

Министерство образования и науки Российской Федерации
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
**«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Институт социально-гуманитарных технологий
Специальность 45.05.01 «Перевод и переводоведение»
Кафедра ИЯСГТ ИСГТ

ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

Тема работы
ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕВОДА ВИДЕОИГРЫ КАК ЖАНРА КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА

УДК 81'24'42:004.738

Студент

Группа	ФИО	Подпись	Дата
12120	Острасть Роман Владимирович		01.06.17

Руководитель

Должность	ФИО	Ученая степень, звание	Подпись	Дата
Доцент каф. ТПЭО ИнЭО	Велединская Светлана Борисовна	Доцент, канд. филол. наук		01.06.17

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ:

Зав. кафедрой	ФИО	Ученая степень, звание	Подпись	Дата
ИЯСГТ ИСГТ	Солодовникова О.В.	канд. филол. наук		01.06.17

Томск – 2016 г.

ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ООП

Код результата	Результат обучения (выпускник должен быть готов)
<i>Профессиональные компетенции</i>	
P1	Способен к организации профессиональной деятельности в области перевода, межкультурной и технической коммуникации (руководствуясь принципами профессиональной этики и служебного этикета), самостоятельной оценке ее результатов и профессиональной адаптации в меняющихся производственных условиях, соблюдая требования правовых актов в области защиты государственной тайны и информационной безопасности, принятых требований метрологии и стандартизации, а также владея основными методами защиты производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий.
P2	Способен применять знание двух иностранных языков для решения профессиональных задач, оперируя знаниями в области географии, истории, политической, экономической, социальной и культурной жизни страны изучаемого языка, а также знаниями о роли страны изучаемого языка в региональных и глобальных политических процессах.
P3	Способен проводить лингвистический анализ дискурса на основе системных лингвистических знаний, распознавая лингвистические маркеры социальных отношений и речевой характеристики человека в ходе слухового или зрительного

	восприятия аутентичной речи независимо от особенностей произношения и канала передачи информации и т.п.
P4	Способен владеть устойчивыми навыками порождения речи (устной и письменной) на рабочих языках с учетом их фонетической организации, темпа, нормы, узуса и стиля языка, лингвистических маркеров социальных отношений, а также адекватно применять правила построения текстов на рабочих языках.
P5	Способен качественно осуществлять письменный перевод (включая предпереводческий анализ текста), а также послепереводческое саморедактирование и контрольное редактирование текста перевода.
P6	Способен обеспечивать качественный устный перевод с использованием переводческой записи путем быстрого переключения с одного рабочего языка на другой.
P7	Способен применять основные методы, способы и средства получения, хранения, обработки информации, использовать компьютер как средство редактирования текстов на русском и иностранном языке, а также как средство дизайна и управления информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях с учетом требования информационной безопасности.
P8	Способен работать с материалами различных источников: находить, анализировать, систематизировать, интерпретировать информацию, обосновывать выводы, прогнозировать развитие ситуации и составлять аналитический отчет.
P9	Способен осуществлять поиск, анализировать и использовать теоретические положения современных исследований в области

	лингвистики, межкультурной коммуникации и переводоведения, а также выявлять причины дискоммуникации в конкретных ситуациях межкультурного взаимодействия
P10	Способен владеть методологией и методикой научных исследований, используя в профессиональной деятельности понятийный аппарат философии и методологии науки, для проведения научных исследований, а также при осуществлении лингвопереводческого и лингвокультурологического анализа текста, учитывая основные параметры и тенденции социального, политического, экономического и культурного развития стран изучаемых языков.
Общекультурные компетенции	
P11	Способен осуществлять различные формы межкультурного взаимодействия в целях обеспечения сотрудничества при решении профессиональных задач в соответствии с Конституцией РФ, руководствуясь принципами морально-нравственных и правовых норм, законности, патриотизма, профессиональной этики и служебного этикета.
P12	Способен анализировать социально значимые явления и процессы, в том числе политического и экономического характера, их движущие силы и исторические закономерности, мировоззренческие и философские проблемы, применять основные положения и методы социальных, гуманитарных и экономических наук, а также основы техники и технологий при решении профессиональных задач.
P13	Способен к работе в многонациональном коллективе, к кооперации с коллегами, в том числе и при выполнении междисциплинарных, инновационных проектов, способен в

	<p>качестве руководителя подразделения, лидера группы сотрудников формировать цели команды, принимать организационно-управленческие решения в ситуациях риска и нести за них ответственность, владеть методами конструктивного разрешения конфликтных ситуаций.</p>
P14	<p>Способен логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь на русском языке, анализировать, критически осмыслять, готовить и редактировать тексты профессионального назначения, включая документы технической коммуникации, публично представлять собственные и известные научные результаты, вести дискуссии и участвовать в полемике.</p>
P15	<p>Способен к осуществлению образовательной и воспитательной деятельности, а также к самостоятельному обучению с применением методов и средств познания, обучения и самоконтроля для приобретения новых знаний и умений, для развития социальных и профессиональных компетенций, для изменения вида и характера своей профессиональной деятельности, а также повышения адаптационных резервов организма и укрепления здоровья.</p>

Министерство образования и науки Российской Федерации
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
**«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Институт социально-гуманитарных технологий
Направление подготовки (специальность) 45.05.01 «Перевод и переводоведение»
Кафедра ИЯСГТ ИСГТ

УТВЕРЖДАЮ:
Зав. кафедрой ИЯСГТ
_____ 26.05.2017 О.В. Солодовникова
(Подпись) (Дата) (Ф.И.О.)

ЗАДАНИЕ
на выполнение выпускной квалификационной работы

В форме:

дипломной работы

Студенту:

Группа	ФИО
12120	Острасть Роману Владимировичу

Тема работы:

Утверждена приказом директора (дата, номер)	от 26.05.2017 г. № 3771/с

Срок сдачи студентом выполненной работы:

1 июня 2017 г.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ:

Исходные данные к работе

(наименование объекта исследования или проектирования; производительность или нагрузка; режим работы (непрерывный, периодический, циклический и т. д.); вид сырья или материал изделия; требования к продукту, изделию или процессу; особые требования к особенностям функционирования (эксплуатации) объекта или изделия в плане безопасности эксплуатации, влияния на окружающую среду, энергозатратам; экономический анализ и т. д.).

Объект исследования – видеоигра как жанр компьютерного дискурса.

Предмет исследования – специфика перевода текстов видеоигр как жанра компьютерного дискурса.

Материал исследования - тексты видеоигр Mass Effect, Life is Strange, The Witcher 3: Wild Hunt, Bloodborne, Doom (2016), Warhammer 40 000: Dawn of War 3 и The Elder Scrolls 5: Skyrim и Fallout 4.

Методы исследования – описательный метод, контекстный анализ, дискурсивный анализ, сравнительно-сопоставительный анализ, переводческий анализ.

<p>Перечень подлежащих исследованию, проектированию и разработке вопросов</p> <p><i>(аналитический обзор по литературным источникам с целью выяснения достижений мировой науки техники в рассматриваемой области; постановка задачи исследования, проектирования, конструирования; содержание процедуры исследования, проектирования, конструирования; обсуждение результатов выполненной работы; наименование дополнительных разделов, подлежащих разработке; заключение по работе).</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Аналитический обзор литературных источников, формирующих научно-теоретическую базу исследования. 2. Определение понятийного аппарата исследования (дискурс, компьютерный дискурс, коммуникативная стратегия, адекватность, эквивалентность). 3. Выявление лингвистических и стилистических особенностей объекта исследования. 4. Проведение сравнительно-сопоставительного анализа оригинальных текстов из видеоигр и их переводов и выявление особенностей перевода. 5. Определение результатов работы.
<p>Перечень графического материала</p> <p><i>(с точным указанием обязательных чертежей)</i></p>	нет
<p>Консультанты по разделам выпускной квалификационной работы</p> <p><i>(если необходимо, с указанием разделов)</i></p>	
Раздел	Консультант

Дата выдачи задания на выполнение выпускной квалификационной работы по линейному графику	01.03.2017 г.
---	---------------

Задание выдал руководитель:

Должность	ФИО	Ученая степень, звание	Подпись	Дата
Доцент каф. ТПЭО ИнЭО	Велединская Светлана Борисовна	Доцент, канд. филол. наук		26.05.2017

Задание принял к исполнению студент:

Группа	ФИО	Подпись	Дата
12120	Острасть Роман Владимирович		26.05.2017

Реферат

Выпускная квалификационная работа 91 с., 1 рис., 1 таблица, 50 источников.

Ключевые слова: дискурс, перевод, видеоигра, адекватность, эквивалентность.

Объектом работы является видеоигра как жанр компьютерного дискурса.

Цель работы – анализ стратегий перевода текстов видеоигр с английского на русский язык.

В процессе работы использовались лингво-стилистический и сравнительно-сопоставительный анализ текстов видеоигр.

В результате были выявлены особенности перевода текстов видеоигр, реализующих коммуникативные стратегии.

Степень внедрения: По теме дипломной работы опубликовано две статьи: «Выбор переводческой стратегии при переводе имен собственных с английского на русский язык на примере видеоигр» и «Зависимость уровня эквивалентности перевода от коммуникативной стратегии на примере тестов из видеоигр».

Область применения: практика переводов видеоигр и при преподавании теории перевода.

Значимость работы заключается в том, что она может послужить основой для дальнейших исследований в указанной области.

Abstract

Graduation thesis: 91 pg., 3 chapters, 1 illustration, 1 table, 50 sources.

Keywords: discourse, translation, videogame, adequacy, equivalence

Object of research: videogame as a genre of computer discourse.

Aim of research is to analyze English-to-Russian translation strategies of videogame texts.

The following activities were carried out in the course of the research: linguostylistic analysis, contrastive-comparative analysis.

Research results: The peculiarities of translation of videogame texts that form communication strategies were determined.

Implementation degree: On the topic of the thesis two articles were published: “Choice of translation strategy for proper names translation from English to Russian on the example of texts from videogames” and “Dependence of translation equivalence level on the communication strategy on the example of texts from videogames”.

Appliance scope: practice of videogames translation and during translation theory teaching.

Relevance of the research: a foundation for future research in the sphere.

Оглавление

Глава I. Дискурс и компьютерный дискурс	15
1.1 Понятие дискурса и подходы к его изучению	15
1.2 Понятие компьютерного дискурса	18
Выводы по первой главе.....	21
Глава II. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса	23
2.1 Видеоигра в компьютерном дискурсе.....	23
2.2 Коммуникативные стратегии видеоигры как жанра компьютерного дискурса.....	29
2.3 Лингво-стилистический анализ коммуникативных стратегий видеоигры как жанра компьютерного дискурса	30
2.3.1 Текст - энциклопедия	31
2.3.2 Текст – статус.....	33
2.3.3 Текст – реплики персонажей	34
2.3.4 Текст - заставка	38
2.3.5 Текст – инструкция.....	40
2.3.6 Выводы по коммуникативным стратегиям	43
Выводы по второй главе.....	46
Глава III. Перевод видеоигр с позиции адекватности и эквивалентности .	49
3.1 Адекватность и эквивалентность перевода	49
3.2 Переводческий анализ текстов видеоигр как отражения коммуникативных стратегий.....	54
3.2.1 Сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода: инструктивная стратегия	54

3.2.2. Сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода: нарративная стратегия	61
3.2.3. Сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода: дидактическая стратегия	71
Выводы по третьей главе	80
Заключение	84
Список публикаций:	86
Список использованных источников:	87

Введение

В современном мире развитие информационных технологий происходит все быстрее, компьютеры и Интернет уже стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Все это позволяет нам мгновенно получить доступ к практически любой необходимой информации и облегчить, таким образом, выполнение задач, связанных с работой и учебой. Тем не менее, без отдыха и развлечения, ведение продуктивной деятельности не представлялось бы возможным, в результате чего человек изобрел еще один способ применения компьютеров, а именно – для организации досуга.

