблемам и трудностям, возникающим при переводе безэквивалентной лексики.

С точки зрения Е.М. Верещагина и В.Г. Костомарова, безэквивалентная лексика – «это слова, которые нельзя семантизировать с помощью перевода (они не имеют устойчивых соответствий в других языках, не имеют смысловых соответствий в системе содержания, свойственных другому языку)», то есть, «слова, план содержания которых невозможно сопоставить с какими-либо иноязычными лексическими понятиями». [Верещагин, Костомаров, 2005: 258]. По мнению А.Д. Швейцера, к безэквивалентной лексике относятся «лексические единицы, служащие для обозначения культурных реалий, не имеющих точных соответствий в другой культуре» [Швейцер, 1988: 108]. Я.И. Рецкер под термином «безэквивалентная лексика» подразумевает «обозначение реалий, характерных для страны исходного языка и чуждых другому языку и иной действительности» [Рецкер, 2004: 58].

Л.С. Бархударов понимает под безэквивалентной лексикой «лексические единицы (слова и устойчивые словосочетания) одного из языков, которые не имеют ни полных, ни частичных эквивалентов среди лексических единиц другого языка». К таким единицам безэквивалентной лексикой переводовед относит:

1) Имена собственные, географические наименования, названия учреждений, организаций, газет и т.д.;

2) Реалии – явления и предметы материальной и духовной культуры, свойственные только данному народу. К ним относятся названия национальных блюд, видов народной одежды и обуви, народных танцев, видов устного народного творчества и т. д. А так же слова и устойчивые словосочетания, обозначающие характерные только для данной страны политические учреждения и общественные явления, торговые и общественные заведения и пр.;

3) Случайные лакуны – лексические единицы одного языка, которые в силу необъяснимых причин отсутствуют в составе словаря другого языка [Бархударов, 1975: 56].

Расширенное исследование безэквивалентной лексики провел А.О. Иванов. Безэквивалентную лексику он определяет как «лексические единицы, которые не имеют в словарном составе языка перевода эквивалентов, то есть единиц, при помощи которых можно на аналогичном уровне плана выражения передать все релевантные в пределах данного контекста компоненты значения или одного из вариантов значения исходной лексической единицы» [Иванов, 2006: 9]. В дальнейшей работе мы будем придерживаться определения безэквивалентной лексики А.О. Иванова, так как по нашему мнению оно наиболее полно отражает и раскрывает суть данного понятия.

Автор выделяет три вида безэквивалентной лексики: прагматически-безэквивалентную, включающую в себя различные отклонения от языковой нормы, иноязычные вкрапления, аббревиатуры, междометия,

звукоподражания, ассоциативные лакуны; референциально-безэквивалентную, включающую в себя термины, авторские неологизмы, семантические лакуны, слова широкой семантики, сложные слова; и альтернативно-безэквивалентную лексику, вмещающую имена собственные, обращения, фразеологизмы и реалии [Иванов, 2006: 46].

С. Влахов и С. Флорин выделяют следующие компоненты безэквивалентной лексики:

1) локализмы (слова, использование которых ограничено определенной местностью);

2) экзотизмы (заимствования из других языков, которые отражают яркий местный колорит);

3) варваризмы (иностраняческие слова, описывающие обычаи и традиции, чуждые для другой культуры);

4) этнографизмы (понятия, ограниченные определенной местностью, функционирование которых не зафиксировано в литературном образце языка перевода);

5) алиенизмы (слова из малоизвестных языков);

6) фоновые и коннотативные слова (дополнительные выражения слова, придающее ему непривычную стилистическую или семантическую окраску);

7) пробелы и лакуны (понятия, которые не имеют эквивалентов в другом языке) [Влахов, Флорин, 2012: 36].

Понятие «безэквивалентная лексика» имеет множество схожих черт с фоновой лексикой, которую принято понимать как дополнительное содержание лексических единиц или их коннотативные оттенки, которые имеют культурологическую направленность. Каждая единица фоновой лексики связана с определенной совокупностью знаний, которая обладает национально-культурным содержанием [Евсюкова, Бутенко, 2014: 136].

А.Ю. Мизина относит к причинам лексической безэквивалентности ситуации, когда лексическая единица исходного языка обозначает явление или понятие, известное его носителями, но при этом оно не известно или



малоизвестно носителями языка перевода. Обычно к таким явлениям и понятиям относят реалии - явления, характерные для материальной и духовной жизни только данного народа и отсутствующие у других. Также причиной лексической безэквивалентности может быть различное видение мира разными культурными и этническими сообществами, а также существенные расхождения коммуникативных компетенций носителей исходного и переводящего языков [Мизина, 2014: 212]. Важно отметить, что С. Влахов, С. Флорин, указывали на то, что, если что-то безэквивалентно при переводе на один язык, необязательно оно будет таковым при переводе на другой язык, то есть лексическая безэквивалентность действует в рамках определенной пары языков. Более того, не следует говорить о безэквивалентной лексике и непереводаемости как о синонимах, поскольку сама лексическая единица может быть переведена, но непереводаемым у нее останутся отдельные элементы значения, которые нельзя передать на аналогичном уровне [Влахов, Флорин: 1980: 184].

Таким образом, безэквивалентная лексика представляет собой лексические единицы исходного языка, которые не имеют эквивалентов в словаре языка перевода. Рассмотрев разные подходы к безэквивалентной лексике, можно сделать вывод, что определение О.А. Иванова наиболее полно охватывает данное понятие, так как к этому пласту слов исследователь относит не только реалии, но и междометия, термины, случайные лакуны, звукоподражания, экзотизмы, аббревиатуры, обращения, фразеологизмы, имена собственные и отступления от литературной нормы. От передачи безэквивалентной лексики зависит правильность восприятия представителем другой языковой системы смысла идеи, заложенной автором. Задачей переводчика является преодоление культурологической дистанции, то есть ему необходимо адаптировать культуру носителей одного языка к культуре носителей другого посредством тех или иных переводческих трансформаций.

## 1.5. Классификация реалий и особенности перевода реалий

Довольно часто термин «безэквивалентная лексика», рассмотренный нами выше, используется как синоним термина «реалия». Однако единства в трактовках данного понятия до сих пор не существует. Согласно Толковому словарю переводческих терминов Р.К. Миньяр-Белоручева, к реалиям как лингвистическому явлению относятся «предметы, явления, традиции, обычаи, составляющие специфику данной социальной общности, этнической группы. Реалиями также называют слова и словосочетания, обозначающие их. Большинство национальных реалий относится к безэквивалентной лексике» [Миньяр-Белоручев, 1999: 172]. А.А. Реформатский называл реалии варваризмами - «иноязычные слова, пригодные для колористического использования при описании чуждых реалий и обычаев» [Реформатский, 2008: 138]. С. Влахов и С. Флорин дают следующее определение: «В нашем понимании это слова и словосочетания, называющие объекты, характерные для жизни (быта и культуры, исторической эпохи и социального строя), одного народа и чуждые другому. Будучи носителями национального и исторического колорита они, как правило, не имеют точных соответствий (эквивалентов) на других языках и не поддаются переводу на общих основаниях, требуя особого подхода» [Влахов, Флорин, 1980: 47]. Данное определение является широко признанным, так как оно было выведено благодаря анализу множества трактовок понятия «реалия» и наиболее подробно раскрывает сущность данного класса слов.

В.П. Фурманова отмечает, что «решающим фактором при отношении какого-либо явления к реалиям выступает национальная окраска их референтов (колорит), которая настолько очевидна, что их нельзя причислять к национальным особенностям другого народа или страны. Основными показателями реалий являются безэквивалентность и национально-культурная маркированность слов» [Фурманова, 1994]. В процессе перевода безэквивалентной лексики на первый план выдвигается национальный

колорит, принадлежность обозначаемого словом явления к определенной национальной культуре, что и отражено термином «реалия».

Следует отметить, что понятие «реалия» охватывает обширный слой лексического состава языка. Существует несколько классификаций реалий, в основном основанные на тематических признаках. Так В.П. Фурманова выделяет такие типы как:

- 1) культурно-исторические, включающие сведения о культуре общества в процессе его исторического развития;
- 2) общественно-политические; отражающие социальные и политические особенности народа и страны;
- 3) этнографические реалии, включающие информацию о быте, традициях, праздниках [Фурманова, 1994: 58].

По словам Г.Д. Томахина, «если к безэквивалентной лексике относить обозначения реалий не только повседневного быта, но и названия особенностей государственно-политического строя, различных сфер производственной и культурной жизни народа, то число реалий в языке каждого народа довольно велико». При сопоставлении языков и культур автор выделяет 4 группы реалий: 1) географические; 2) общественно-политические, социально-экономические и военные; 3) реалии быта; 4) названия предметов и явлений культурной жизни [Томахин, 1984].

