

УДК 81'25:81'33

**АЛЛЮЗИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:
ТИПЫ, ИСТОЧНИКИ, СЛОЖНОСТИ ПЕРЕВОДА*****В. А. Вострецова,****кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры зарубежной филологии, теории и практики перевода, Горловский институт иностранных языков, Горловка****А. А. Сучков,****магистрант кафедры зарубежной филологии, теории и практики перевода, Горловский институт иностранных языков, Горловка*

Аннотация. Аллюзии в компьютерных играх: типы, источники, сложности перевода. Целью данной статьи является рассмотрение типов аллюзий, функционирующих в современных компьютерных играх, выявление источников аллюзий, а также подходов к переводу рассматриваемых аллюзий. В работе использованы описательный и сопоставительный методы. Авторы статьи рассматривают распространенные типы аллюзий в компьютерных играх: цитаты, перифразы, имена собственные и сюжеты; выделяют основные источники аллюзий: религиозные, мифологические, литературные, кинематографические и политические; останавливаются на способах передачи аллюзий в играх с английского языка на русский, акцентируя внимание на сложности передачи аллюзий.

Ключевые слова: аллюзия, компьютерная игра, перевод, отсылка, цитата, имя собственное, перифраза, сюжет.

Summary. Allusions in computer games: types, sources, translation problems. The aim of the article is to describe the types of allusions, functioning in computer games, define the sources of such allusions, and computer games allusion translation approaches. The research methods used in the article are descriptive and comparative. The authors consider the types of allusions used in computer games: quotations, periphrasis, proper names and plots; differentiate the sources of the above-mentioned allusions: religious, mythological, literary, cinematographic and political; dwell on the ways of conveying computer games allusions from English into Russian, focusing on the difficulties arising in the process of translation.

Key words: allusion, computer game, translation, reference, quotation, proper name, periphrasis, plot.

На сегодняшний день компьютерные игры являются неотъемлемой частью жизни большинства детей разного возраста, а также некоторых взрослых. «Компьютерная игра (некоторые люди говорят также «видеоигра») – компьютерная программа, которая служит для организации игрового процесса, или геймплея. Может сама выступать партнером по игре или связывать с другими игроками» [8]. Несмотря на то, что компьютерная игра – это всего лишь программа, она может стать как развлечением, так и вредной привычкой, она может помочь ребенку или взрослому развиваться

или, наоборот, сделать его не просто замкнутым, а деградирующим в умственной деятельности и поведении.

Исследователи отмечают, что «современные компьютерные технологии посредством трехмерного изображения и объемного звука моделируют искусственную среду буквально из ничего – так называемую виртуальную реальность. Она мнима, но одновременно податлива для проникновения. Человек (пользователь) может взаимодействовать с ней, испытывая при этом реальные ощущения» [1, с. 9]. Многие пользователи живут играми, иногда находясь в виртуальной реальности дольше, чем в действительной. «Если в случае восприятия кино- и телеобразов экран выполняет роль непроницаемой границы, то Digital Art позволяет зрителю «перешагивать» предел экрана, находясь как во вне, так и внутри технообраза. И здесь решающую роль начинают играть коммуникативные параметры» [1, с. 9], а именно речь идет об интерактивности компьютерных игр. Поддержке данного типа коммуникации способствует использование разработчиками визуальных и текстовых элементов игры, среди которых мы выделим аллюзии.