Игровая индустрия на сегодняшний день является одной из наиболее развитых. Стоит помнить, что, хотя вся продукция данной индустрии и предназначается для развлекательных целей, разработка видеоигр все еще является сложным, дорогостоящим и трудоемким процессом. Каждая видеоигра представляет собой отдельный коммерческий проект, успех которого напрямую зависит от умения компании найти идеальный баланс между игровым процессом и историей, затратить на создание игры наименьшее количество ресурсов и распространить конечный продукт среди наибольшего числа потребителей. Последнее не представлялось бы возможным без перевода, так как распространение видеоигры лишь в стране-производителе значительным образом сократило бы аудиторию.

Целью данной работы является выявление анализ стратегий перевода текстов видеоигр с английского на русский язык.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи:**

1. На основе конститутивных признаков и жанров компьютерного дискурса и охарактеризовать видеоигру как один из способов проявления компьютерного дискурса;

2. Определить цель коммуникации в видеоиграх и выявить коммуникативные стратегии;

3. Проанализировать и охарактеризовать лингво-стилистические особенности коммуникативных стратегий в текстах видеоигр, реализующих различные коммуникативные стратегии;

4. Провести сравнительно-сопоставительный анализ текстов из различных видеоигр и выявить особенности их перевода.

Актуальность данной работы обусловлена постоянным развитием сферы компьютерных технологий и индустрии видеоигр в частности, а также широким распространением переводных версий видеоигр. В связи с этим вопрос о качественном переводе текстов в видеоиграх представляется актуальным.

Объектом исследования выступает видеоигра как жанр компьютерного дискурса.

Предметом исследования является специфика перевода текстов видеоигр как жанра компьютерного дискурса.

Методы исследования: описательный метод, контекстный анализ, дискурсивный анализ, сравнительно-сопоставительный анализ переводческий анализ.

В качестве **методологической базы** данного исследования послужили работы таких ученых как В.И. Карасик, Т. ван Дейк, Н.Д. Арутюнова, Е.Н. Галичкина, А.Д. Швейцер, А.Б. Кутузов, М.Л. Макаров, В.В. Сдобников и В.Н. Комиссаров.

Материалом для исследования послужили тексты из таких видеоигр, как Mass Effect, Life is Strange, The Witcher 3: Wild Hunt, Bloodborne, Doom (2016), Warhammer 40 000: Dawn of War 3 и The Elder Scrolls 5: Skyrim и Fallout 4 общим объемом в 86 синтаксических единиц.

Структура работы. Данная работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка литературы. Первая глава рассматривает понятия дискурса и компьютерного дискурса, вторая – видеоигру как жанр компьютерного дискурса и третья – перевод видеоигр с позиции адекватности и эквивалентности.

Глава I. Дискурс и компьютерный дискурс

1.1 Понятие дискурса и подходы к его изучению

Понятие дискурс появилось еще в античности, тем не менее, его современное понимание начало формироваться лишь в середине XX века. Текст начал пониматься как выражение некоторого набора связей языка с различными аспектами человеческой деятельности, а не средство передачи информации. Появилась потребность объяснить язык как «цельное средство коммуникации» [1, с. 26].

С учетом того, что одним из обязательных условий любого научного исследования является терминологическая точность, необходимо рассмотреть проблематику дискурса как лингвистического понятия.

Исследованием дискурса занималось большое число ученых как иностранных, так и отечественных, что привело к появлению различных подходов к классификации и систематизации направлений и подходов к изучению и определению дискурса.

Французский лингвист Э. Бенвенист употреблял термин «дискурс» (discours) вместо термина «речь» (parole) [2, с. 13]. По его мнению, поскольку дискурсу присущи такие черты как наличие участников коммуникативного акта, т.е., адресанта и адресата, и коммуникативная интенция адресанта, направленной на адресата, понятия «дискурс» и «речь» практически приравниваются друг к другу.

Еще одно определение дискурса дает немецкий философ и социолог Ю. Хаберсмас. По его мнению, дискурс – это «особый, идеальный вид коммуникации, осуществляемый в максимально возможном отстранении от социальной реальности, традиций, авторитета, коммуникативной рутины и т.д., и имеющий целью критическое обсуждение и обоснование взглядов и действий участников коммуникации» [3].

С точки зрения Ф. де Соссюра, дискурс является третьим элементом в

противопоставлении языка и речи. В его представлении, дискурс объединяет язык и речь и представляет собой целостную структуру с набором единиц языка. Данные единицы несут определенную информацию не только с прагматической и информативной точки зрения, но также и с позиции экстралингвистических факторов, определяющих ее принятие и понимание адресатом [3].

Т. Ван Дейк разграничивал термины «дискурс» и «текст». По его мнению, дискурс является актуально произнесенным текстом, в то время, как текст представляет собой актуальную грамматическую структуру произнесенного. Дискурс, в его понимании, это понятие, касающееся речи, актуального речевого действия. Текст же является понятием, касающимся системы языка или лингвистической компетенции [4, с. 42].

В.В. Богданов также рассматривал дискурс как единство речи и текста. Богданов считал, что не всякий текст можно выразить в устном виде и не всякую речь можно перевести в письменную форму. В связи с этим, в широком смысле под дискурсом понимается речевая деятельность, а в узком – «языковой материал, фиксированный на том или ином материальном носителе с помощью начертательного письма». Таким образом, термины «речь» и «текст» являются видовыми по отношению к родовому термину «дискурс», который их объединяет [5, с. 34].

В понимании Н.Д. Арутюновой дискурс – это «связный текст в совокупности с экстралингвистическими, прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент взаимодействия людей и механизмов их сознания» [6, с. 136-137]. В данном определении внимание направлено на социально-психологические аспекты коммуникации, то есть, на влияние, оказываемое высказанным суждением.

Е.Н. Галичкина выделяет четыре подхода к изучению и определению дискурса [7, с. 55-59]:

- 1) Коммуникативный;
- 2) Структурно-синтаксический;
- 3) Структурно-стилистический;
- 4) Социально-прагматический.

Коммуникативный подход исследует дискурс как употребление языка, речь, и таким образом, принимает во внимание коммуникативную ситуацию. Данный подход используют такие ученые, как В.Е. Чернявская [8, с.11-22], М. Стабз [9, с. 78-80] и В.И. Карасик [10, с. 133-125]. В.И. Карасик дает следующее определение дискурса с позиции коммуникативного подхода: «дискурс – это «интерактивная деятельность участников общения, установление и поддержание контакта, эмоциональный и информационный обмен, оказание воздействия друг на друга, переплетение моментально меняющихся коммуникативных стратегий и их вербальных и невербальных воплощений в практике общения» [11, с. 25-33].

При *структурно-синтаксическом подходе* дискурс рассматривается как «язык выше уровня предложения или словосочетания» [12, с. 63] При данном подходе основное внимание уделяется языковым единицам, их иерархии и типам отношений между ними. Структурно-синтаксическим подходом для изучения дискурса пользовались такие ученые как В.Г. Костомаров [13, с. 32] и В.А. Звегинцев [14, с. 46]

Структурно-стилистический подход делает акцент на изучение механизмов мышления, порождения и восприятия речи. Дискурс, при этом, исследуется как разговорная речь. Среди лингвистов, данный подход использовали В.В. Красных [15, с. 29] и В.С. Григорьева [16, с. 20].

Социально-прагматический подход изучает дискурс как «текст, погруженный в ситуацию общения, жизнь» [17, с.136-137], отдельный пласт языка, который обладает своими текстами, коммуникантами и коммуникативной ситуацией. Среди исследователей, занимавшихся изучением

дискурса, данного подхода придерживались Ю.С. Степанов [18, с. 35-73], В.И. Карасик [19, с. 120-133] и П. Серио [20, с. 12-53].

В данной работе видеоигра рассматривается как дискурсивный жанр. Целью работы является выявление наиболее оптимальной стратегии перевода, для чего необходимо определить цель коммуникации в видеоиграх, а также установить коммуникативные стратегии и способы их реализации. Принимая во внимание данный факт, необходимо рассмотреть особенности видеоигры как жанра компьютерного дискурса, которые отличают его от прочих жанров. Данные особенности включают в себя коммуникативную ситуацию, коммуникантов, текст и другие факторы. Учитывая, что структурно-синтаксический и структурно-стилистический подходы не принимают во внимание такие важные в данном исследовании аспекты, как контекст и коммуникативная ситуация, можно сделать вывод о том, что они не подходят для данного исследования. При социально-прагматическом подходе не уделяется внимание такому аспекту как коммуникативный акт, что также делает его не подходящим. В ходе рассмотрения коммуникативного подхода было установлено, что он направлен на изучение дискурса с позиции теории коммуникации, при этом, в нем учитываются все элементы коммуникативного акта, включающие адресанта (источник), адресата (рецептора), ситуацию и код. Для установления коммуникативной стратегии необходимо знать цель коммуникации, для чего требуется понимание коммуникативной ситуации. Соответственно, в данной работе дискурс будет рассматриваться с позиции коммуникативного подхода.

1.2 Понятие компьютерного дискурса

Выделяется множество видов дискурса: научный, политический, религиозный, компьютерный и т.п. Компьютерный дискурс является сравнительно новым явлением, поскольку он возник с появлением компьютеров, локальных и Интернет-сетей, и различных программ.

Информационно-коммуникационные технологии в значительной степени изменили человеческое общение, так как они позволяют создавать, накапливать, хранить и передавать значительные объемы информации, а также использовать аудиовизуальные каналы как при опосредованном, так и непосредственном контакте адресанта и адресата. По причине этих особенностей, данные технологии нашли применение в различных сферах, таких как реклама, телекоммуникации, и т.д. По мнению В.И. Карасика, отличительным признаком общения при помощи электронных средств является коммуникация в реальной и виртуальной средах. Вместе все это составляет дискурсивное пространство, т.е. набор коммуникативных единиц, представляющих собой законченные и незаконченные, диалогические и монологические, большие и маленькие, устные и письменные высказывания [21, с. 146-150]. Данное пространство создает отдельный вид дискурса, определяемый В.И. Карасиком как «компьютерный дискурс». А.Б. Кутузов приводит следующее определение компьютерного дискурса: «Компьютерный дискурс есть многостороннее общение, опосредованное электронными средствами коммуникации» [22, с. 306-311].