С. Влахов и С. Флорин предлагают обширную классификацию реалий, подчеркивая то, что многие реалии могут быть отнесены к нескольким рубрикам одновременно в силу их характера, не поддающегося слишком четкой регламентации. Так, авторы выделяют:

I. Предметное деление.

А. Географические реалии;

Б. Этнографические реалии:

1. Быт: а) пища, напитки; б) одежда, включая обувь, головные уборы; в) жилье, мебель, посуда и др. утварь; г) транспортные средства и «водители»;
2. Труд, включая людей труда, орудия труда и организацию труда;

3. Искусство и культура;
4. Этнические объекты;
5. Меры и деньги: а) единицы мер; б) денежные единицы;

В. Общественно-политические реалии:

1. Административно-территориальное устройство;
2. Органы и носители власти;
3. Общественно-политическая жизнь;
4. Военные реалии.

II. Местное деление (в зависимости от национальной и языковой принадлежности).

III. Временное деление (в синхроническом и диахроническом плане).

IV. Переводческое деление [Влахов, Флорин, 1980: 126].

Вместе с тем авторы не причисляют имена собственные к реалиям ввиду того, что в отличие от других единиц, они не имеют собственного значения, несмотря на то, что они так же связаны с определенной культурой и передают национальный колорит. Однако на современном этапе развития языкознания за именем собственным закрепляется наличие собственной семантики, что позволяет ему выполнять функцию индивидуализирующей номинации [Ермолович, 2001: 9].

В данной работе, принимая во внимание особенности текстового содержания исследуемого материала, установлено, что имена персонажей, фразеологизмы и ассоциативные образы играют большую роль в развитии сюжета. Поэтому применительно к компьютерной игре DEATH STRANDING предлагается следующая классификация:

1. Имена собственные;
2. Этнографические реалии (быт; орудия труда, виды труда и занятия);
3. Реалии мира природы (растения, насекомые, животные, ландшафт);
4. Фразеологизмы;
5. Другие реалии.

В категорию «другие реалии», включены реалии, которые встречаются крайне редко: обращения, реалии меры и денег, общественно-политические реалии.

По наблюдениям С. Влахова и С. Флорина, в большинстве своем реалии – имена существительные, поскольку, исходя из рассмотренных выше определений, реалии чаще всего называют предметы и явления. Реалиями также следует считать отыменные прилагательные, значение которых непосредственно связано со значением реалий [Влахов, Флорин, 1989: 374]. Таким образом, реалии являются неотъемлемой частью безэквивалентной лексики, и их можно рассматривать как отдельный её раздел. Отсюда следует необходимость в уточнении отдельных приёмов перевода реалий.

Описанию способов передачи значения слов, выражающих реалий, посвящено значительное число работ. Наибольшую трудность в переводе реалий чаще всего представляет полное отсутствие эквивалента какого-либо слова, отсутствие понятия в языке перевода, а также то, что должно быть передано не только предметное значение реалии, но и ее национальная и историческая окраска, оригинальный или местный колорит [Грабовский, 2004: 48]. Подробно этот вопрос исследовался такими учеными как Л.С. Бархударов, Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров, В.Ф. Щичко и другие.

В практике перевода существуют различные способы передачи значения реалии. Л.К. Латышев выделяет четыре способа передачи безэквивалентной лексики.

1. Транслитерация;
2. Описательный («разъяснительный») перевод;
3. Приближенный (уподобляющий) перевод;
4. Создание нового термина (семантического неологизма) [Латышев, 1981: 126].

В.Ф. Щичко определил следующие способы перевода реалий, характерные для китайского языка:

1. Транскрипция / транслитерация – воспроизведение слова оригинала, которое применяется при переводе имен собственных, географических названий, названий фирм, терминов и т.д. Транскрипция это письменное воспроизведение слов и текстов с учётом их произношения средствами определённой графической системы, в то время как транслитерация берет за основу графическую передачу формы слова, т.е. передача слова языка оригинала с помощью букв.

麦当劳 – McDonald's (Макдональдс);

克瓦斯 – Kvass (квас).

2. Калькирование – воспроизведение морфемного состава слова или составных частей устойчивого словосочетания в исходном языке (перевод реалий с сохранением ее семантического содержания):

红包 – «красный конверт» (символ материального успеха и богатства, в конверт кладут деньги в качестве подарка);

雀巢 – Нестле (компания Nestlé);

3. Описательный перевод – способ перевода, использующийся в тех случаях, когда не существует никакой другой возможности передачи языковой единицы вследствие отсутствия эквивалентов и аналогов в языке перевода. Описательный перевод заключается в передаче значения иностранного слова при помощи создания нового слова или словосочетания для характеристики соответствующей реалии с учетом грамматических отношений, существующих в языке:

春联 – «парные полосы красной бумаги с новогодними пожеланиями»;

寿面 – «лапша, подносимая в день рождения как символ долголетия»;

4. Приблизительный перевод – способ перевода с использованием родо-видовой замены, близкого по значению слова, приблизительного синонима:

火锅 – «китайский самовар, в котором варят овощи, мясо, рыбу и т.д.»;

八仙桌 – «стол восьми небожителей» квадратный стол на восемь кувертов (по два с каждой стороны)».

5. Функциональный аналог (название предмета или понятия, существующего и выполняющего те же функции в языке перевода, что и оригинальная реалия, незнакомая читателю перевода):

老练 – «Стрелянный воробей», 老 – в значении старый, опытный. 练 как обученный, натренированный, совершенный;

绿色食品 – «Экологически чистые продукты», 绿色 – зеленый, 食品 – продукты питания.

6. Совмещенный способ:

1) Транскрипция и калька:

辛亥革命 – Синьхайская революция.

2) Транскрипция и пояснение:

气功 – цигун (дыхательная гимнастика «цигун»);

3) Калька и пояснение:

耍龙 – «танец дракона» (цирковое представление, в котором 11 артистов изображают дракона, который следует за фонарём, указывающим ему дорогу) [Щичко, 2007: 80].

Рассмотренные выше способы могут быть внесены в классификацию, предложенную С. Влаховым, С. Флориным, поскольку она представляет более развернутый и универсальный перечень способов перевода реалий:

I. Транскрипция / транслитерация;

II. Перевод (замены):

1. Введение неологизма (передача содержания и колорита переводимой реалии путем создания нового слова (или словосочетания), которое поможет добиться такого же эффекта, которым обладает реалия исходного языка):

а) Калька (заимствование путем буквального перевода);

б) Полукалька (частичные заимствования слов и выражений, состоящие частично из элементов исходного языка, частично из элементов языка принимающего);

в) Освоение (придание слову облика родного для языка перевода на основе материала, уже имеющегося в исходном языке);

г) Семантический неологизм (создание нового слова или словосочетания, позволяющее передать смысловое содержание языковой единицы. От калькирования данный способ отличается отсутствием этимологической связи с оригинальным словом).

## 2. Приблизительный перевод:

а) Принцип родо-видовой замены (генерализация - замена видового понятия на родовое, т.е. замена частного общим).

б) Функциональный аналог (замена языковой единицы исходного языка сходной единицей языка перевода);

в) Описание, объяснение, толкование.

3. Контекстуальный перевод (замена словарного соответствия при переводе контекстуальным, логически связанным с ним) [Влахов, Флорин, 1986: 93].

С позиции лингвокультурологии перевод рассматривается как одна из форм взаимодействия культур, как частный случай межкультурного общения. Сложность переводческой трансляции обуславливается характером средств, употребленных в исходном тексте, степенью понимания содержания оригинального текста, определяемой культурной, социальной, пространственной или временной дистанцией, возникающей между участниками межкультурного общения.

Таким образом, реалии представляют собой слова и словосочетания, которые отражают жизнь, быт и традиции одного народа, отсутствующие в языке и культуре других народов. В теории перевода существуют разнообразные классификации не только реалий, но и приемов их перевода. На основании исследований С. Влахова, С. Флорина и В.С. Виноградова, в



рамках исследования культурных реалий исследуемой игры предложена классификация, состоящая из таких категорий как, имена собственные, этнографические реалии, реалии мира природы, фразеологизмы и другие реалии.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Важное место в ряду современных лингвокультурологических исследований занимает изучение компьютерной игры. К понятию «компьютерная игра» ученые подходят с разных точек зрения, акцентируя внимание на ряде параметров: природе возникновения данного феномена, уровне его воздействия на культуру реальную и виртуальную, степени вовлеченности и роли участников коммуникации и т.д. В общем смысле компьютерная игра может пониматься как многоуровневое явление, которое стало не только развлечением, но и носителем культуры. Несмотря на то, что компьютерные игры являются относительно новым феноменом, они опираются на весь социальный и культурный опыт, накопленный народом.

Аудиовизуальный материал компьютерных игр имеет значительные потенциальные возможности отображения культуры, заложенной авторами и разработчиками в сюжет и виртуальную реальность игры. Для соответствия продукта требованиям рынка, переводчики локализуют текстовое и графическое содержание игры, выполняя перевод и культурную адаптацию к особенностям определенной страны, региона или группы населения.