Рассмотрим определения указанного термина. Языковед Селиванова А. А. отмечает, что аллюзия – это «проявление текстовой категории интертекстуальности, прием художественной выразительности, который значительно обогащает текстовую информацию, создавая многочисленные ассоциации за счет явного намека на события, факты, реальных лиц, другие тексты, их персонажи» [7, с. 25]. Согласно Н. Н. Романовой, аллюзия – 1) намек, особенно посредством пословицы, метафоры, аллегии; 2) включение в речь афоризмов, цитат из литературных произведений, пословиц и т.п. [6, с. 197]. По словам Москвина В. П. текстовая аллюзия – это «словесный намёк на определённый известный адресату текст. Средствами выражения текстовой аллюзии целесообразно считать: 1) отдельное слово (авторский неологизм, имя литературного или мифологического героя) либо вариант слова (фонетический, орфографический и др.), способные обеспечить ассоциативную «привязку» к конкретному прецедентному тексту» [3]. По мнению ученого Олизько Н. С., «указания на эпизоды, имена, названия мифологического, исторического или собственно литературного характера называются *аллюзией*» [4, с. 187]. Сравнивая аллюзию с цитатой, Гальперин И. Р. отмечает, что «аллюзия не восстанавливает хорошо известный образ, а извлекает из него дополнительную информацию, цитата, наоборот, не претендуя на сообщение новой информации, отсылает читателя к уже известному с целью развить мысль, подкрепить свою мысль, выразить несогласие и т.д.» [2, с. 110]. Необходимо сделать вывод, что представленные выше определения объединены одной идеей – отсылки к или намека на какой-то уже ранее известный факт, событие, личность, произведение любого жанра и т.д.

Мы в нашем исследовании будем пользоваться следующим определением: аллюзии в компьютерных играх – это визуальные или текстовые отсылки к историческим, литературным, географическим, мифологическим или библейским фактам, событиям, лицам и/или текстам без упоминания источника. Источник аллюзии в компьютерных играх не упоминается, так как разработчики предполагают, что пользователь владеет необходимыми знаниями.

Лингвисты выделяют различные типы аллюзий. Мы, рассмотрев современные англоязычные компьютерные игры и их русскоязычные версии, отметили следующие самые частотные типы аллюзий: 1) визуальные и 2) текстовые (аллюзии-цитаты, аллюзии-перифразы, аллюзивные имена собственные, аллюзивные сюжеты).

Визуальные аллюзии представлены картинкой, рисунком, предметом всплывающим или находящимся в игре, с которым игрок может столкнуться на пути при прохождении игры, прямо или косвенно указывающим на первоисточник. Например, в игре «BioShock» можно встретить головку сыра в виде персонажа культовой игры «Rastan» а перед ним шесть круглых дырок-выстрелов, изображающих точки, которые ест Rastan.

Аллюзии-цитаты – это прямые отсылки к первичному тексту, характеризующиеся точным воспроизведением образца. Аллюзии такого типа могут быть как эксплицитными (представленные с указанием названия и автора произведения, так и имплицитными без такого указания). Например, в игре «Warcraft 3» один из персонажей произносит фразу *I see dead people* (цитата из фильма «Шестое чувство»).

Аллюзии-перифразы – частично измененная отсылка к первичному тексту. Единицы такого типа обладают повышенной узнаваемостью, несмотря на некоторые изменения в структуре и наполняемости претекста. Например, в игре «Hearthstone» в описании карты «Giant Wasp» написано: *Float like a butterfly, sting like a giant wasp!* (отсылка к высказыванию Мохамеда Али *Float like a butterfly, sting like a bee*).

Аллюзивные имена собственные – это антропонимы и топонимы, которые являются средством номинации и идентификации единичных мифологических, исторических, литературных, политических и других объектов (мифологические герои, исторические деятели, литературные персонажи и др.). Среди таких имен в отдельную группу следует выделить интерфигуральные аллюзии – имена персонажей, заимствованные из уже существующих произведений. В компьютерных играх может наблюдаться полная или частичная идентичность имен персонажей, а также их контекстуальная адаптация. Последняя является закодированной интерфигуральной аллюзией, которая «требует расшифровки и ориентирована на компетентную читательскую аудиторию», при этом идентичное или частично измененное имя всегда узнаваемо в новом тексте [5, с. 81]. Например, в игре «Devil May Cry» главным героем является *Dante* (отсылка к главному персонажу поэмы Данте Алигьери «Божественная

комедия»); в игре «Hearthstone» название карты «*Gnomeferatu*» – явная отсылка к слову Носферату (термин из романа Брэма Стокера «Дракула»); в игре «Word of Warcraft» есть персонаж *Хеминг Эрнестуэй* (отсылка к писателю Эрнесту Хемингуэю).