В работах зарубежных и отечественных лингвистов наряду с понятием компьютерного дискурса также употребляются понятия электронный дискурс, виртуальный дискурс и интернет-дискурс. Стоит отметить, что в то время как понятия компьютерного, электронного и виртуального дискурса подразумевают общение посредством электронных средств, интернет-дискурс подразумевает использование интернета. В связи с этим, Н.А. Ахренова разграничивает понятия «интернет-дискурс» и «компьютерный дискурс», предлагая считать интернет-дискурс одним из видов компьютерного дискурса [23, с. 73-78].

Компьютерный дискурс имеет определенное сходство с дискурсом, используемым в средствах массовой информации, тем не менее, отличается от него тем, что имеет «обратную связь» [24, с. 10-13]. Помимо этого, многие тексты имеют не только институциональный характер, т.е. характер, направленный на общение в заданных рамках статусно-ролевых отношений, но

и личностно-ориентированный (персональный), подразумевающий, что личность выступает во всем богатстве своего внутреннего мира [25, с. 207-214].

Н.Г. Асмус считает, что так как компьютерный дискурс дает участникам коммуникации возможность в определенной степени изменять, править или удалять текст, данный тип дискурса предполагает определенную открытость в формировании информации. Поэтому, компьютерный дискурс объединяет в себе множество различных дискурсов, таких как политический, экономический, рекламный, литературный и т.д. [26, с. 98-101].

По мнению О.В. Лутовиновой, подобная неравномерность и неоднородность является причиной большого разнообразия жанров компьютерного дискурса. Ссылаясь на исследования В.В. Одинцова, А.Н. Кожина и О.А. Крылова, О.В. Лутовинова выделяет следующие прототипные (канонические) жанры компьютерного дискурса: электронное письмо; чат; форум; блог; мгновенные сообщения (ICQ); систему мгновенных сообщений (SMS); поисковые системы; игры [27].

А.Б. Кутузовым было выделено восемь коммуникативных особенностей, присущих компьютерному дискурсу [28, с. 306-311]:

1) Иллокутивность – Понятие «иллокутивности» было введено Дж. Остином, который утверждает, что иллокутивный акт является реализацией коммуникативной интенции говорящего [29, с. 22-130].

2) Цифровой канал передачи сигнала – Для компьютерного дискурса характерен цифровой канал передачи сигнала, так как данные передаются посредством цифрового сигнала, которые преобразуются компьютером в доступную для человека форму.

3) Дистантность – Под дистантностью подразумевается опосредованное общение, значительное расстояние между участниками коммуникации.

4) Анонимность – Поскольку в компьютерном дискурсе компьютер выступает в качестве посредника, участники коммуникативного акта часто являются анонимными.

5) Сетевая структура или практическая непосредственность – Данная особенность компьютерного дискурса позволяет участникам общаться, игнорируя экономическую, политическую и социальную обстановку.

6) Гипертекстуальность – Характерной чертой компьютерного дискурса является наличие гипертекста. Гипертекст является методом взаимосвязи различных данных и представляет собой «текст, устроенный таким образом, что он превращается в систему, иерархию текстов, одновременно составляя единство и множество текстов» [30].

7) Мультимедийность – Мультимедийность подразумевает использование видео и аудио-сопровождения, различных графических элементов и их комбинаций, а также их совместное применение с текстом. Примером может послужить так называемый креолизованный текст. Такой текст представляет собой особый феномен, в котором графический и вербальный компоненты составляют единое целое с точки зрения смысла, структуры и функции, обеспечивая, таким образом, комплексное воздействие на адресата [31, с. 71-79].

8) Устно-письменный характер коммуникации – Данная особенность подразумевает совместное использование как устной, так и письменной речи. Также, данная особенность подразумевает их единство, учитывая, что письменная форма речи представляет собой устную форму, зафиксированную при помощи различных знаков.

Взяв за основу список особенностей компьютерного дискурса, мы сможем доказать, что видеоигра является одним из способов проявления компьютерного дискурса.

Выводы по первой главе

В ходе работы над данной главой было установлено, что дискурс является связным текстом в совокупности с различными факторами, таким как экстралингвистические, прагматические, социокультурные и т.д., речью, рассматриваемой как целенаправленное социальное действие.

Дискурс как явление исследуется с нескольких позиций, включающий коммуникативный, структурно-синтаксический, структурно-стилистический и социально-прагматический подход. В данном исследовании дискурс рассматривается с точки зрения коммуникативного подхода, поскольку данный подход принимает во внимание все аспекты коммуникативного акта, включая адресата, адресанта, ситуацию, текст и код. Знание ситуации необходимо для определения цели, которая, в свою очередь позволит определить коммуникативные стратегии и средства их реализации.

Также, было установлено, что компьютерный дискурс является опосредованный электронными средствами коммуникации многосторонним общением. Кроме того, были определены коммуникативные особенности, присущие компьютерному дискурсу (иллокутивность, цифровой канал передачи сигнала, дистантность, анонимность, практическая непосредственность, гипертекстуальность, мультимедийность).

Таким образом была сформулирована необходимая теоретическая база, которая позволит рассмотреть видеоигру как жанр компьютерного дискурса.

Глава II. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса

2.1 Видеоигра в компьютерном дискурсе

Видеоигра – это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, в которой компьютер исполняет роль ведущего, либо партнера по игре, а возникающие в процессе игры различные игровые ситуации воспроизводятся на экране телевизора или дисплея [32].

Любая игра состоит из следующих элементов: *геймплей* и *сеттинг* [32].

Геймплей (англ. *game play*) – элемент компьютерных игр, подразумевающий под собой интерактивность окружения [32]. Геймплей представляет собой набор внутренних правил игры, разрешающих, либо ограничивающих действия игрока по отношению к элементам игрового окружения, таким как предметы, обстановка и неигровые персонажи. Именно геймплей определяет набор элементов интерфейса, в которых приводится текстовая информация, необходимая игроку для ведения игрового процесса.

Сеттинг (англ. *setting*) – набор правил и внутренней истории игрового окружения [32]. Для большей наглядности, сеттинг можно сравнить с жанром в литературе (рыцарский или исторический роман, научная фантастика, сказка и т.д.). Однако, жанр дает лишь самое общее представление о книге, в то время как в сеттинге приводится достаточно подробное описание времени и места действия, антуража, настроения и т.п. Описание производится при помощи текстов книг и реплик персонажей.

На сегодняшний день, видеоигра редко становится объектом лингвистических исследований. Данный факт может быть связан с тем, что слово «игра» несет в себе оттенок детскости и несерьезности, и таким образом, видеоигры в целом воспринимаются как нестоящие должного внимания. Тем не менее, в любой видеоигре значительную роль играют тексты, представляющие интерес для лингвистического исследования. Видеоигра является одним из

жанров, компьютерного дискурса и, как и прочие жанры, обладает рядом следующих характеристик:

1) *Цифровой канал передачи сигнала*, так как видеоигра, с технической точки зрения, представляет собой компьютерную программу, которая использует цифровой сигнал для передачи данных.

2) *Дистантность*. Создатель игры и пользователь/игрок могут находиться на значительном расстоянии друг от друга.

3) *Анонимность*. Автор игры не может знать, кто именно будет пользоваться его продуктом. Игрок также может не знать имени создателя. Помимо прочего, как игрок, так и создатель могут использовать псевдоним вместо реального имени.

4) *Практическая непосредственность*. Теоретически, совершенно любой человек может стать игроком, независимо от экономических, социальных и прочих факторов.

5) *Гипертекстуальность* является одним из наиболее часто употребляемых инструментов для связи текста для упрощения игроку навигации между различными вкладками с информацией.

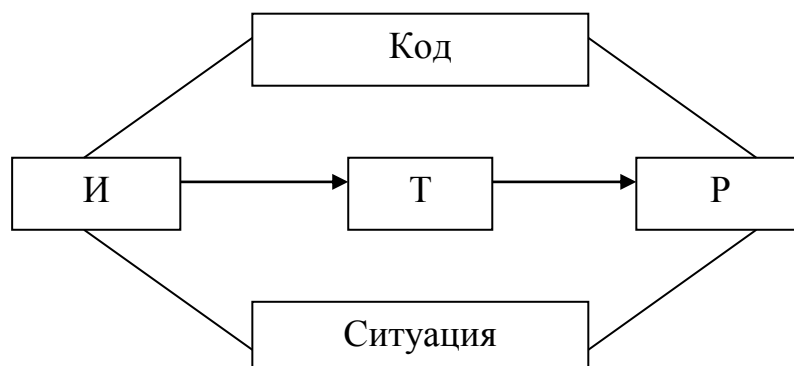
6) *Мультимедийность*. Хотя первые игры представляли собой исключительно набор текста (так называемые *текстовые квесты* или *интерактивные книги*), развитие компьютерных технологий привело к дополнению текстовой информации аудио и видеорядом.

7) *Устно-письменный характер коммуникации*. В видеоиграх используются как устная, так и письменная речь. Часто, текст является дополнительным способом передачи устной речи. Примером такого текста являются субтитры.

Для изучения акта коммуникации в видеоигре, необходимо изучить особенности отдельных элементов коммуникации. Для анализа будет

использоваться схема коммуникативного акта Р.О. Якобсона, являющаяся известной и признанной в сфере лингвистики [33, с. 31] (рис. 1):

Рисунок 1



И – источник или адресант.

Т – текст или передаваемое сообщение

Р – реципиент или адресат.

Код – язык, на котором происходит коммуникация.

Ситуация – коммуникативная ситуация, т.е. воздействие внешних факторов на коммуникацию.

Модель Р.О. Якобсона является универсальной и применима как к полноценным коммуникативным системам, так и к отдельным актам коммуникации.

Источником в видеоигре выступает создатель игры, сама игра, при этом, выступает в качестве посредника. Сама игра не является источником по причине того, что вся информация, предоставляемая игроку, была прописана заранее, и даже в тех случаях, когда игроку, к примеру, доступны несколько вариантов ответа на вопрос, он может выбрать один из уже предложенных. Таким образом, создается коммуникативная ситуация, в которой общение происходит по заведомо predetermined сценарию.

Реципиентом в данной ситуации является игрок, т.е. пользователь видеоигры. Стоит отметить, что обращение редко направлено непосредственно на игрока. Как правило, видеоигра адресует информацию одному или нескольким персонажам, которые отождествляются с игроком. Именно на персонажа направлены диалоги и ему адресуются все реплики. Случаи, когда видеоигра обращается напрямую к игроку, так называемое *разрушение четвертой стены*, являются относительно редкими и служат для создания комедийного эффекта, либо как один из способов повествования.

Ситуация. Внешними обстоятельствами в данном случае являются место, социально-историческая среда и обстановка. Контекст, цель и результат коммуникации, в свою очередь, являются внутренними обстоятельствами. В силу своей специфики, среда в видеоиграх подразделяется на две части: виртуальную и реальную. Реальная ситуация связана непосредственно с игроком-адресатом и игрой и включает в себя, к примеру, осведомленность игрока о характеристиках персонажа, предметов и т.д., технические характеристики компьютера, степень усталости игрока и т.п. Виртуальная среда присутствует в самой видеоигре и описывается при помощи *сеттинга*. Именно сеттинг определяет визуальное оформление, внешний вид персонажей и предметов, звуковое сопровождение и отношение неигровых персонажей (NPC) по отношению к персонажу игрока. Особенностью виртуальной среды является тот факт, что она позволяет изобразить в ней любой временной промежуток и мир, отличный от реального.