В ходе взаимодействия с инокультурным текстом, особая сложность у переводчика возникает при интерпретации реалий, которые называют объектами и явлениями, характерными для жизни одного народа и чуждыми другому. Трудности, возникающие при переводе языковых единиц с культурным компонентом, требуют от переводчика определенной стратегии и специального набора способов перевода, позволяющие передать значение реалии с сохранением или опущением ее культурной маркированности.

## ГЛАВА 2. ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ DEATH STRANDING

### 2.1. Компьютерная игра DEATH STRANDING как объект перевода

Рассмотрев в первой главе понятие реалии, их классификации и способы перевода, приступим непосредственно к описанию лингвокультурологических особенностей при их переводе на русский и китайский языки в компьютерной игре Death Stranding.

Death Stranding (死亡搁浅) – это компьютерная игра жанра «Экшен с открытым миром» («Open Action»), разработанная студией Kojima Productions и выпущенная Sony Interactive Entertainment для Play Station 4 в 2019 году. Игра описывает постапокалиптическую Америку, которая, как и весь мир, оказалась фактически уничтожена после катаклизма, получившего название Death Stranding (Выход Смерти). США как таковые перестали существовать, остались лишь Соединенные Города Америки, между которыми путешествуют немногие храбрецы, пытающиеся сохранить мир – курьеры.

Игрокам отводится роль одного из таких курьеров, чье имя - Сэм Бриджес. Сэму необходимо пройти от Восточного побережья Северной Америки к Западному, восстановив по пути особую хиральную сеть, чтобы соединить в единое целое все поселения. Конечный пункт назначения — Краевой узел, в котором находится будущий президент Соединенных Городов Америки (USA).

В практической части нашего исследования для достижения поставленной цели мы проанализировали лингвокультурологические особенности при переводе реалий исследуемой компьютерной игры и способы их перевода на русский и китайский языки.

В ходе нашего исследования было выявлено, что наиболее многочисленную группу образуют имена собственные (36%). Большое число

реалий данного типа обусловлено стремлением создать впечатление правдоподобности мира с новыми героями и предметами окружающей действительности. Далее следуют этнографические реалии (26%), которые образуют достаточно многочисленную группу, так как, наряду с именами собственными, являются ключевыми для создания картины нового мира компьютерной игры. Далее следуют категории реалий мира природы (16%), фразеологизмы (12%) и другие реалии, которые редко встречаются в игре (10%).

## 2.2. Лингвокультурологические особенности перевода реалий компьютерной игры DEATH STRANDING на русский и китайский языки

### 2.2.1. Имена собственные

Как уже было замечено ранее в теоретической части нашей работы, важное место в развитии сюжета компьютерной игры занимают имена собственные, которые в краткой форме могут запечатлевать целый пласт вкладываемой в них информации. При переводе данные языковые единицы отражают специфику постапокалиптического мира, поскольку они не только создают иллюзию реальности, но и отражают авторское видение и ментальную модель окружающего мира.

Главный герой игры носит имя Sam Porter Bridges/ Сэм Портер Бриджес /山姆·波特·布橋斯, которое включает три элемента, собственно номинативный Sam, имеющий культурную коннотацию для американской нации, функциональный Porter и аффилиативный, показывающий принадлежность к государственной корпорации. Рассмотрим каждый из них детально.

Имя Sam заимствовано из еврейского языка и в американской культуре стало сокращением от имени Самсон или Самуил. Устойчивое выражение «Дядя Сэм» (Uncle Sam), возникшее во время войны 1812 года, представляет

собой персонифицированный образ Соединённых Штатов Америки и его правительства. Появление выражения во многом связано с мясником Сэмюэлем Уилсоном, поставлявшем провизию на военную базу Трой. По сюжету игры имя Sam неслучайно и имеет референцию к описанному выше историческому персонажу, поскольку он аналогично задействован в обеспечении хиральной\* сети между городами, доставке грузов и является представителем государственной компании. Вся эта семантическая информация «упакована» в имени Sam. Следующий элемент Porter (от англ. *носильщик*) также передает функциональные обязанности героя по доставке грузов. И, наконец, последний элемент Bridges (от англ. *мосты*) содержит указание на название государственной организации, на которую работает герой, а также передает основную деятельность этой компании – налаживание мостов, хиральных связей, между оставшимися после апокалипсиса городами. Таким образом, в целом имя Sam Porter Bridges несет богатую культурно-обусловленную смысловую нагрузку, указывая на статус, важность и ценность этого героя.

В переводе на русский язык использована транскрипция Сэм Портер Бриджес. При таком переводе теряется смысл, заложенный автором игры, и не показана причина, по которой персонаж обладает именно таким именем. Поэтому русский перевод имеет скорее национальную ассоциацию «имя-отчество-фамилия».

Китайские же переводчики использовали несколько приемов: если первые две части имени переведены с помощью транскрипции, то последняя была передана способом калькирования посредством фонетически близкого аналога и выбором семантического эквивалента 橋 «мост». Таким образом, применено смысловое развитие с целью частично восстановить/возместить оригинальный семантический образ и вызвать аналогичные ассоциации у китайского реципиента дискурса.

Samantha America Strand (Amelie) / Саманта Америка Стрэнд (Амели) / 莎曼珊·亚美利坚·斯特兰 (亚美莉) — будущий президент Соединенных

Городов Америки, сестра Сэма и дочь последнего президента США Бриджет Стрэнд. После операции по удалению раковой опухоли душа матери Амели отделилась от тела и попала в загробный мир. Через некоторое время Бриджет назвала дочь Амели в память о своей потерянной душе, соединив французское слово «душа» (фр. *âme*) с английским «ложь» (англ. *lie*). Элемент *Amelie* переведен на русский и китайский языки транскрипцией Амели / 亚美莉, в результате которой смысл, заложенный автором, был утерян. После смерти президента Бриджет Стрэнд организация Бриджес дала Амели новое имя – Саманта Америка Стрэнд, которое включает три элемента. Рассмотрим каждый из них детально.

Первый элемент представляет собой женскую форму мужского еврейского имени Самсон или Самуил. Имя персонажу дано не случайно, поскольку ее задачей является расширение хиральной сети на всю территорию бывших США и объединение некогда разрозненной страны воедино под собственным предводительством. Более того, находясь в плену террористов, посредством голограммы Саманта способна только отдавать приказы и указывать дальнейшие действия работникам организации Бриджес, которую наследовала от покойной матери. Возможно, это послужило причиной выбора автором именно такого имени, т.к. в переводе с еврейского оно имеет значение «Бог услышал» или «слушайте Бога».

Второй элемент *America* передает сущность патриотических установок и настроений, которые утверждают мысли о скором воссоединении страны и последующем долгожданном благополучии ее жителей. Следующий элемент *Strand* (от англ. *выбрасывать на берег; нить*) представляет собой фамилию, но также указывает на связь персонажа с потусторонним миром, имеющим название Берег, где заключена потерянная душа ее матери. Таким образом, во вселенной игры все неуспокоенные души, словно обитатели океана в отчаянии «выбрасываются» на Берег в поисках помощи или неспособности найти обратный путь. Суть другой теории заключается в цели, которую преследует персонаж – соединение городов Америки общей хиральной сетью, т.е.

буквальное связывание горожан между собой своеобразной «нитью». В целом имя Samantha America Strand несет богатую смысловую нагрузку, обусловленную социальными и политическими обязанностями персонажа.

В переводе на русский язык был использован способ транскрипция Саманта Америка Стрэнд. При таком переводе теряется смысл, заложенный автором игры, и не показана причина, по которой персонаж обладает именно таким именем. Поэтому русский перевод имеет скорее национальную ассоциацию «имя-отчество-фамилия».

Переводчики на китайский язык использовали несколько приемов: если первый и последний элементы имени переведены транскрипцией, то вторая часть была передана способом замены языковой единицы исходного языка семантическим эквивалентом языка перевода 亚美利坚 «Америка». Причем выбор данной языковой единицы китайского языка, имеющей значение Америки как континента, а не как государства, обусловлен поиском фонетически близкого аналога. Таким образом, применено смысловое развитие с целью частично восстановить/возместить оригинальный семантический образ и вызвать аналогичные ассоциации у китайского реципиента дискурса.

Fragile / Фрэджайл / 芙拉吉尔 – также один из главных персонажей игры, которая работает в крупной курьерской компании. Fragile в переводе с английского языка означает «хрупкий», так обычно помечают грузы, которые требуют осторожного обращения при транспортировке. Однако в процессе игры герой не проявляет себя как человек чувствительный или слабый, что подтверждается репликой:

- *I'm Fragile, but I'm not that fragile.*
- *Моё имя Фрэджайл, но я не хрупкая.*
- *我芙拉吉尔, 并不是表面那般脆弱.*

В данном примере использована лингвистическая игра слов, обусловленная одинаковым звучанием языковых единиц, содержащих разное

значение. Каламбуры рассматриваются как «непереводимое» в языке и требуют обращения к контекстуальным характеристикам для установления содержащейся в нем информации. В переводе на русский и китайский языки игра слов не сохранена, т.к. при передаче имени собственного использована транскрипция, а прилагательное переведено способом калькирование, что искажает смысл выражения, заложенный автором.