Аллюзивные сюжеты – события и факты, вводимые в новый контекст и подвергающиеся переосмыслению. Такие аллюзии чаще всего являются перелицовками или переработками соответствующих событий и фактов мифологии и литературы. Например, действие игры «God of War» проходит в альтернативной версии Древней Греции (отсылка к мифам Древней Греции).

Необходимо отметить, что для компьютерных игр основными источниками аллюзий являются: религиозные, мифологические, литературные, политические и кинематографические. Например, в игре «Painkiller» находим отсылки к Библии и мифам (*Eve, Lucifer, Asmodeus, Alastor, Belial, Tarot Cards* и т.д.); в игре «Diablo» наблюдаем отсылку к суфизму, шумерам, ассирийцам и египетским богам, легендам (*dune dervishh, Anu, Assur, Ernutet* от *Renenutet, Mephisto* от *Mephistofel, Ennyo the Warlock, Dieyno, Pemphrido* от *Enyo, Deino, Pemphredo*); в игре «Hearthstone» присутствует отсылка к знаменитой цитате Йорика из произведения Шекспира «Гамлет» *Alas poor Annoy-o-Tron! A fellow of infinite jest, of most excellent fancy!* (от *Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio: a fellow of infinite jest, of most excellent fancy...*) и др.

При передаче аллюзий на другой язык переводчик часто сталкивается с определенными трудностями. Это связано с тем, что для полного понимания культуры языка оригинала, а также для полноценного взаимоотношения культуры и языка, недостаточно просто знать лексику. Необходимо учитывать фоновую информацию, ситуативные знания, языковую картину мира, как языка страны оригинала, так и страны языка перевода. Переводчик, который не является носителем языка оригинала, может не видеть аллюзивность единицы, подлежащей переводу.

Так как аллюзии в компьютерных играх часто представлены в виде так называемых «пасхалок» (разновидности секрета, оставляемого в игре, содержание которого иногда является неуместным по отношению к остальной части игры), для их перевода не всегда можно использовать традиционные способы передачи аллюзий (опущение, нейтрализация, создание новой аллюзии). Для достижения максимальной адекватности при переводе игр необходимо учитывать жанр игры, характеры персонажей, окружение, т.е. должен учитываться игровой контекст. Важно отметить, что аллюзии нельзя переводить дословно, так как теряется их коннотативный и прагматический смысл. Согласимся с многими переводчиками, которые обоснованно настаивают на необходимости учитывать потребности читателей при выборе подходов к передаче аллюзий.

При переводе проанализированных нами игр были применены такие основные подходы к передаче аллюзий: транскодирование, эквивалентный

перевод, адаптивный перевод, подбор русскоязычной аллюзии, опущение аллюзии, а также соединение несколько подходов. Например, в игре «Hearthstone» описание карты «Glacial Shard» *Ice, ice, baby!* (отсылка к песне Vanilla Ice «Ice Ice Baby») было передано на русский язык как *Айс, айс, бейбу!* помощью транскодирования (сохранена звуковая форма); описание карты «Eaglehorn Bow» *First Lesson: Put the pointy end in the other guy* (отсылка к сериалу «Игра престолов») передано с помощью эквивалентного перевода *Урок первый: острый конец должен указывать на противника*; описание карты «Mimic Pod» *Jinx!* (отсылка к образу популярному в суеверии и фольклоре) было передано на русский язык с помощью подбора русскоязычной аллюзии с изменением одного из слов для сохранения тематики карты *Сектор «дикорог» на барабане!* (отсылка к игровой передаче «Поле чудес»); описание карты «Tortollan Shellraiser» *A hero... In a half-shell* (отсылка к названию комиксов о Черепашках-ниндзя) на русский язык передано с помощью адаптивного перевода как *Он не жалкая букашка, панцирь носит как рубашку* (отсылка к русскоязычной версии мультфильма «Черепашки-ниндзя», в котором звучат такие слова песни: Мы не жалкие букашки, супер ниндзя черепашки, панцирь носим как рубашки); реплики персонажа Ахе в игре «Dota 2» *I said good day, sir!* и *You get nothing* (отсылка к фильму «Willy Wonka & the Chocolate Factory») и реплика персонажа Wind Rider в игре «Warcraft 3» *Peter! I can fly!* (отсылка к мультфильму «Peter Pan») в русскоязычной версии игры полностью отсутствуют.