Текст в видеоиграх является основным средством коммуникации с игроком. Э. Верлих выделяет пять основных типов текста, к некоторым из которых также относятся и тексты видеоигр [34, с. 101-104]:

- 1) *Дескриптивный (описательный)* – тексты о явлениях и изменениях в пространстве. Тип текстовой формы - Описание;

2) Нарративный (повествовательный) – тексты о явлениях и изменениях во времени. Тип текстовой формы - Повествование;

3) Объяснительные – тексты о понятийных представлениях говорящего. Тип текстовой формы - Объяснение;

4) Аргументативный – тексты о концептуальном содержании высказывания говорящего. Тип текстовой формы – Аргументация, рассуждение;

5) Инструктивный – тексты о предписании каких-либо действий. Тип текстовой формы – Инструктирование.

Помимо деления на типы, тексты в видеоиграх также подразделяются на различные виды, в зависимости от функции, которую они исполняют:

Энциклопедия – данные тексты представлены в виде книги, кодекса, бестиария, личного дневника и т.п. Тексты подобного вида содержат информацию об истории виртуальной среды, ее устройстве, основных понятиях, явлениях и правилах, а также о различных персонажах и противниках.

Статус – тексты такого рода содержат подробную информацию об определенных внутриигровых предметах, персонажах и т.д. В них описывается предыстория и подробные характеристики.

Реплики персонажей – к таким текстам относятся диалоги между несколькими персонажами и монологические высказывания отдельных героев.

Заставка – представляет собой видеоряд с текстовым сопровождением, который используется для комментирования текущих событий, либо резюмирования прошедших.

Инструкция - тексты такого вида служат для указания адресату дальнейших действий. Тексты такого рода могут как напрямую сообщать текущую миссию (как правило, находятся в разделе меню/интерфейса *Задание*, *Миссия* и т.п.), так и намекать на действия, которые потенциально полезны для

игрока (как правило, находятся в разделе *Подсказки*).

Каждый тип и вид текста соответствует определенной цели коммуникации, а поскольку цель может меняться по ходу игрового процесса, то и набор текстов различного типа может быть разным.

Глобальной целью коммуникации в видеоигре является развлечение адресата. Однако, любая видеоигра представляет собой не один коммуникативный акт, а множество меньших, образующих единое целое. В каждом отдельном случае цели будут различаться, однако все они попадают в одну из трех категорий:

1) Проинформировать игрока о мире, в котором он находится, об основных фактах, событиях и явлениях, предоставить информацию о характеристиках персонажа, предметов и т.д.

2) Сообщить игроку информацию о текущем развитии событий.

3) Прямо, либо косвенно сообщить о необходимых действиях со стороны игрока.

Таким образом, можно выделить три основных цели коммуникации, встречающихся в текстах видеоигр:

1) Описать виртуальное окружение;

2) Обеспечить продвижение сюжета;

3) Проинструктировать игрока насчет дальнейших действий.

Определив цели коммуникации в текстах видеоигр, необходимо рассмотреть способы их реализации, а именно, коммуникативные стратегии.

2.2 Коммуникативные стратегии видеоигры как жанра компьютерного дискурса

Термин *коммуникативная стратегия* встречается в большом количестве научных работ по лингвистике. Тем не менее, в лингвистике нет единого подхода к определению данного термина.

Под коммуникативной стратегией часто понимается цепь решений говорящего, выборов тех или иных языковых средств и речевых действий. Также, существует точка зрения, согласно которой коммуникативная стратегия связана с реализацией набора целей в структуре общения. Стоит отметить, что данные подходы не противоречат друг другу, напротив дополняя друг друга, полнее раскрывают полифункциональную и многоуровневую структуру языкового общения [35, с. 99-108].

С точки зрения Д. Леви, коммуникативная стратегия является «когнитивным процессом, в котором говорящий соотносит свою коммуникативную цель с конкретным языковым выражением» [36, с. 183-210], в то время как О.Н. Паршина считает, что коммуникативная стратегия является «определенная направленность речевого поведения в данной ситуации в интересах достижения цели коммуникации», «сверхзадача речи, диктуемая практическими целями говорящего [37, с 87-112].

О.С. Иссерс считает коммуникативную стратегию «комплексом речевых действий, направленных на достижение коммуникативной цели» [38, с. 32-33].

В.И. Карасик приводит определение коммуникативной стратегии как «последовательности речевых действий, реализуемых в конкретной последовательности коммуникационных ходов, определяемых целями дискурса и реализуемых в его жанрах» [39, с. 3-18].

Существует множество различных видов классификации коммуникативных стратегий, тем не менее большинство ученых сходятся во мнении, что существует три основных типа коммуникационных стратегий,

которые конвенционально описывают наиболее значимые социальные процессы, порождающие коммуникационные действия. В их число входят презентация, манипуляция и конвенция. Данные типы стратегий различаются по способу производимой коммуникации и по степени открытости. В презентации используется пассивная коммуникация, в манипуляции – активная, в конвенции – интерактивная. Основным средством презентационного типа является послание, манипуляционного – сообщение, конвенционального – диалог [38, с. 38-42].

Таким образом, доказав, что видеоигра является одним из жанров компьютерного дискурса и взяв определение коммуникативной стратегии В.И. Карасика как основное, мы можем приступить к рассмотрению способов реализации коммуникативных стратегий в текстах видеоигр.

2.3 Лингво-стилистический анализ коммуникативных стратегий видеоигры как жанра компьютерного дискурса

Установив цели коммуникации и типы коммуникативных стратегий, стало возможным установить коммуникативные стратегии в текстах видеоигр.

Данные стратегии реализуются при помощи пяти основных видов текстов, а именно *энциклопедия, статус, реплики персонажей, заставки и инструкции*.

Для установления коммуникативных стратегий в видеоиграх были отобраны и проанализированы тексты различных видов из таких видеоигр как Mass Effect, Life is Strange, The Witcher 3: Wild Hunt, Bloodborne, Doom (2016), Warhammer 40 000: Dawn of War 3 и The Elder Scrolls 5: Skyrim. При анализе использовалась следующая схема:

- 1) Вид текста: (*энциклопедия, статус, реплики персонажей, заставка, либо инструкция*)
- 2) Функция текста
- 3) Тип текста: (*дескриптивный, нарративный, объяснительный, аргументивный, или инструктивный*)
- 4) Грамматические особенности

- 5) Лексические особенности
- 6) Стилистические особенности

2.3.1 Текст - энциклопедия

Такой вид текста как *энциклопедия* служит для предоставления игроку различной информации, затрагивающей историю виртуального окружения, различные внутриигровые реалии т.д., позволяя игроку в полной мере почувствовать себя участником событий.

Пример 1

«*Mass Accelerator*

A mass accelerator propels a solid slug using precisely-controlled electromagnetic attraction and repulsion. The slug is designed to squash or shatter on impact, increasing the energy it transfers to the target. Accelerator design was revolutionized by element zero. A slug lightened by a mass effect field can be accelerated to greater speeds, permitting projectile velocities that were previously unobtainable. However, mass accelerators produce recoil equal to their impact energy. This is mitigated by the mass effect fields that rounds are suspended within, but weapon recoil is still the prime limiting factor on slug velocity. »

1) Вид текста: энциклопедия;

2) Функция текста: данный текст является статьей из кодекса видеоигры Mass Effect и служит для ознакомления игрока с базовыми принципами работы футуристического вооружения;

3) Тип текста: дескриптивный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

Предложения простые, распространенные двусоставные и односоставные с безличными пассивными конструкциями (*is mitigated by, is designed to*) и сложные с сочинительной связью состоящие из простых распространенных двусоставных предложений;

Используемые времена - Present Simple и Past Simple;

Порядок слов – прямой;

Характер текста – номинативный;

5) Лексические особенности:

Употребление внутриигровых терминов (*mass accelerator, mass effect field, impact energy*);

Использование научных терминов (*electromagnetic attraction, repulsion, projectile velocity, prime factor*);

6) Стилистические особенности:

Отсутствие эмоциональной окрашенности у отдельно взятых лексических единиц.

Пример 2

« *Monday, October 7*

This will be the weirdest journal entry ever. So weird I don't know how or where to start. But it started with the most vivid dream of my life. I was lost in a storm by the lighthouse until I came to the edge of the cliff.

Then I saw a giant tornado headed for Arcadia Bay. It was so real that I could feel the rain stinging my face. And I was scared shitless. Then a boat hit the lighthouse and I swear I actually felt like I was going to die. »

1) Вид текста: энциклопедия;

2) Функция текста: приведенный текст является записью в дневнике протагониста из видеоигры *Life Is Strange*. В тексте приводится описание уже произошедших событий с целью зафиксировать их и дать возможность адресату ознакомиться с ними в любое время и уточнить информацию, которая могла быть не воспринята во время игрового процесса;

3) Тип текста: дескриптивный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

Предложения простые распространённые двусоставные и сложные с сочинительной связью, в состав которых входят простые распространённые двусоставные;

Используемые времена – Future Simple (описание прогноза на будущее),

present Simple (описание ситуации на момент записи) и Past Simple;

Порядок слов – прямой;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания локаций в виртуальном окружении (*Arcadia Bay*);

б) Стилистические особенности:

Наличие эмоциональной окраски у отдельных лексических единиц (*shitless*);

Использование сокращенной формы (*don't* вместо *do not*) свидетельствует о разговорном стиле речи.

2.3.2 Текст – статус

Текст – статус выполняет функцию, схожую с текстом – энциклопедией, однако, поясняет также аспекты механики игрового процесса, и служит для предоставления подробной информации о различных предметах и их характеристиках

Пример 1

«Holy Moonlight Sword

Weapon Type: Right Hand Weapon

Attribute Bonus: -/-

Attribute Requirements: -/-

An arcane sword discovered long ago by Ludwig.

When blue moonlight dances around the sword, and it channels the abyssal cosmos, its great blade will hurl a shadowy light wave.

The Holy Moonlight Sword is synonymous with Ludwig, the Holy Blade, but few have ever set eyes on the great blade, and whatever guidance it has to offer, it seems to of a very private, elusive sort. »

1) Вид текста: статус;

2) Функция текста: представленный текст находится в окне статуса

оружия из видеоигры Bloodborne. Данный текст представляет названия оружия, тип оружия типы добавочных характеристик, минимальные требования и краткую предысторию предмета;

3) Тип текста: дескриптивный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

В тексте встречаются следующие предложения: простые двусоставные распространенные предложения и сложные с сочинительной связью, в состав которых входят простые двусоставные распространенные предложения;

Используемые времена – Present Simple, Present Perfect, Past Simple;

Порядок слов – прямой;

Характер текста – номинативный;

5) Лексические особенности:

Использование терминов для описания игровой механики (*weapon type, attribute bonus, attribute requirements*);

Употребление имен собственных для описания личностей в виртуальном окружении (*Ludwig*);

б) Стилистические особенности:

Отсутствие эмоциональной окрашенности у отдельно взятых лексических единиц.