После стычки с главным злодеем Хиггсом Сэм интересуется, как у Фрэджайл это получилось, на что получает ответ:

- *I don't break that easy. Name notwithstanding.*

- *Меня нелегко сломать, несмотря на имя.*

- *我没那么容易受伤，虽然我名字听着像个脆弱的人。*

Приведенный пример также подтверждает ранее упомянутое несоответствие имени персонажа его характеру и поведению. Выражение с предлогом *notwithstanding* (*несмотря на*) переведено на русский язык калькированием, что в итоге не передает ни смысла всей реплики, ни того факта, что персонаж «не хрупкий». В переводе на китайский язык выражение звучит похоже и сочетание иероглифов может быть переведено как: «Меня не так легко ранить, несмотря на то, что мое имя звучит как Хрупкий человек». Перевод выполнен способом перевода калькирование, поэтому стоит лишь только догадываться, сможет ли иностранный реципиент понять, о чем идет речь, если в контексте не будет разъяснено значение имени.

*Deadman* / Дэдмэн / 亡人 – имя коронера компании Бриджес. Герой был искусственно выращен из стволовых клеток, затем часть органов заменили на органы мёртвых людей, поэтому он называет себя «мертвецом». Но в русскоязычном официальном переводе игры связь между словом «мертвец» и «Дэдмэн» потеряна, поскольку был использован способ транскрипция, который в данном примере передает только звучание имени. Перевод на китайский язык выполнен способом калькирование, что в итоге сохранило семантические компоненты исходной реалии 亡人 – «умерший человек».



Здесь было бы целесообразно дать последующий комментарий с разъяснением, так как данное имя собственное встречается редко.

Другое имя собственное Die-Hardman/ Дайхардмэн / 硬汉 было дано персонажу из-за службы в спецназе, так как он всегда возвращался живым и невредимым даже из самых опасных заданий. Смысл его имени может означать невозможность или нежелание человека принимать смерть. Потеря связи между именем и причиной его возникновения в русскоязычном переводе очевидна, поскольку он был осуществлен способом транскрипция, который переносит в принимающий язык слово с определенными фонетическими и структурными изменениями, но не предполагает расшифровку его значения. В переводе на китайский язык использован способ приблизительного перевода, а именно введение функционального аналога, при котором единица языка перевода вызывает у реципиента те же реакции, что и у носителей исходного языка 硬汉 – «твёрдый (непреклонный, принципиальный) человек». При таком способе перевода имя и причина его появления будет понятна китайским игрокам, однако происходит замена его эмоциональной окраски.

Таким образом, при переводе имен собственных, приведенных выше, на русский язык используется прием транскрипция, который в результате приводит к тому, что переводной эквивалент остается непонятным реципиенту. Переводчик передает только звуковую оболочку слова, но при этом избегает объяснения понятия и связанного с этим риска его неправильной интерпретации. Переведенные элементы не раскрывают дополнительного знания, необходимого для снятия когнитивного дискомфорта играющей аудитории, что то приводит к тому, что у игроков возникают вопросы, на которые они не получают ответов. В переводе на китайский язык помимо переводческого транскрибирования, широко используется способ калькирование, который передает значение составных частей единицы исходного языка, но при этом привносит черты другой культуры. На наш взгляд, переводчик вполне достаточно сформировал у

реципиента необходимое и достаточное представление о «чужой» культурной реалии, чтобы сделать понятным ее семантическое содержание.

### 2.2.2. Этнографические реалии

К этнографическим реалиям в компьютерной игре DEATH STRANDING в большинстве своем относятся виды и орудия труда, с помощью которых персонажи осуществляют поставленные перед ними задачи – доставка грузов и восстановление хиральной связи.

Climbing Anchor / Якорный крюк / 攀爬柱. Данное приспособление представляет собой крюк, предназначенный для работы на стенных маршрутах, который вбивается в подходящие трещины на маршруте и обеспечивает страховку. Реалия исходного языка содержит такие компоненты как «восхождение, влезание» и «якорь», которые уточняют область применения данного оборудования и деталь, отвечающую за закрепление троса о ту или иную поверхность. На русский реалия переведена заменой функциональным аналогом, содержащим такое же ключевое понятие как «якорь» или «крюк», но не поясняющим сферу его использования. Однако в переводе на китайский язык использован способ приблизительного перевода, т.к. первые два иероглифа 攀爬 имеют значение «карабкаться, взбираться», а последнее 柱 – «колонна; подпорка». В представлении переводчиков форма данного оборудования предстает только в натянутом состоянии, напоминающем подобие шеста, откуда оно и получило такое название. Данный пример наглядно иллюстрирует различие в восприятии одной и той же реалии представителями разных культур.

*«This is Bridges Central Dispatch. Freelance contractor Sam Porter Bridges - receiver is standing by for drop».*

*«Центральная диспетчерская "Бриджес". Подрядчик-фрилансер Сэм Портер Бриджес... Адресат ожидает посылку».*

«布里吉斯调度中心呼叫。独立派送员山姆波特-布里吉斯...收件人正在等待派件»。

При переводе словосочетания *freelance contractor* на русский язык была использована такая переводческая трансформация как полужалка. Переводчики сохраняют неологизм «фрилансер», переведенный транскрипцией, который понимается как «работник, выполняющий работу, не будучи в штате какого-либо предприятия». Слово *Free-Lance* (свободный воин-копьемосец) впервые употребил сэр Вальтер Скотт в романе «Айвенго» для обозначения вольнонаёмных солдат. Несмотря на широкое употребление данного слова в английском языке, подобный вид работы не был характерен ни для России, ни для Китая до последнего десятилетия, что привело к заимствованию данного понятия в словарный состав русского языка и его трансформацией в китайском языке.

Другой элемент *contractor* переведен заменой реалии английского языка на реалию русского языка «подрядчик», означает в русской культуре физическое или юридическое лицо, которое выполняет работы по договору подряда или государственному контракту. В контексте исследуемой нами игры и конкретного примера известно, что Сэм поначалу работал на организацию Бриджес неофициально, т.е. трудовой договор заключен не был, что и выражено компонентом «фрилансер». Однако в английском языке реалия, прежде всего, называет лицо или компанию, которая осуществляет и организует поставки товаров, что несколько искажает смысл переведенной на русский язык реалии.

На китайский язык словосочетание переведено как 独立派送员 «независимый курьер» способом калькирование. Переводчики на китайский язык при выборе способа передачи реалии *contractor* обратились к ее значению «доставщик», в то время как в переводе на русский язык слово «подрядчик» скорее означает лицо, предоставляющее рабочую силу для строительства.

*«Don't worry. I'm a doctor. Well, a coroner. Originally. Call me Deadman. I'm well-acquainted with the dead».*

*«Не бойся, я врач. Ну, коронер. Изначально. Мое имя - Дэдмэн. С мертвецами я знаком».*

*«别担心，我是医生，不过原本是法医。你可以叫我亡人，我对尸体有很深入的研究».*

Такая профессия как «coroner», которая обычно переводится на русский язык как «следователь по убийствам», «судмедэксперт», «патологоанатом», в данном примере была переведена транслитерацией на «коронер». Поскольку к переводу не прилагалось объяснение должностных обязанностей персонажа, у игроков могут возникнуть проблемы с пониманием его роли в игре. Имя доктора Deadman было переведено транскрипцией Дэдмэн, что впоследствии запутывает игрока еще больше из-за выражения «с мертвецами я знаком». В переводе на китайский язык переводчики использовали прием замены функциональным аналогом 法医 со значением «врач-специалист по судебной медицине, судебный врач». Профессия коронера распространена по большей части в странах западной Европы и США, и отсутствует в России и Китае. Переводчики на русский язык сохранили национальный колорит реалии при переводе, позволяя игровой аудитории погрузиться в мир постапокалиптической Америки и получить впечатление от оригинала во всей его «инокультурности», в то время как в переводе на китайский язык предпочтение было отдано адаптации реалии к культуре языка перевода.

*«Take a look. This is what the world looked like **hundreds of millions of years ago**. There was just one big continent».*

*«Посмотри. Вот так выглядел мир **сотни миллионов лет** назад. Был один большой континент».*

*«看。这就是**数亿年前**的地球。当时只有一块大陆».*

Такие лексические средства выражения значения количества как «hundreds» и «millions», которые в данном примере характеризуются своей количественной неоднозначностью, и переведены на русский язык калькированием «сотни миллионов». Итальянское слово «mille» с суффиксом «one» было придумано известным путешественником Марко Поло. Числительное было заимствовано в эпоху Петра I и в переводе на русский оно означает «тысяча тысяч». Но в переводе на китайский язык, в силу особенности интерпретации семантики наименований чисел и способов счисления, выглядит как 数亿 – «тысячи миллионов», «несколько сотен миллионов».