Сказанное выше, позволяет сделать вывод, что аллюзии являются обязательным элементом компьютерных игр, имеющим несколько типов. Аллюзии в играх заимствуются из определенного круга источников. Проблема перевода аллюзий в играх требует более детальной разработки для выявления тенденций и разработки рекомендаций переводчикам.

Список использованных источников

1. Агафонова Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск: Тесей, 2008. 392 с.
2. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. М: КомКнига, 2006. 144 с.
3. Интертекстуальность и фигуры интертекста в дискурсах разных типов [Электронный ресурс]: кол. монография / науч. ред. Т. Н. Колокольцева, В. П. Москвин. М.: Флинта–Наука, 2014. 352 с. – https://studopedia.ru/9_74653_v-p-moskvin.html (дата обращения 29.01.2018).
4. Олизько Н. С. Семиотико-синергетическая интерпретация особенностей реализации категорий интертекстуальности и интердискурсивности в постмодернистском художественном дискурсе: дис. ... д-ра филол. наук. Челябинск, 2009. 343 с.
5. Папкина Д. С. Типы литературных аллюзий // Вестник Новгород. гос. ун-та. – 2003. – № 25. – С. 78-82.
6. Романова Н. Н., Филиппов А. В. Стилистика и стили: учеб. пособие; слов. М.: Флинта, 2012. 416 с.

7. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава: Довкілля-К, 2010. 844 с.

8. Что такое компьютерная игра и какие виды игр бывают [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mygame-info.ucoz.ru/index/что_такое_компьютерная_игра/0-4 (дата обращения 29.01.2018).

УДК 81'25

ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ ПЕРЕВОДА ЮРИДИЧЕСКО- ПРАВОВОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ

Ю. Б. Выборнов,

ассистент кафедры теории и практики перевода, Институт иностранной филологии, Таврическая академия (СП), Крымский Федеральный Университет имени В. И. Вернадского, Симферополь

Аннотация. В данной статье рассматриваются основные аспекты перевода юридической документации, а акцент исследования направлен на алгоритм работы переводчика межъязыковых юридических текстов. Во время написания данной статьи были использованы различные методы: описательно-аналитический метод, метод частичной выборки лексических единиц из словарей, метод сравнительного анализа. В рамках проведенного исследования были выявлены важные моменты на разных этапах работы переводчика.

Ключевые слова: юридический перевод, практика перевода, правовой документ, корректный и адекватный перевод, типология перевода, менталитет страны, редактирование.

Summary. This article considers the main aspects of legal documents translation, and the focus of the research focuses on the algorithm of the interlingual translator of legal texts. The following methods such as a descriptive-analytical method, the partial sample lexical items from the dictionary, comparative analysis are used in this article. Different stages of the translator's work are identified as well.

Key words: legal translation, practice of translation, legal document, correct and adequate translation, types of translation, the mentality of the country, proofreading.

Иван Алексеевич Бунин сказал: «Не слова нужно переводить, а силу и дух». Казалось бы, а к чему лирика, если речь идет о юридическом переводе. Но посудите сами, в каждой стране своя правовая система и ее законы. Каждый правовой документ имеет свои отличительные характеристики и непосредственно связан с менталитетом страны и его культурой. Главное в переводе – достоверно интерпретировать мысль с одного языка на другой, не искажая смысл и адекватно передавая основную мысль. Предположим, что язык – это особый вид кода, а используя условные знаки кода, мы обозначаем предметы, действия и явления, а в итоге переводчики занимаются перекодированием, так как каждый из условных