2.3.3 Текст – реплики персонажей

К текстам данного типа относятся различные диалоги, полилоги и монологи персонажей. В них может содержаться как важная информация, касающаяся развития сюжета игры, так и второстепенная, дополняющая антураж.

Пример 1

« *[singing] Oh there once was a hero named Ragnar the Red,
who came riding to Whiterun from old Rorikstead.*

*And the braggart did swagger and brandish his blade
as he told of bold battles and gold he had made.*

*But then he went quiet, did Ragnar the Red
when he met the shield-maiden Matilda. Who said:
«Oh, you talk and you lie and drink all our mead;
now I think it's high time that you lie down and bleed!»*

*And so then came clashing and slashing of steel,
as the brave lass Matilda charged in, full of zeal.*

*And the braggart named Ragnar was boastful no moooore
when his ugly red head rolled around on the floor! »*

1) Вид текста: реплики персонажей;

2) Функция текста: данный текст является субтитрами к песне барда, поющего о давно прошедших событиях в игровой вселенной;

3) Тип текста: описательный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный. Также присутствуют восклицательные предложения;

В тексте встречаются сложные предложения с сочинительной связью, в состав которых входят простые двусоставные нераспространенные и распространенные предложения, сложные с подчинительной связью, состоящие из простых двусоставных распространенных предложений;

Используемые времена – Past Simple, Past Perfect;

Порядок слов – прямой;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания личностей (*Ragnar the Red, shield-maiden Matilda*) и локаций (*Whiterun, Rorikstead*) в виртуальном окружении;

Использование неизменяемых в тексте слов для описания образа действия (*[singing]*);

6) Стилистические особенности:

Отдельно взятые лексические единицы имеют возвышенную окраску (*brandish, maiden*);

Употребление диалектной лексики (*lass*);

Использование стилистического повтора (*And...And...*);

Использование рифмы (*...blade - ...made, ...steel - ...zeal*).

Пример 2

« {1} *This is not good...*

{2} *You are not Saren.*

{1} *What is that? Some kind of V.I. interface?*

{2} *Rudimentary creatures of blood and flesh. You touch my mind, fumbling in ignorance, incapable of understanding.*

{3} *I do not think this is a V.I....*

{2} *There is a realm of existence so far beyond your own, you cannot even imagine it. I am beyond your comprehension. I am sovereign!*

{4} *Sovereign isn't just some Reaper ship Saren found. It's an actual Reaper!*

{2} *Reaper? A label created by the Protheans to give voice to their destruction. In the end, what they choose to call us is irrelevant. We simply are.*

{3} *The Protheans vanished 50 000 years ago. You could not have been there. It's impossible!*

{2} *Organic life is nothing but a genetic mutation, an accident. Your lives are measured in years and decades. You wither and die. We are eternal. The pinnacle of evolution and existence. Before us, you are nothing. Your extinction is inevitable. We are the end of everything.*

{4} *There is an entire galaxy of races united and ready to face you!*

{2} *Confidence born of ignorance. The cycle cannot be broken. ... You exist because we allow it. And you will end because we demand it. »*

1) Вид текста: реплики персонажей;

2) Функция текста: Приведенный текст является текстовой фиксацией диалога персонажей видеоигры Mass Effect в один из переломных моментов повествования;

3) Тип текста: нарративный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный, также встречаются вопросительные и восклицательные предложения;

В тексте встречаются простые двусоставные распространенные предложения, а также сложные предложения с подчинительной связью, и простые односоставные распространенные и нераспространенные. Последние два типа особенно характерны для персонажа {2};

Используемые времена – Present Simple, Past Simple, Future Simple;

Порядок слов – прямой;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания понятий виртуальной вселенной (*The Protheans, Reapers, V.I.*);

Частое употребление абстрактных существительных персонажем {2} (*mind, ignorance, comprehension, evolution, existence*).

б) Стилистические особенности:

Использование метафоры (*give voice to destruction – дословно: дать голос разрушению, подразумевается- дать название чему-то крайне опасному*);

Использование антитезы (*You wither and die. - We are eternal*).

Пример 3

«You've won. It's over. You stopped the invasion and closed the portal. But it's come at a price – Argent, VEGA. This entire operation. You see, I've watched you work – come to understand your motivation. You think the only way is to kill them all – leave nothing behind – and you may be right. But we can't just shut it all down. Without Argent Energy it will be worse. I don't expect you to agree. But with this we can continue our work. I am not the villain in this story. I do what I do because there is no choice. Our time is up. I can't kill you – but I won't have you standing in our way. Until we see each other again. »

1) Вид текста: реплики персонажей;

2) Функция текста: Данный текст является заключительной речью

персонажа видеоигры Doom (2016), в которой он поясняет мотивы своих действий;

3) Тип текста: нарративный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

В тексте наиболее часто встречаются простые двусоставные распространённые предложения. Также, в нем присутствуют простые односоставные, сложные с сочинительной связью и сложное с подчинительной связью;

Используемые времена – Present Simple, Present Perfect, Past Simple, Future Simple;

Прямой порядок слов;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания понятий виртуальной вселенной (*Argent Energy, VEGA*);

6) Стилистические особенности:

Отсутствие эмоциональной окрашенности лексических единиц;

Использование сокращенной формы (*it's* – вместо *it is*, *can't* вместо *cannot*, *won't* вместо *will not*) свидетельствует о разговорном стиле речи.

2.3.4 Текст - заставка

Тексты данного типа присутствуют во время различных заставок и кат-сцен, напоминая об уже произошедших событиях, либо рассказывая о новых, произошедших в промежутке между эпизодами игрового процесса.

Пример 1

«Geralt found Ciri at last on the Isle of Mist, where the elven mage had concealed her. There was no time to rejoice for the Wild Hunt descended on them. They fled. Ciri teleported them to Kaer Morhen, where friends awaited. The Wild Hunt arrived at Kaer Morhen soon after. The great battle then started, and the fortresses' defenders might all

have perished, have Ciri not demonstrated her powers. So sudden and violent was her outburst, that the Wild Hunt was forced to withdraw. The battle was won, the war had barely started. »

1) Вид текста: заставка;

2) Функция текста: данный отрывок представлен в ходе загрузочной заставки видеоигры The Witcher 3: Wild Hunt и служит напоминанием о недавно произошедших в виртуальной среде событиях, участником которых являлся персонаж игрока;

3) Тип текста: дескриптивный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

Предложения в тексте разнородны по своей структуре – среди них встречаются простое двусоставное нераспространенное, простое двусоставное распространенное, сложные с сочинительной и подчинительной связью, состоящие из простых двусоставных распространенных предложений;

Используемые времена – Past Simple и Past Perfect;

В тексте используется как прямой, так и обратный порядок слов (*So sudden and violent was her outburst*);

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания личностей (*Ciri, Geralt*) и локаций (*Isle of Mist, Kaer Morhen*) в виртуальном окружении;

6) Стилистические особенности:

Возвышенная окрашенность у отдельных лексических единиц (*concealed, rejoice, descend, fled, perished, withdraw*).

Пример 2

«Their fates seemingly intertwined, Macha and Angelos faced each other, their history lingering between them. Once they had been allies, an entente that was split by betrayal and now, on this day they were enemies. Macha under orders from Kyre to kill

Angelos. But the battle was to be short lived and inconclusive. For on that day, at the same time as they struggled, Acheron, The Wandering World from the Eldar Prophecy, emerged from The Warp after five thousand years. Acheron arrival rained fiery debris on Cypris. And as an errant spire impacted between them, Farseer Macha came to understand that she is now part of larger events that were unfolding around her. »

1) Вид текста: заставка;

2) Функция текста: приведенный текст сопровождает видеоряд в заставке из видеоигры Warhammer 40 000: Dawn of War 3. В данном тексте рассказываются события, которые происходят между эпизодами игрового процесса;

3) Тип текста: нарративный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

В тексте встречаются сложные предложения с сочинительной и подчинительной связью, в состав которых входят простые двусоставные распространенные предложения;

Используемые времена – Present Simple, Past Simple, Past Continuous, Past Perfect Continuous;

Прямой порядок слов;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания персонажей (*Macha, Angelos, Kyre*) и понятий виртуальной вселенной (*Acheron, The Wandering World, Cypris, Farseer*);

6) Стилистические особенности:

Отдельно взятые лексические единицы имеют возвышенную окраску (*intertwined, entente, emerged, for* вместо *because*).

2.3.5 Текст – инструкция

Текст – инструкция служит для предоставления игроку конкретного

руководства к действию, либо предоставления подсказки о том, что потенциально прибыльно, полезно, поможет избежать опасности и т.п.

Пример 1

«Hunting a Witch

Velen

Suggested Level 5

- *Find the witch on your own or ask residents of Midscope about her.*
- *Eavesdrop on the gossiping women.*
- *Talk to the peasant who visits the witch often.*
- *Find the pond by the village.*
- *Find the lone boulder.*
- *Find the abandoned cart.*
- *Find the witch's hut.*
- *Talk to the witch in her hut.*
- *Search the hut using your Witcher Senses.*
- *Enter the portal in the witch's hut. »*

1) Вид текста: инструкция;

2) Функция текста: данный текст является одной из сюжетных миссий в видеоигре The Witcher 3: Wild Hunt. В нем представлена вся информация, необходимая игроку для успешного ее завершения, такая как место действия, рекомендуемый минимальный уровень персонажа и отдельные задачи;

3) Тип текста: инструктивный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повелительный;

Предложения - простые односоставные распространенные;

Используемые времена – Present Simple;

Прямой порядок слов;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и глаголы;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания внутриигровых локаций

(*Velen, Midscope*) и понятий (*Witcher Senses*);

б) Стилистические особенности:

Отсутствие эмоциональной окрашенности у отдельных лексических единиц.

Пример 2

« Riften has earned quite a sinister reputation, mostly due to the Thieves' Guild presence in the sewers beneath the streets.

It is said that the only way to join the Black Brotherhood is to be contacted directly, and the shadowy group of assassins is very selective in its recruiting.

The sneak skill makes it more difficult to be detected, which in turn allows for deadly stealth attacks.

Spellbooks can be purchased from the court wizard in the Jarl's Palace.

In addition to doing regular damage, Shock spells also deplete the target's Magicka. They're particularly useful against wizards. »

1) Вид текста: инструкция;

2) Функция текста: Данный текст является набором подсказок, появляющихся во время экрана загрузки в видеоигре The Elder Scrolls 5: Skyrim. Они не являются прямым руководством к действию, однако, следуя подсказкам, игрок может получить определенную выгоду, избежать опасности и т.д.;

3) Тип текста: описательный;

4) Грамматические особенности:

Основной тип предложения – повествовательный;

Предложения – простые двусоставные распространенные и сложные с сочинительной и подчинительной связью;

Частое употребление пассивных конструкций (*it is said, to be contacted, to be detected, can be purchased*);

Используемые времена – Present Simple, Present Perfect;

Прямой порядок слов;

Наиболее употребляемые части речи – имена существительные и

прилагательные;

5) Лексические особенности:

Употребление имен собственных для описания внутриигровых локаций (*Riften Jarl's Palace*) и понятий (*Black Brotherhood, Shock spell, Magicka*);

б) Стилистические особенности:

Отсутствие эмоциональной окраски лексических единиц.