*«Then those **freaks** from the Beach showed up. And **couriers** like yourself got put up on a pedestal».*

*«А потом эти **мрази** с Берега. А **курьеров** вроде тебя вознесли до небес».*

*«然后, 那些来自冥滩的**混蛋们**就出现了。而像你这样的**派送员**变成了人人崇拜的偶像».*

Существительное «freak», переводимое как «фанатик», «человек, помешанный на чем-либо», в данном примере выражает негативное отношение говорящего в отношении существ, появившихся после взрывов, за счет использования слова в значении «урод», «псих». В русскоязычном официальном переводе слово переведено функциональным аналогом «мразь» с отрицательным оттенком значения. В переводе на китайский также использован функциональный аналог 混蛋们 – «сволочь», который обычно используется для обозначения человека, нарушающего нормы определенной культурно языковой группы.

Реалия «courier» переведена с использованием транскрипции «курьер», заменяющей русскую реалию «доставщик», «посыльный» реалией английской культуры. В данном примере переводчики использовали стратегию форенизации, которая подчеркивает отличительные черты

культуры реалии исходного языка. Акцент ставится на ценности языка перевода, что приближает русскоязычных игроков к культурным особенностям текста оригинала. В переводе на китайский язык использован способ функциональной замены на реалию, уже существующую в культуре: 派送 – посылать, вручать, 员 – словообразовательный элемент существительных, обозначающих лиц некоторых профессий и специальностей. Прием доместикации в переводе на китайский язык позволяет передать смысл реалии, хотя и теряет национально-культурную специфику.

*«Necessary **maintenance** has been completed. Various **adjustment and fine-tuning** for your benefit. You can use it again».*

*«Мы провели **профилактические работы**. Подправили кое-что для твоего удобства. Можешь пользоваться».*

*«必要的**维修**已经完成。特意为你对它进行了不同的**调整和微调**。现在它又能用了».*

Реалия «maintenance» со значением «обслуживание, содержание, поддержание» в контексте исследуемой нами игры заменена функциональным аналогом русского языка «профилактические работы». На китайский язык реалия также переведена как «профилактический ремонт, техническое обслуживание». Выбор данного способа характеризуется наличием терминологических клише в языках перевода. Данное общетехническое и межотраслевое понятие имеет общее семантическое содержание с русским и китайским аналогом. Слово adjustment переводимое как «регулировка, подгонка» и fine-tuning «доработка, точная регулировка» в русскоязычной версии игры были опущены, поскольку «профилактические работы» включают в себя любую работу, направленную на выявление и ликвидацию существующей неисправности, в том числе меры по приспособлению оборудования определенному человеку для предотвращения возможной проблемы. В переводе на китайский язык эти

понятия были переведены способом замены функциональным аналогом 调整 – настройка, регулировка, 微调 – точная (тонкая) настройка (регулировка). Слова maintenance, adjustment и fine-tuning в английском и китайском языке рассматриваются в качестве понятий отличных друг от друга, обозначающих разные процессы, в то время как в русском языке они выступают в качестве синонимов и лишь дополняют значение одного понятия «профилактические работы».

*« We had **highways**, airplanes - hell, you could even visit other countries! Hard to imagine it now».*

*«У нас были **дороги**, самолёты... Ха! Можно было ездить в другие страны! Теперь верится с трудом».*

*«那时候有**高速公路**, 飞机... 该死的, 你甚至还能去其他他国家! 现在根本想象不到».*

Слово «highways» образованно слиянием слов high (высокий, большой) + way (путь, дорога). Таким образом, слово можно перевести как «высокоскоростная дорога». Посредством родо-видовой замены реалия переведена на русский язык как «дороги», поскольку «дороги» имеют более широкое значение, чем «шоссе» или «автомагистраль». На китайский язык реалия переведена способом калькирование и приблизительный перевод, где 高 – высокий, 速 – скорость, 公 – общественный, государственный, 路 – дорога. Сочетание иероглифов также можно перевести как: «высокоскоростная государственная дорога». Поскольку уровень развития инфраструктуры в США и Китае стоит на порядок выше российского, переводчики на русский язык использовали слово «дорога», характеризующее любую поверхность, по которой могут передвигаться транспортные средства, а не только ту, где имеется предупреждение о минимальной допустимой скорости. Но в такой густонаселенной и быстроразвивающейся стране как Китай, оснащённость такими путями

сообщения как высокоскоростная автомагистраль, не вызывает дискомфорта или удивления при восприятии ее вербальной составляющей.

Таким образом, проанализированные нами этнографические реалии позволяют сделать вывод, что автор компьютерной игры прибегал к использованию предметов и явлений, уже существующих в реальной культуре, которые не изменяют свое значение в культуре виртуальной. Переводчики на русский язык чаще прибегали к такому способу как транскрипция и реже к замене функциональным аналогом, что характеризует перевод его настроенностью на стратегию форенизации, предполагающий сохранение языковых и культурных ценностей языка оригинала. Англо-американская культура распространила свое влияние на весь мир и по результатам, полученными нами при рассмотрении данной категории реалий, российская культура подверглась этому влиянию больше, чем китайская, так как при переводе на китайский язык в большинстве своем переводчики использовали способ функциональной замены или приблизительного перевода, то есть путём стратегии доместикации. Они пытались создать такие переводы, которые ценой отклонения от исходного языка передают значение реалии, то есть текст изменяется для культуры языка перевода, и тем самым облегчает его восприятие реципиентами.

### 2.2.3. Реалии мира природы

Данная категория реалий создает атмосферу произведения, передает местный колорит, способствует полноте описания. Такая реалия мира природы как Timefall / Темпоральный дождь / 时间雨 в игре представляет собой дождь, который обладает свойством старить все, с чем он вступает в контакт. Наряду с принятым в игре термином «темпоральный дождь», также используются названия «времяпад» или «временной дождь», что позволяет сделать вывод, что перевод выполнен способом контекстуального перевода. На китайский язык реалия также переведена контекстуальным переводом: 时



间 – время, 雨 – дождь. В обоих случаях перевода присутствует языковая единица, уточняющая свойство данного явления, а именно то, что это дождь, а также его особенность, связанная со временем. Слова, имеющие в составе глагольную лексему fall, зачастую имеют значение «падение, ухудшение», что позволяет носителям английского языка без труда понять природу рассматриваемой реалии, в то время как русскоязычные и китайские игроки могут воспринять перевод слишком буквально.

Death Stranding / Выход смерти / 死亡搁浅 – это название катаклизма, который почти полностью разрушил планету. Поскольку компания Sony не стала переводить название игры и как следствие данного явления, существует многообразие его трактовок. Первый вариант — «Смертельное выбрасывание на берег»: death – смерть, stranding – «выбрасывать на берег, оказываться на мели». Однако существует и другой вариант — «Смертельное привязывание», так как существительное strand также используется в значении «нить, веревка». В пользу этой версии, к примеру, говорят образы кабелей, соединяющих потусторонний мир с Тварями – материальным воплощением умерших людей. В русскоязычном переводе героями катаклизм упоминается как Выход смерти, который был переведен приемом создания семантического неологизма. В переводе на китайский использовался прием калькирование: 死亡 – «смерть; умирать», 搁 – «помещать, находиться», 浅 – «мелкий, неглубокий». Лингвокультурологическая особенность состоит в многозначности компонентов названия данного явления, ввиду которого у переводчика могут возникнуть трудности в его интерпретации на другие языки, поскольку при его переводе необходимо руководствоваться фоновыми знаниями о сюжете игры и замысле автора. Более того в русском и китайском языках отсутствует эквивалент понятия «выбрасывания на берег», который мог бы быть выражен одним словом, чтобы дать его точное определение.

Voidout / Выплеск пустоты / 虚爆 представляет собой масштабный взрыв и появление гигантской береговой Твари, вызванный чрезмерной плотностью хиралия в одном участке. Перевод на русский и китайский языки выполнен с помощью создания семантического неологизма: Void – «пустота, вакуум», out – «указывает на движение наружу». В переводе на китайский язык используются иероглифы со следующим переводом: 虚 – «пустота, ничто», 爆 – «взрываться». Сочетание иероглифов также можно перевести: «Взрыв пустоты», так как после него на месте тела оказывается огромный кратер. Прибегнув к такому способу перевода, переводчики сохранили характеристику явления, его символическое содержание, а использование данного слова способствует выполнению этим словом его креативной функции и усилению эффекта правдоподобности фантастического мира.

Таким образом, рассмотренные нами реалии мира природы компьютерной игры DEATH STRANDING, в большинстве своем представляют собой придуманные автором природные явления и представители биосферы постапокалиптической Земли. Для передачи данной категории реалий переводчики на русский и китайский языки чаще пользовались способом создания семантического неологизма, при котором единица языка перевода вызывает у реципиента те же эмоции, которые появились у представителей англоязычной игровой аудитории. Переводчики придерживались стратегии форенизации, то есть осознанно передали культурные особенности языка перевода с целью сохранить своеобразие звучания текста оригинала, созданный автором колорит и атмосферу.

#### 2.2.4. Фразеологизмы

Фразеологические единицы, представленные в компьютерной игре DEATH STRANDING, отражают реальную культурную и языковую действительность. Они сохраняют национальную самобытность и несут

национальный характер, который способствует более убедительному восприятию виртуальной реальности игры.

- *Before and after we're made whole, we'll need men in the middle.*
- *No rest for the wicked, huh?*
- *Yeah, well, idle hands and all that.*
- **И до, и после воссоединения нам всегда будут нужны посредники.**
- **Нет грешным покоя, да?**
- **Ну да, безделье – мать пороков.**
- *就算网路完整齐全了，我们都还是需要有人居中运作。*
- *不管怎样都不得闲就是了。*
- *那当然，闲下来容易有人作怪。*

Фразеологическая единица «No rest for the wicked» на языке оригинала имеет религиозно-культурные элементы и представляет собой цитату из Библии, которая означает, что грешники всегда будут страдать в аду. В православной русской Библии аналог данному выражению отсутствует, что вынуждает переводчика использовать способ калькирование «нет грешным покоя». В китайском варианте переводчики заменили фразеологизм на функциональный аналог – устойчивое сочетание «в любом случае не остаться без дела», «так или иначе не будет свободного времени». Фразеологическое выражение «the devil finds work for idle hands» дословно переводится «дьявол найдёт работу для праздных рук», в русском языке имеет эквивалентную поговорку «безделье - мать пороков». С китайского языка выражение переводится способом приблизительного перевода «легко творить безобразия бездельниками». Если это выражение будет дословно переведено на китайский язык, то появится нарушение связности между компонентами, игроки также не смогут понять смысл этого выражения. В данном примере представлена связь языка, культуры и религии. По причине многообразия вероисповеданий, религиозное сознание представителей разных культур содержит в себе компоненты с различной психолого-

познавательной природой. Язык, как форма проявления культуры, отражает ценностные характеристики, которые формируют национальное мировоззрение. Религиозные смыслы, созданные в рамках одной культуры, могут существенно отличаться от религиозного опыта другой культуры, что влечет за собой трудности при их переводе на другие языки.

*«A cryptobiotte a day keeps the timefall away».*

*«Криптобиот на ужин – и зонтик не нужен».*

*«每天补虫身体好, 时间雨天没烦恼».*

Пословица «an apple a day keeps the doctor away» в постапокалиптическом мире приобрела иное звучание, так, вместо яблок люди употребляют в пищу жуков, которые могут помочь людям временно противостоять эффектам темпорального дождя. Так же примечательно то, что переводчики на русский язык, выбрав способ контекстуального перевода, передали не только суть пословицы, но и тот факт, что персонажи вынуждены скрываться под зонтами во время темпорального дождя. При переводе на китайский язык был использован такой же подход к передаче данного фразеологизма – «Если каждый день принимать по червяку, то это будет полезно для здоровья и темпоральный дождь не побеспокоит». Более того, переводчики на русский и китайский языки сумели подобрать рифмованные слова для сохранения звучания оригинального текста. Переводчики сумели добиться адекватного восприятия с сохранением смысла фразеологизма, не учитывая все культурные элементы.

*- Neh. Bloodied but unbowed.*

*- Ха! Ранена, но не сломлена.*

*- 呵呵, 吃尽苦头, 但死扛到底。*

Фразеологическое выражение «bloodied but unbowed» (букв. истекающий кровью, но не склонивший головы) переведено на русский язык способом замены функциональным аналогом. В переводе на китайский язык также используется фразеологическая единица 吃尽苦头 (выпить горькую

чашу; нахлебаться горя) и иероглифы со следующим переводом: 死 – смерть, умереть, 扛 – держать в своих руках, нести [бремя, ответственность], 到底 – до конца. Сочетание иероглифов также можно перевести: «Нахлебавшись горя, все равно идти/нести до конца». Фразеологизм исходного языка, отражающий историческую и культурную специфику, принадлежит только одной языковой системе, и не имеет аналога в китайском языке. Представители различных культур по-разному воспринимают трудности и неудачи. Если в англо-американской и русской культурах умение безропотно встречать невзгоды с оптимистическим настроем на будущее проявляется в использовании языковых единиц, прямой смысл которых – испытание физическим насилием, то в китайской культуре в основе заключены идеи, связанные с едой и приемом пищи.

Таким образом, проведенный анализ фразеологических единиц английского языка позволяет с уверенностью сказать о тесной связи языка и культуры. Значение фразеологической единицы связано с фоновыми знаниями, религиозными и культурно-историческими традициями того или иного народа. Национально-культурная специфика фразеологических единиц может проявляться на уровне компонентов, которые несут определенную смысловую нагрузку в соответствии с определенной картиной мира, а также как сочетание этих компонентов, которые имеют смысл и содержат в себе культурную семантику народа. Смысловые образы, заключенные во внутренней форме фразеологизмов являются источником семантической мотивации и культурной коннотации идиомы, несут в себе определенную ценностную ориентацию, закрепленную в коллективном сознании предшествующих поколений.

#### 2.2.5. Другие реалии

В данную категорию были включены реалии, которые крайне редко встречаются в исследуемой нами игре. В нее вошли обращения, реалии меры и денег и общественно-политические реалии.

«*Sam Porter, I presume... Right. Not the touchy-feely type*».

«*А ты Сэм Портер? Ах да. Ты же у нас недотрога*».

«*你是山姆-波特吧。哦，对，你不太喜欢与人接触*».

Обращение «not the touchy-feely type», которое могло бы быть заменено словом «кинестетик» или «тактильный», было переведено на русский язык как «недотрога» контекстуальным переводом. Однако в русском языке слово «недотрога» чаще используется в отношении человека обидчивого, не терпящего шуток по отношению к себе, а в данном диалоге Сэм намеренно отказывается от рукопожатия из-за своей фобии прикосновений, о которой догадывается впоследствии его собеседник. В переводе на китайский язык использован способ приблизительного перевода 你不太喜欢与人接触 «тебе не слишком нравится прикасаться к людям». Основная особенность данного обращения заключается в отсутствии в языках перевода эквивалента, который смог бы передать культурологическую информацию, закрепленную за реалией текста оригинала. Замена функциональным аналогом или приблизительный перевод отражает стремление переводчиков совместить языковые сознания носителей разных культур, но это приводит к потере или искажению информации, содержащую национально-культурную специфику.

- *How long since he flatlined?*

- *We don't know the exact TOD, but I'd say it's been upwards of forty hours.*

- *Давно сердце остановилось?*

- *Точное время смерти неизвестно, но я бы сказал, часов сорок назад.*

- *他心跳停止有多久了?*

- *我们不知道他确切的死亡时间，但我估计应该有40多个小时了。*

Глагол «flatline» имеет значение «застопориться», «остановиться», а также «умирать», так как слово происходит от отдельных слов flat + line,

которые обозначают смену неровного сердечного ритма на сплошную прямую линию на мониторе электронного кардиографа вследствие остановки сердца. В данном примере использован функциональный аналог, который заключается в поиске ближайшего по значению соответствия для лексической единицы исходного языка, не имеющей в языке перевода точных соответствий. На русский и китайский языки реалия переведена с учетом причины появления «прямой линии», то есть остановки сердца (心跳 – сердцебиение, 停止 – остановиться). Акроним «TOD» переведено с использованием калькирования всего клише «time of death», так как в русском языке нет краткого аналога выражения «время смерти». На китайский язык также использован способ калькирование 死亡 – смерть, 时间 – время. В данном примере лингвокультурный аспект заключается в потере национально-культурной специфики реалии при переводе способом функциональной замены. Данная трансформация считается оправданной, поскольку она не искажает смысла реплики персонажа.

*«Then just burn the **poor bastard** right here».*

*«Ну, так сожги **бедолагу** прямо здесь».*

*«不如就在这里把这**可怜**出火化了吧».*

Обращение «poor bastard», которое переводится как «внебрачный ребёнок», используемое в разговорной речи в значении «парень, человек» или грубое «ублюдок, подонок», переведено с помощью функционального аналога русского языка «бедолага». Реалия русского языка означает человека, вызывающего сочувствие и сострадание, что в полной мере описывает парня, покончившего жизнь самоубийством, о котором говорит персонаж. На китайский язык перевод также осуществлен способом замены 可怜 – бедный, несчастный. В данном примере переводчики на русский и китайский языки придерживались стратегии доместикации, при которой реалия исходного языка заменяется на реалию языка перевода, эквивалентную по значению, но утратившую языковой колорит. При сохранении национальной специфики

данной реалии при переводе искажилось бы ее содержание, тем самым вызвав недоумение у реципиента дискурса.