2.3.6 Выводы по коммуникативным стратегиям

Проанализировав данные виды текстов, было установлено, что в них реализуются три основные цели коммуникации: информирование, повествование и инструктирование. Следуя из того, что стратегии устанавливаются в соответствии с целями, в текстах видеоигр реализуются следующие коммуникативные стратегии:

- 1) Информирующая – служит для предоставления адресату необходимой информации;
- 2) Нарративная – служит для продвижения сюжетной линии;
- 3) Дидактическая – служит для предоставления адресату руководства к действию.

Тексты информирующей стратегии, в основном, принадлежат к дескриптивному типу и имеют следующие особенности:

- Для описания событий, реалий и ситуаций используются повествовательные предложения, разнящиеся по своей структуре от простых распространенных, двусоставных, до сложных с подчинительной связью;
- Наиболее часто используются времена Past Simple и Present Simple, реже употребляются Past Perfect, Present Perfect и Future Simple;
- Допускается как прямой, так и обратный порядок слов;
- Наиболее употребляемыми частями речи являются имена существительные и глаголы, имена прилагательные употребляются несколько реже;

- Для описания явлений, персонажей и локаций, присутствующих в виртуальной среде используются различные внутриигровые термины и имена собственные;
- Для описания игровой механики используются специальные термины;
- Описание образа действия может производиться при помощи слов, присутствующих в субтитрах, но, при этом, не произносимых;
- Допускается использование специальных научных терминов;
- Допускается применение как стандартной лексики, так и лексики с определенной эмоциональной окраской, диалектной лексики и лексики возвышенного стиля;
- Возможно применение различных стилистических приемов, таких как стилистический повтор и рифма.

Тексты информирующей стратегии служат для наиболее полного описания различных реалий, при этом, в некоторых случаях, формируя у игрока определенное мнение. Также, в данных текстах вся информация подается организованно в простой и понятной форме.

Тексты нарративной стратегии используются для увлечения игрока-адресата, навязывания ему определенных эмоций, соответствующих ситуации, позволяя ему почувствовать себя наблюдателем, либо непосредственным участником событий. Для этого, используются тексты таких видов как реплики персонажей и заставка, при этом, все тексты принадлежат к нарративному типу. Таким текстам присущи следующие особенности:

- Для описания событий, реалий и ситуаций используются повествовательные предложения, реже – вопросительные и восклицательные. По структуре, предложения делятся на простые, распространенные двусоставные и сложных с сочинительной и подчинительной связью;

- Наиболее часто используются времена Present Simple, Past Simple и Future Simple, реже употребляются Past Continuous, Past Perfect Continuous, Present Perfect;
- Порядок слов - прямой;
- Наиболее употребляемыми частями речи являются имена существительные и глаголы;
- Для описания явлений, персонажей и локаций, присутствующих в виртуальной среде используются различные внутриигровые термины и имена собственные;
- Допускается применение как стандартной лексики, так и возвышенного стиля;
- Возможно применение различных стилистических приемов, таких как метафора и антитеза.

Тексты нарративной стратегии передают последовательность событий, при этом, позволяя игроку-адресату почувствовать атмосферу ситуации и почувствовать определенные эмоции. Также, краткость и простота подачи информации способствует быстрому ее усвоению, что усиливает эффект погружения, позволяя не отвлекаться от процесса игры.

Тексты дидактической стратегии используются для снабжения адресата информацией, необходимой для дальнейшего продвижения по основной, либо побочной сюжетной линии. Такие тексты принадлежат к инструктивному типу и служат игроку-адресату либо прямым указанием к действию, либо подсказкой о потенциально полезных действиях с его стороны. Тексты данной стратегии принадлежат к инструктивному и описательному типу и имеют следующие особенности:

- Для предоставления руководства к действию используются предложения повелительного и повествовательного типа. По своей структуре, чаще всего встречаются простые односоставные распространенные

предложения, реже - простые двусоставные распространенные и сложные с сочинительной и подчинительной связью;

- Наиболее часто используется время Present Simple, реже – Present Perfect;
- Порядок слов – прямой;
- Наиболее употребляемыми частями речи являются имена существительные и глаголы, имена прилагательные употребляются несколько реже;
- Для описания явлений, персонажей и локаций, присутствующих в виртуальной среде используются различные внутриигровые термины и имена собственные.

Также, тексты дидактической стратегии, независимо от того, дают ли они прямое руководство к действию, либо только намек, всегда предоставляют необходимую информацию в максимально простой форме, не допускающей неоднозначной трактовки.

Выводы по второй главе

Таким образом, было установлено, что видеоигра является одним из жанров компьютерного дискурса, поскольку соответствует его особенностям, в которые входят цифровой канал передачи сигнала, дистантность, анонимность, практическая непосредственность, гипертекстуальность, мультимедийность и устно-письменный характер коммуникации.

Также, было установлено, что видеоигру следует рассматривать не как один акт коммуникации, целью которого является развлечение адресата, а как несколько отдельных, каждому из которых соответствует своя цель. Данные цели включают информирование игрока о виртуальном окружении и его особенностях, обеспечить продвижение сюжетной линии и предоставление игроку-адресату указаний к действию.

Кроме того, было выявлено, что данные цели реализуются в видеоиграх при помощи различных видов и типов текстов. К типам текстов относятся дескриптивный, нарративный, объяснительный, аргументативный и инструктивный. Тексты в видеоигре подразделяются на несколько видов, в зависимости от функции, которую они исполняют. Виды текстов включают в себя энциклопедию, статус, реплики персонажей, заставку и инструкцию.

Помимо этого, было определено, что коммуникативная стратегия является последовательностью речевых действий, реализуемых в конкретной последовательности коммуникационных ходов и определяемых целями дискурса. Исходя из данных сведений, было установлено, что в видеоигре, как жанре компьютерного дискурса реализуются три основных стратегии, в которые входят информирующая, нарративная и дидактическая стратегии.

После проведения анализа текстов из таких видеоигр как Mass Effect, Life is Strange, The Witcher 3: Wild Hunt, Bloodborne, Doom (2016), Warhammer 40 000: Dawn of War 3 и The Elder Scrolls 5: Skyrim, были установлены особенности реализации коммуникативных стратегий в видеоиграх.

Для передачи информирующей стратегии используются такие виды текстов как энциклопедия, статус, заставка и реплики персонажей, при этом, тексты принадлежат к дескриптивному типу. Основным типом предложения является повествовательное, структура, при этом, разнится, в зависимости от каждого отдельного текста. Наиболее часто используемыми временами являются Past Simple и Present Simple. Порядок слов может быть, как прямым, так и обратным. Наиболее употребляемыми частями речи являются имена существительные и глаголы, имена прилагательные используются реже. Для описания различных явлений, персонажей и локаций используются внутриигровые термины и времена собственные. При описании игровой механики употребляются специальные термины. В текстах, передающих нарративную стратегию допускается использование лексики из различных пластов языка, включая стандартную, возвышенную, диалектную и

эмоционально окрашенную. Помимо прочего, возможно использование различных стилистических приемов, таких, как, например, стилистический повтор и рифма.

Для передачи нарративной стратегии используются текст видов реплики персонажей и заставка, которые, при этом, относятся к нарративному типу. Для описания событий наиболее часто используются повествовательные предложения, вопросительные и восклицательные – несколько реже. Структура предложений разнится в значительной степени, в зависимости от конкретного текста. Наиболее часто используемыми временами являются Present Simple, Past Simple и Future Simple. Порядок слов в предложениях – прямой. Из частей речи наиболее часто встречаются имена существительные и глаголы. Для описания явлений, персонажей и локаций, присутствующих в виртуальной среде используются различные внутриигровые термины и имена собственные. Помимо стандартной лексики, допускается также применение лексики возвышенного стиля. Кроме того, возможно применение различных стилистических приемов, таких как метафора и антитеза.

При анализе текстов, используемых для передачи дидактической стратегии, было установлено, что данные тексты принадлежат к виду инструкции, однако, могут быть как инструктивного, так и описательного типа. Для предоставления руководства к действию используются предложения повелительного и повествовательного типа. Наиболее часто встречаемой структурой предложения является простое односоставное распространенное, несколько реже встречаются простые двусоставные распространенные и сложные предложения с сочинительной и подчинительной связью. В таких текстах чаще всего используется время Present Simple, несколько реже – Present Perfect. Порядок слов в предложениях – прямой. Наиболее часто употребляемыми частями речи являются имена существительные и глаголы. При этом, для описания явлений, персонажей и локаций внутри виртуальной среды используются различные внутриигровые термины и имена собственные.

Глава III. Перевод видеоигр с позиции адекватности и эквивалентности

3.1 Адекватность и эквивалентность перевода

Перевод представляет собой вид межъязыкового посредничества, при котором на языке перевод создается письменный, либо устный текст, коммуникативно равноценный оригиналу и предназначенный для его полноправной замены. Цель коммуникации и тип текста определяют требования, предъявляемые к переводу, подходы к его выполнению, определяют выбор приемов и степень соответствия оригиналу. Перевод может как практически полностью сохранять внешнюю форму оригинала, так и полностью изменять ее, тем не менее, полностью передавая коммуникативную интенцию автора. В такие моменты речь идет об адекватности и эквивалентности перевода.

Термины *адекватность* и *эквивалентность* имеют общую этимологию и восходят к одной и той же латинской форме – *aeque*, означающей «одинаково, равно» [40, с. 74]. В современной теории перевода, два данных термина имеют разное значение, тем не менее, оба термина взаимосвязаны.

Слово *адекватность* представляет собой исключительно переводческий термин. В общенаучном плане *адекватность* не является термином [41, с. 9-25].

По мнению Н.К. Гарбовского, понятие адекватности было заимствовано теорией перевода из теории познания, в которой термин адекватное означал нечто верно воспроизведенное в представлениях, понятиях и суждениях объективных связей и отношений действительности [42, с. 98-101].

Н.К. Гарбовский считает, что категория адекватности является не столько характеристикой соответствия текста перевода тексту оригинала на семантическом, композиционном и жанрово-стилистическом уровнях, сколько степени его соответствия стратегии переводчика ожиданиям участников коммуникации [42, с. 102].

Уникальный подход к определению адекватности представил ученый А.В. Федоров. В его понимании, термин *адекватность* являлся иностранным словом, которое вполне можно заменить русским словом *полноценность*, что в применении к переводу означает полноценность передачи и оправданность выбора средств при переводе. Также, он приводит более развернутую формулировку, согласно которой, полноценность перевода состоит в передаче специфического для подлинника соотношения содержания и формы путем воспроизведения особенностей последней или создания функциональных соответствий этим особенностям [43, с. 125-127]. Таким образом, понятие полноценности приравнивается к понятию адекватности. Однако, понятие полноценности, в отличие от адекватности, несет в себе оценочный характер.