*«After that, I'll take over the presidency and carry on Mother's work to save the country».*

*«После этого я вступлю в должность и продолжу дело, которое начала моя мать».*

*«然后, 我会接替总统的位置, 继续完成母亲的遗志, 拯救美国»。*

Такая общественно-политическая реалья как «presidency», обозначающая процесс осуществления президентом его должностных обязанностей, переведена на русский язык с помощью контекстуального перевода «вступлю в должность», поскольку слово «президентство» используется довольно редко и означает скорее исполнительную власть, коллективный административный и правительственный орган, который существует вокруг должности президента государства или нации. На китайский язык реалья переведена способом приблизительного перевода: 接替 – занимать, сменять, 总统 – президент, 位置 – пост, должность. Сочетание иероглифов в данном контексте может быть переведено как «займу должность президента». Общественно-политические реалии подвергаются приспособлению к культуре языка, на который осуществляется перевод, в силу различий уклада жизни народа той или иной страны, политического строя и государственного устройства.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что такие реалии как обращения, реалии меры и общественно-политические реалии анго-американской культуры переносятся в виртуальную культуру компьютерной игры без изменения их значения. При переводе данной категории реалий наиболее частотным в употреблении является стратегия доместикации, позволяющая адаптировать реалии к культуре языка перевода. При таком подходе перевод определяется как ориентированный на нормативные



требования принимающей культуры, что ведет к неполной передаче всей информации, заложенной в значении культурно маркированной единицы.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

В результате проведенного анализа установлено, что в русскоязычном переводе при передаче имен собственных наиболее используемым способом является транскрипция. Данный способ позволяет максимально приблизить звучание языковой единицы английского языка и сохранить культурно-семантический компонент переводного эквивалента, но при этом его значение остается скрытым для реципиента. В переводе на китайский язык имена собственные также не сопровождаются дополнительными пояснениями и требуют от переводчика раскрытия потенциала культурно-маркированных языковых единиц для их полноценной адаптации.

При переводе этнографических реалий на русский язык переводчики чаще использовали способ транскрипции, чтобы создать колорит и придать происходящему в компьютерной игре большую аутентичность. Китайские переводчики, в свою очередь, прибегали к способу введения функционального аналога, при котором наблюдается редукция культурной информации, но облегчается ее восприятие реципиентами.

Проанализированные реалии мира природы в переводе на русский и китайский языки в большинстве своем были переданы способом создания семантического неологизма, который реализует идейное содержание компьютерной игры, но не позволяет сохранить изначально заложенный в данных языковых единицах культурный компонент.

Способы контекстуального перевода и введения функционального аналога при переводе фразеологических единиц наилучшим образом позволяют донести закрепленное за ними содержание, но упускают некоторые культурные особенности.

Другие реалии, куда вошли обращения, реалии меры и общественно-политические реалии, переведены преимущественно способом введения функционального аналога, что позволяет адаптировать реалии исходного языка к культуре языка перевода. Использование данного приема не

усложняет текст перевода трудными для понимания конструкциями, но в то же время происходит стилистическая нейтрализация, что лишает текст национально-культурной окраски и колорита.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Развитие мировой индустрии развлечений и технологический прогресс привели к тому, что компьютерные игры стали неотъемлемой частью культурного пространства, требующей соответствующего преобразования для конкретного потребителя, в том числе культурной и лингвистической адаптации. Компьютерные игры как феномен виртуальной культуры представляют собой отражение общества в определенный период времени, фиксируют современную мораль, взгляды, надежды и представления о прошлом и будущем.

Природа компьютерных игра такова, что они являются продуктом воображения их создателей, в результате чего они оказываются насыщенными лексическими единицами, эквиваленты которых отсутствуют в языке перевода. Наряду с авторскими неологизмами, тексты компьютерных игр наполнены языковыми единицами, отображающими социальный и исторический опыт, накопленный в культуре одного народа и отсутствующий в другой. Поэтому задачей переводчика становится распознавание и адекватная передача данного слоя лексики при переводе. Языковые реалии, являясь компонентом безэквивалентной лексики, выступают хранителями страноведческой информации, культуры народа и страны, в которой компьютерная игра была создана.

Анализ культурно-маркированных единиц внутриигровых диалогов компьютерной игры DEATH STRANDING показал, что самыми распространенными способами перевода реалий на русский и китайский языки являются транскрипция и введение функционального аналога. Примечательно, что при транскрибировании сохраняется культурная специфика языковой единицы, необходимая для создания колорита и атмосферы видеоигры. Данный способ наилучшим образом позволяет передать культурные особенности переводимой реалии, однако по причине отсутствия пояснений, представляется проблематичным ее восприятие

игровой аудиторией. Транскрибирование чаще использовалось переводчиками на русский язык, что подтверждает тенденцию культурной экспансии идей панамериканизма, затронувших российскую культуру, а также возросшую потребность в наименовании понятий, не имеющих обозначений в словарном составе русского языка. Это позволяет нам сделать вывод, что переводчики на русский язык в большинстве случаев придерживались стратегии форенизации.

Другой способ перевода - подбор функционального аналога, при котором безэквивалентная единица заменяется сходным понятием языка перевода, позволяет наиболее точно сохранить стилистическую и эмоциональную окраску оригинала, добиться качественной передачи смысла с минимальными искажениями и потерями. В то же время при использовании данного способа происходит нейтрализация культурной маркированности единицы языка оригинала. Способ замены функциональным аналогом чаще востребован переводчиками на китайский язык, что позволяет нам сделать вывод, что они придерживались этноцентрического подхода в стремлении сохранить ценности китайской культуры.

По итогам анализа представляется необходимым отметить, что исследование взаимосвязи языка и культуры в области локализации компьютерных игр представляет обширное поле для дальнейшей деятельности. Перспективность изучения компьютерных игр с позиции проявления культурных параметров очевидна: на современном этапе видеоигры отражают не только появление социокультурных тенденций в обществе, но и исторически сложившиеся и укоренившиеся в языке национальные особенности того или иного народа.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аншакова С.Ю. Языковая картина мира в системе антонимических оппозиций русских былинных текстов: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01. Тамбов, 2004. 195 с.
2. Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Международные отношения, 1975. 190 с.
3. Батюкова Н.А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве // Образовательные технологии в виртуальном лингвокультурном пространстве: материалы IV Международной виртуальной конференции по русистике, литературе и культуре. США, Вермонт, Мидлбериколледж и др.: Лимуш, 2011. С. 42–45.
4. Богданов Е.В. К вопросу о специфике аудиовизуального перевода в России и Финляндии [Электронный ресурс]. 2011. URL: [http://old.petrso.ru/Faculties/Balfin/EVBogdanov\\_2011.html](http://old.petrso.ru/Faculties/Balfin/EVBogdanov_2011.html) (дата обращения: 17.04.2020).
5. Бодрийяр Ж. Прозрачность Зла. М., 1997. 276 с.
6. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура. Три лингвострановедческие концепции: лексического фона, речеповеденческих тактик и сапиентемы / под редакцией и с послесловием ак. Ю.С. Степанова. – М.: Индрик, 2005. 1040 с.
7. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г., Язык и культура. Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного. – М.: Русский язык, 1987. 213 с.
8. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 223 с.
9. Виноградов В.С. Перевод. Общие и лексические вопросы. М., 2004. 224 с.

10. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) [Электронный ресурс]. 2001. URL: <http://www.studfiles.ru/preview/879000/> (дата обращения: 02.03.2020).
11. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М.: Международные отношения, 1980. 342 с.
12. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М.: Высшая школа, 1986. 377 с.
13. Воробьев В.В. Лингвокультурология: Монография. М.: РУДН, 2008. 336 с.
14. Воробьев В.В. О понятии лингвокультурологии и её компонентах. Язык и культура: Вторая международная конференция: Доклады. Киев, 1993. 48 с.
15. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. [Электронный ресурс]. 2007. URL: <file:///C:/Users/acer/Downloads/kompyutern-e-igr-kak-fenomen-sovremennoy-kultur-op-t-mejdistsiplinarnogo-issledovaniya.pdf> (дата обращения: 18.05.2020).
16. Гарбовский Н.К. Теория перевода. М.: МГУ, 2004. 224 с.
17. Евсюкова Т.В., Бутенко Е.Ю. Лингвокультурология [Электронный ресурс]. 2014. URL: <https://rucont.ru/efd/316362> (дата обращения: 13.05.2020).
18. Ермолович Д.И. Наш перевод, вперед лети! В лакуне остановка [Электронный ресурс]. 2009. URL: [http://yermolovich.ru/lakuna/lakuna\\_unabridged.pdf](http://yermolovich.ru/lakuna/lakuna_unabridged.pdf) (дата обращения: 01.06.2020).
17. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур [Электронный ресурс]. 2001. URL: <http://e-repa.ru/files/translation/ermolovich-names-pt1.pdf> (дата обращения: 13.04.2020).
18. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. 2015. Вып. 11. С. 181-184.

19. Зиновьева Е.И., Юрков Е.Е. Лингвокультурология. Теория и практика. СПб.: МИРС, 2009. 179 с.
19. Иванов А.О. Безэквивалентная лексика. СПб.: Типография издательства СПбГУ, 2006. 192 с.
20. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. Вып. 13. С. 3–24.
21. Комиссаров В.Н. Теория перевода. М.: Прогресс, 2000. 253 с.
22. Курячая Е.И. Игровой текст: перевод или моделирование? [Электронный ресурс]. 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-tekst-perevod-ili-modelirovanie> (дата обращения: 01.06.2020).
23. Латышев Л.К. Взгляд на современный перевод через призму его. Перевод и переводческая компетенция: коллективная монография. М.: Изд-во РОСИ, 2003. 9 – 25 с.
24. Латышев Л.К. Эквивалентность перевода и способы ее достижения. М.: Международные отношения, 1981. 248 с.
25. Марковина И.Ю. Влияние лингвистических и экстралингвистических факторов на понимание текста: дис. ... канд. филол. наук. М., 1982. 26 с.
26. Маслова В.А. Лингвокультурология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2001. 208 с.
27. Мизина А.Ю. Безэквивалентная лексика: трудности перевода / А.Ю. Мизина // Культура народов Причерноморья. 2014. 271 с.
28. Мосин М. Игровые девяностые. [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://xaker.ru/2015/01/14/oldtranslators/> (дата обращения: 12.02.2020).
29. Мошкович В.В. Адекватность и эквивалентность как основополагающие критерии оценки качества перевода [Электронный



ресурс]. 2013. URL: <http://d21227401.utmn.ru/docs/5422.pdf> (дата обращения: 10.01.20).

30. Нелюбин Л. Л. Толковый переводоведческий словарь. М.: Флинта: Наука. 2003. 320 с.

31. Нелюбин Л.Л. Перевод и прикладная лингвистика. М.: Высшая школа, 1983. 207 с.

32. Нелюбин Л.Л. Переводоведение в ретроспективе. Краснодар, 1997. 70 с.

33. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения // LazyGames. 2014. Вып. 2. С. 22 – 26.

34. Пашутина А.Н. Локализация компьютерных игр: суть проблемы решения. [Электронный ресурс]. 2012. URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 23.04.2020).

35. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Международные отношения, 2004. 216 с.

36. Реформатский А.А. Введение в языковедение. М.: Аспект Пресс, 2008. 536 с.

37. Розин В.М. Технологии виртуальных реальностей // Традиционная и современная технология. М., 1999. 163 с.

38. Саммигулина А.Д. Особенности становления лексикосемантического поля «военное обмундирование» в английском и русском языках. М.: 2009. 279 с.

39. Сдобников В.В. Стратегия перевода: общее определение [Электронный ресурс]. 2011. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/strategiyaperevoda-obschee-opredelenie> (дата обращения: 26.04.2020).

40. Сорокин Ю.А. Лакуны: еще один ракурс рассмотрения // Лакуны в языке и речи. СПб.-Благовещенск, 2003. 39 с.

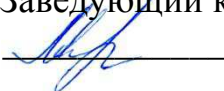
41. Тайлор Э.Б. Первобытная культура. [Электронный ресурс]. 1989. URL: <https://www.studmed.ru/view/taylor-eb-pervobytnaya-ku..> (дата обращения: 16.05.2020).
42. Тармаева В.И. Видеоигра как коммуникативный жанр виртуальной художественной культуры // Материалы I Междисциплинарная научно-практической конференции: «Сибирское медиапространство 2020», 2015. С. 114 – 116.
43. Телия В.Н. О методологических основаниях лингвокультурологии // Логика, методология, философия науки. М.-Обнинск, 1995. 367 с.
44. Телия В.Н. Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. М., 1996. 288 с.
45. Томахин Г.Д. Теоретические основы лингвострановедения (на материале лексических американизмов английского языка): автореф. дис. ... д-ра филол. наук. М., 1984. 486 с.
46. Усанова Д.О. Виртуальная культура: концептуальные подходы к осмыслению [Электронный ресурс]. 2013. URL: <file:///C:/Users/acer/Downloads/virtualnaya-kultura-kontseptualn-e-podhod-k-osm-sleniyu.pdf> (дата обращения: 16.04.2020).
47. Фёдоров А.В. Основы общей теории перевода. М.: Высшая школа, 1983. 416 с.
48. Фурманова В.П. Межкультурная коммуникация и культурно-языковая прагматика в теории и практике преподавания иностранных языков (языковой вуз): автореф. дис.... д-ра пед. наук. М., 1994. 475 с.
49. Фурманова В.П. Межкультурная коммуникация и культурно-языковая прагматика в теории и практике преподавания иностранных языков. М., 1994. 475 с.
50. Хейзинга Й. Homo Ludens [Электронный ресурс]. 2011. URL: [http://lib.ru/FILOSOF/HUIZINGA/huizinga.txt\\_with-big-..](http://lib.ru/FILOSOF/HUIZINGA/huizinga.txt_with-big-..) (дата обращения: 08.04.2020).

51. Хроленко А.Т. Основы лингвокультурологии. М.: Флинта: Наука, 2009. 184 с.
52. Швейцер А.Д. Теория перевода [Электронный ресурс]. 1998. URL: <https://studfile.net/preview/4432226/page:10/> (дата обращения: 08.03.2020).
53. Швейцер А.Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты. М.: Наука, 1988. 214 с.
54. Щичко В.Ф. Китайский язык. Теория и практика перевода: учебное пособие 2-е изд. М.: АСТ: Восток-Запад, 2007. 223 с.
55. Югай И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики [Электронный ресурс]. URL: <file:///C:/Users/acer/Downloads/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudojestvennoy-praktiki.pdf> (дата обращения: 15.04.2020).
56. Юрков Е.Е. К вопросу о базовых понятиях лингвокультурологии // Русский язык как иностранный в лингвострановедческом и лингвокультурологических аспектах. Научно-методические матер. СПб., 2003.
57. Ярцева В.Н. Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1990, 685 с.
58. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games // The Journal of Specialized Translation. 2006. P. 22—36.
59. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. Cambridge University Press, 2016. URL: <http://dictionary.cambridge.org/ru/> (дата обращения 30.04.2020).
60. Daniel Pedersen Exploring the concept of transcreation – transcreation as 'more than translation // The journal of intercultural mediation and communication. 2014. Volume 7. P. 57–72.
61. Fink E. Basic phenomena of the human being / E. Fink // The problem of the human in the western philosophy. М.,1988. P. 357
62. Grossman L. The Art of the Virtual // Videogame Localization and Thing Theory. 2004. P. 90 – 106.

63. Mangiron C. Localising Final Fantasy – Bringing fantasy to reality // LISA Newsletter Global Insider. 2006. 8(3). P. 3 – 14.
64. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man. (Routledge, London-New York, 2001).
65. Miguel Á. Bernal-Merino A Brief History of Game Localisation // The Journal of Specialised Translation 5. 2011. P. 11 – 17.
66. Miguel Á. Bernal-Merino Translation, Localisation or transcreation: Video games and language transfer // New Research in Translation and Interpreting Studies, Tarragona, Spain, 2006. P. 20 – 21.
67. Nedergaard-Larsen B. (1993). Culture-Bound Problems in Subtitling. Perspectives: Studies in Translatology, Vol.2, P. 207-241.
68. Nida E. The Theory and Practice of Translation. Leiden, 1964. 331 с.
69. O'Hagan Minako Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience // Localizacio de videojocs. 2007. 7(8). P. 1–10.
70. Remael A. Audiovisual translation // Handbook of translation studies. – Vol.1. – John Benjamins Publishing Company, 2010. P. 12–18.
71. Roturier J. Video Games Localization: Constraints and Choices in the Industry // MA thesis, Dublin, 2003. P. 90–180.
72. Venuti L. The Translator's Invisibility [Электронный ресурс]. 1995. URL:  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.4973&rep=rep1&type=pdf> (дата обращения: 26.02.2020).

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра теории германских языков и межкультурной коммуникации  
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой ТГЯиМКК  
 О.В. Магировская  
«23» июня 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА  
**ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПЕРЕВОДА  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ DEATH STRANDING  
НА РУССКИЙ И КИТАЙСКИЙ ЯЗЫКИ**

Выпускник



Т.А. Кышпанакова

Научный руководитель



канд. филол. наук,  
доц. Н.О. Кузнецова

Красноярск 2020