Адекватный перевод, прежде всего, ориентирован на получателя сообщения – адресата. Тем не менее, именно переводчик определяет степень соответствия оригинального и переведенного текста, необходимую для достижения цели коммуникации. В связи с этим, некоторые ученые полагают, что необходимо разграничить различные уровни адекватности [44, с. 34-39]

Ю.В. Ванников выделяет следующие уровни адекватности:

Семантико-стилистический уровень – данный уровень определяется через оценку семантической и стилистической эквивалентности языковых единиц, которые составляют тексты перевода и оригинала;

Функциональный уровень (прагматический, функционально-прагматический) – данный уровень определяется через оценку соотношения текста перевода с коммуникативной интенцией адресанта, реализованной в тексте оригинала;

Дезидеративный уровень – на данном уровне переводчик полностью ориентируется на получателя текста перевода. К такому типу адекватности относятся такие типы обработки текста, как аннотирование, выборочный перевод, реферирование и т.п.;

Волонтакативный уровень – уровень, определяющийся, в основном, коммуникативной установкой самого переводчика. Данный уровень реализуется в, к примеру, переложениях [44, с. 34-39].

Такой подход полностью рассматривает все уровни соответствия между текстом перевода и оригинала, устраняя необходимость в понятии адекватность, заменяя его эквивалентностью. Однако, данный подход, рассматривает коммуникативный акт лишь с позиции участников коммуникации, не затрагивая сам текст, который является не менее важной частью.

В.Н. Комиссаров, следуя теоретической концепции А.В. Федорова, считает, что совпадение смыслового содержания текстов оригинала и перевода является очевидным и эквивалентность можно считать единственным критерием оценки перевода. Также, он считает, что эквивалентности свойственен оценочный характер, и, следовательно, понятие адекватности, стоит исключить из теории перевода [45, с. 45].

Тем не менее, некоторые ученые считают, что термины *адекватность* и *эквивалентность* не являются равными, а потому, их следует разграничить. Одним из таких исследователей является Н.К. Гарбовский, который полагал, что не все адекватно, что эквивалентно, и не все эквивалентно, что адекватно [42, с. 112].

А.Д. Швейцер в определенной степени разделяет данный подход. Он полагает, что как адекватность, так и эквивалентность носят оценочный и нормативный характер. Также, А.Д. Швейцер выделяет два основных различия между данными понятиями. Первым различием является тот факт, что эквивалентность больше направлена на результат перевода, в то время как адекватность – на условия протекания коммуникативного акта. Второе различие заключается в том, что эквивалентность заключается в наиболее полной передаче коммуникативно-функционального инварианта оригинала, в то время, как адекватность предполагает сохранение в переводе функциональных доминант оригинального текста, при необходимости, жертвуя

эквивалентностью [46, с. 64-66]. Таким образом, можно сделать вывод о том, что адекватность имеет скорее оптимальный характер.

Таким образом, можно сказать, что все четыре подхода так или иначе разделяют сферу речевых произведений и соотношений между ними и сферу условий коммуникативного акта, несмотря на терминологические различия. У А.В. Федорова обе сферы представлены как два обязательных требования к полноценному переводу, Ю.В. Ванников рассматривает их как различные уровни адекватности, В.Н. Комиссаров – как уровни эквивалентности, а А.Д. Швейцер – разделяет их на собственно адекватность и эквивалентность.

Способность перевода оказывать на адресата воздействие, схожее с воздействием текста оригинала, общепризнанно считается обязательным свойством «качественного» перевода.

К примеру, Л.К. Латышев полагает, что как оригинальный, так и переводной текст должны быть равнозначны по своей способности вызывать у адресата определенную реакцию, и называет данное свойство «равноценностью регулятивного воздействия». Под адекватностью Л.К. Латышев понимает одновременно равноценность регулятивного воздействия и определенную степень семантико-структурного подобия текста перевода оригиналу [47, с. 99-101].

Термин Л.К. Латышева можно было бы назвать верным, однако для семантико-структурного подобия перевода оригиналу уже существует определение – эквивалентность.

Помимо уже приведенной, понятию *эквивалентность* давалось множество трактовок.

Так, Ю. Найда в своей концепции эквивалентности предлагал разделять ее на два вида, а именно – формальную и динамическую. Первый вид – формальная эквивалентность – предполагает ориентацию на оригинал и требует обязательного сохранения всех частей речи при переводе, отсутствием перестановки членов предложения, членения и сохранения пунктуации. Для

передачи идиом должна использоваться калька. Иначе говоря, формальная эквивалентность не допускает каких-либо переводческих трансформаций, что на практике не представляется возможным [48, с. 36-39].

Второй тип – динамическая эквивалентность – направлен на реакцию адресата, и призван обеспечить равенство воздействия перевода на рецептора. Другими словами, такой подход предполагает адаптацию грамматики и лексики таким образом, чтобы перевод выглядел как оригинал, написанный автором на другом языке, что, по сути, ближе всего к адекватности перевода. В дальнейшем, Ю. Найда отказался от термина *динамическая эквивалентность*, в пользу термина *функциональная эквивалентность* [49, с. 29-37].

Наиболее универсальная модель уровней эквивалентности принадлежит В.Н. Комиссарову. Согласно его теории, близость перевода и оригинала является непостоянной величиной и разделяется на пять уровней [50, с. 73-80]:

1) Эквивалентность на уровне цели коммуникации – характеризуется наименьшей общностью текстов оригинала и перевода. Цель коммуникации выражает основную функцию высказывания, и потому является крайне важным элементом общего содержания текста и имеет первостепенное значение при переводе;

2) Эквивалентность на уровне описания ситуации – характеризуется большей общностью содержания. В таком тексте одна и та же ситуация и одни и те же связи между объектами, однако может не быть совпадения в лексике и грамматике;

3) Эквивалентность на уровне способа описания ситуации – характеризуется тем, что помимо общности цели и ситуации, сохраняются также и понятия, использованные для описания ситуации в исходном тексте;

4) Эквивалентность на уровне структурной организации высказывания – характеризуется сохранением части значения синтаксических структур оригинального текста. Данный тип эквивалентности подразумевает использование аналогичных структур, имеющих примерно одинаковое значение в обоих языках;

5) Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков – характеризуется наибольшей близостью к оригиналу за счет пословного перевода. Чаще всего ограничивается рамками одного предложения в силу несовпадения значений слов в разных языках [50].

Таким образом, даже при отсутствии эквивалентности на уровнях выше прагматического, перевод можно назвать адекватным. Если эквивалентность достигнута на семантическом или более высоком уровне, перевод также можно считать в разной степени эквивалентным.

Исходя из вышесказанного, можно судить о том, что качество перевода складывается из двух составляющих: адекватности, означающей наиболее полную передачу функции исходного текста в переводе, и эквивалентности, подразумевающей максимальную лингвистическую близость оригинального и переводного текстов.

Принимая во внимание тот факт, что, говоря об адекватности, мы имеем в виду выбор переводческой стратегии, которая позволит добиться необходимой прагматики переведенного текста с наименьшими возможными потерями в эквивалентности, а также то, что выбор переводческой стратегии зависит от коммуникативной стратегии и, соответственно, цели коммуникации, можно выдвинуть предположение о том, что в текстах, используемых для передачи различных коммуникативных стратегий эквивалентность будет достигаться на разных уровнях.

3.2 Переводческий анализ текстов видеоигр как отражения коммуникативных стратегий

3.2.1 Сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода: инструктивная стратегия

Пример 1

«*Eris*

There are no longer any active military or research campaigns in the Eris region. It is overrun. Long evacuated Corpus and Grineer vessels drift aimlessly in orbit, slowly being devoured by the techno-organic parasite known as the "Infestation". What remains in a twisted graveyard of partially digested ships that are disfigured versions of their original forms... abandoned, but not unoccupied. »

«Эрида

На данный момент в районе Эриды нет активных военных или исследовательских кампаний. Она поглощена. Давно покинутые корабли Корпуса и Гринир бесцельно дрейфуют по орбите, медленно поглощаемые техно-органическим паразитом, известным как «Заражение». Все, что осталось – отвратительное кладбище полупоглощенных кораблей, в которых слабо угадываются их оригинальные формы... покинутые, но отнюдь не необитаемые. »

1) Вид текста: энциклопедия

2) Функция текста: данный текст является статьей из энциклопедии в видеоигре Warframe. В статье описывается состояние планетоида Эрида в далеком будущем после масштабной катастрофы.

3) Тип текста: дескриптивный

Прагматика текста заключается в информировании игрока.

В представленном тексте представлено пять синтаксических единиц.

Эквивалентность была достигнута на уровне структурной организации высказывания в четырех случаях:

Long evacuated Corpus and Grineer vessels drift aimlessly in orbit, slowly being devoured by the techno-organic parasite known as the "Infestation". - Давно покинутые корабли Корпуса и Гринир бесцельно дрейфуют по орбите, медленно поглощаемые техно-органическим паразитом, известным как «Заражение».

Использованные переводческие трансформации:

1) Синтаксическое уподобление:

What remains in a twisted graveyard of partially digested ships that are disfigured versions of their original forms... abandoned, but not unoccupied. - Все, что осталось – отвратительное кладбище полупоглощенных кораблей, в которых слабо угадываются их оригинальные формы... покинутые, но отнюдь не необитаемые.

2) Транскрибирование:

Long evacuated Corpus and Grineer vessels... - Давно покинутые корабли Корпуса и Гринир...

3) Модуляция:

It is overrun. - Она поглощена.

Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков достигнута в одном случае:

Eris – Эрида

Использованные переводческие трансформации:

1) Замена формы слова:

Eris – Эрида

Пример 2

«Not only is Mark Jefferson one of the best photographers in the world, he's also my teacher. And one of the reasons I wanted to come to Blackwell. How often do you get to be mentored by one of your inspirations? I've always loved his deco and goth style and he's so versatile with all of his incredible print and advertising work. Still Jefferson can be a bit condescending. He's pretty hip for his age, but kinda aloof and sometimes pretentious. He has this smug smile when he thinks he's right. »

«Марк Джефферсон – не только один из лучших фотографов, он еще и мой учитель. И он – одна из причин, почему я поступила в Блэквелл. Многих из вас обучали ваши же кумиры? Мне всегда нравился его готический стиль и деко, а в его работах полно разнообразия. Но все-таки он мог бы быть чуть помягче. Он следит за модой,

несмотря на свой возраст, но он какой-то надменный и иногда вычурный. А еще эта его самодовольная улыбка, когда он думает, что прав. »

1) Вид текста: энциклопедия;

2) Функция текста: приведенный текст является записью в дневнике протагониста из видеоигры Life Is Strange. В тексте приводится описание одного из главных персонажей с точки зрения протагониста.

3) Тип текста: дескриптивный;

Прагматика текста заключается в информировании адресата.

В оригинальном тексте представлено 7 синтаксических единиц. Эквивалентность достигнута на уровне структурной организации высказывания в пяти случаях:

Not only is Mark Jefferson one of the best photographers in the world, he's also my teacher. - Марк Джефферсон – не только один из лучших фотографов, он еще и мой учитель.

How often do you get to be mentored by one of your inspirations? - Многих из вас обучали ваши же кумиры?

Использованные переводческие трансформации:

1) Опущение

Not only is Mark Jefferson one of the best photographers in the world, he's also my teacher. - Марк Джефферсон – не только один из лучших фотографов, он еще и мой учитель.

2) Перемещение

Not only is Mark Jefferson one of the best photographers in the world, he's also my teacher. - Марк Джефферсон – не только один из лучших фотографов, он еще и мой учитель.

3) Транскрипция

Mark Jefferson - Марк Джефферсон

Blackwell - Блэквелл

4) Модуляция

How often do you get to be mentored by one of your inspirations? - Многих из вас обучали ваши же кумиры?

He's pretty hip, ... - Он следит за модой,

Эквивалентность достигнута на уровне описания ситуации в одном случае:

I've always loved his deco and goth style and he's so versatile with all of his incredible print and advertising work. - Мне всегда нравился его готический стиль и деко, а в его работах полно разнообразия.

Использованные переводческие трансформации:

1) Опущение

I've always loved his deco and goth style and he's so versatile with all of his incredible print and advertising work. - Мне всегда нравился его готический стиль и деко, а в его работах полно разнообразия.

2) Перемещение

I've always loved his deco and goth style... - Мне всегда нравился его готический стиль и деко, ...

Эквивалентность не достигнута в одном случае:

Still Jefferson can be a bit condescending. - Но все-таки он мог бы быть чуть помягче.

Пример 3

«Kinetic barriers (shields)

Kinetic barriers, commonly called shields provide protection against most mass accelerator weapons. Whether on starship or a soldier's suit of armor, the basic principle remains the same.

Kinetic barriers are repulsive mass effect fields projected from tiny emitters. These shields safely deflect small objects travelling at rapid velocities. This affords protection from bullets and other dangerous projectiles, but still allows user to sit down without knocking away their chair.

The shields afforded by kinetic barriers does not protect against extremes of temperature, toxins, or radiation. »

«Кинетические барьеры (щиты)

Кинетические барьеры, которые чаще называют «щитами», обеспечивают защиту от большей части оружия, использующего ускорители массы. Принцип их действия одинаков и для щита на космолете, и для носимой брони.

Кинетический барьер - это отталкивающее поле массы, генерируемое небольшими излучателями. Щит легко отражает небольшие предметы, перемещающиеся с большой скоростью. Это обеспечивает защиту от пуль и других снарядов, при этом, позволяя бойцу присесть, не выбив из-под себя стул.

Кинетический барьер не защищает от перепадов температур, ядов и радиации. »

1) Вид текста: энциклопедия;

2) Функция текста: данный текст является статьей из кодекса видеоигры Mass Effect и служит для ознакомления игрока с базовыми принципами работы футуристической технологии;

3) Тип текста: дескриптивный;

Прагматика текста заключается в информировании адресата.

В оригинальном тексте присутствует семь синтаксических единиц.

Эквивалентность достигнута на уровне структурной организации высказывания в семи случаях:

Kinetic barriers, commonly called shields provide protection against most mass accelerator weapons. - Кинетические барьеры, которые чаще называют «щитами», обеспечивают защиту от большей части оружия, использующего ускорители массы.

Kinetic barriers, commonly called shields provide protection against most mass accelerator weapons. - Кинетические барьеры, которые чаще называют «щитами», обеспечивают защиту от большей части оружия, использующего ускорители массы.

The shields afforded by kinetic barriers does not protect against extremes of temperature, toxins, or radiation. - Кинетический барьер не защищает от перепадов температур, ядов и радиации.

Использованные переводческие трансформации:

1) Синтаксическое уподобление:

Kinetic barriers are repulsive mass effect fields projected from tiny emitters. - Кинетический барьер - это отталкивающее поле массы, генерируемое небольшими излучателями.

These shields safely deflect small objects travelling at rapid velocities. - Щит легко отражает небольшие предметы, перемещающиеся с большой скоростью.

2) Конкретизация:

This affords protection from bullets and other dangerous projectiles, but still allows user to sit down without knocking away their chair. - Это обеспечивает защиту от пуль и других снарядов, при этом, позволяя бойцу присесть, не выбив из-под себя стул.

3) Опущение:

This affords protection from bullets and other dangerous projectiles,...- Это обеспечивает защиту от пуль и других снарядов,...

4) Перемещение:

Whether on starship or a soldier's suit of armor, the basic principle remains the same. - Принцип их действия одинаков и для щита на космолете, и для носимой брони.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что в текстах информирующей коммуникативной стратегии эквивалентность достигается, в основном, на достаточно высоком уровне, а именно, на уровне структурной

организации высказывания. Используемые переводческие трансформации, при этом, не вносят значительных модификаций ни в форму, ни в смысловое содержание текста.

3.2.2. Сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода: нарративная стратегия

Пример 1

« {1} – *Shepard. I thought you were dead.*

{2} – *Garrus! What are you doing here?*

{1} – *Just keeping my skills sharp. A little target practice.*

{2} – *You okay?*

{1} – *Been better, but it sure is good to see a friendly face. Killing mercs is hard work. Especially on my own.*

{2} – *How'd you manage to piss of every major merc organization in the Terminus System?*

{1} – *It wasn't easy. I really had to work at it. I am amazed that they teamed up to fight me. They must really hate me. »*

«{1} – *Шепард. Я думал, ты погиб.*

{2} – *Гаррус! Что ты здесь делаешь?*

{1} – *Стараюсь не утратить снаровки. Тренируюсь в стрельбе помаленьку.*

{2} – *Ты в порядке?*

{1} – *Бывало и лучше, но сейчас я очень рад увидеть лицо старого друга. Убивать наемников – тяжелая работа. Особенно, если делаешь это в одиночку.*

{2} – *Как ты умудрился настроить против себя все до единой группы наемников в системах Терминус?*

{1} – *Это было не легко. Я трудился не покладая рук. Удивительно: они объединились, чтобы меня одолеть. Наверное, крепко меня ненавидят.*

- 1) Вид текста: реплики персонажей;
- 2) Функция текста: данный текст является субтитрами к диалогу между персонажами видеоигры Mass Effect 2;
- 3) Тип текста: нарративный;

Прагматикой данного текста является ведение повествования.

В тексте оригинала присутствует пятнадцать синтаксических единиц.

Эквивалентность на уровне цели коммуникации достигнута в одном случае:

Just keeping my skills sharp. - Стараюсь не утратить сноровки.

Использованные переводческие трансформации:

- 1) Компенсация:

Just keeping my skills sharp. - Стараюсь не утратить сноровки.

Эквивалентность на уровне описания ситуации достигнута в трех случаях:

A little target practice. - Тренируюсь в стрельбе помаленьку.

I really had to work at it. - Я трудился не покладая рук.

Especially on my own. - Особенно, если делаешь это в одиночку.

Использованные переводческие трансформации:

- 1) Замена члена предложения:

A little target practice. - Тренируюсь в стрельбе помаленьку.

- 2) Замена части речи:

A little target practice. - Тренируюсь в стрельбе помаленьку.

- 3) Опущение:

I really had to work at it. - Я трудился не покладая рук.

4) Добавление:

Epecially on my own. - Особенно, если делаешь это в одиночку.

5) Конкретизация:

I really had to work at it. - Я трудился не покладая рук.

Эквивалентность на уровне структурной организации высказывания достигнута в пяти случаях:

I thought you were dead. - Я думал, ты погиб.

Been better, but it sure is good to see a friendly face. - Бывало и лучше, но сейчас я очень рад увидеть лицо старого друга.

How'd you manage to piss of every major merc organization in the Terminus System? - Как ты умудрился настроить против себя все до единой группы наемников в системах Терминус?

I am amazed that they teamed up to fight me. - Удивительно: они объединились, чтобы меня одолеть.

They must really hate me. - Наверное, крепко меня ненавидят.

Использованные переводческие трансформации:

1) Синтаксическое уподобление:

I thought you were dead. - Я думал, ты погиб.

Been better, but it sure is good to see a friendly face. - Бывало и лучше, но сейчас я очень рад увидеть лицо старого друга.

2) Нейтрализация:

How'd you manage to piss of every major merc organization in the Terminus System? - Как ты умудрился настроить против себя все до единой группы наемников в системах Терминус?

3) Опускание:

How'd you manage to piss off every major merc organization... - Как ты умудрился настроить против себя все до единой группы наемников...

They must really hate me. - Наверное, крепко меня ненавидят.

4) Добавление:

How'd you manage to piss off every major merc organization... - Как ты умудрился настроить против себя все до единой группы наемников...

5) Замена члена предложения:

I am amazed that they teamed up to fight me. - Удивительно: они объединились, чтобы меня одолеть.

Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков достигнута в шести случаях:

Shepard. - Шепард.

Garrus! - Гаррус!

What are you doing here? - Что ты здесь делаешь?

You okay? - Ты в порядке?

Killing mercs is hard work. - Убивать наемников – тяжелая работа.

It wasn't easy. - Это было не легко.

Использованные переводческие трансформации:

1) Транскрипция:

Shepard. - Шепард.

Garrus! - Гаррус!

2) Синтаксическое уподобление:

What are you doing here? - Что ты здесь делаешь?

You okay? - Ты в порядке?

Killing mercs is hard work. - Убивать наемников – тяжелая работа.

It wasn't easy. - Это было не легко.

Пример 2

«These scars long have yearned for your tender caress

To bind our fortunes, damn what the stars own.

Rend my heart open, then your love profess,

A winding, weaving fate to which we both atone.

You flee my dream come the morning.

Your scent - berries tart, lilac sweet.

To dream of raven locks entwisted, stormy,

Of violet eyes, glistening as you weep.

The wolf I will follow into the storm

To find your heart, its passion displaced,

By ire ever growing hardening into stone

Amidst the cold to hold you in a heated embrace.

I know not if fate would have us live as one

Or if by love's blind chance we've been bound.

The wish I whispered, when it all began

Did it forge a love you might never have found? »

«Путь пальцем проложи средь шрамов, ран суровых,

Чтоб наши слить пути судьбе наперекор.

Открой те раны вылечи их снова,

Пусть сложатся они в судьбы узор.

Из снов моих с утра бежишь проворно.

Крыжовник терпкий, сладкая сирень.

Хочу во сне твой видеть локон черный,

Фиалки глаз твоих, что слез туманит тень.

*По следу волка я пойду в метели
И сердце дерзкое настигну по утру.
Сквозь гнев и грусть, что камнем затвердели
Я разожгу уста, что мерзнут на ветру.*

*Не знаю - ты ль мое предназначение
Иль страстью я обязан лишь судьбе.
Когда в желанье, я облек влечение...
Не полюбила ль ты во вред себе?»*

1) Вид текста: реплики персонажей;

2) Функция текста: песня барда из игры The Witcher 3: Wild Hunt. В песне обыгрывается трагическая история любви главных героев, начавшаяся задолго до событий, происходящих в игре;

3) Тип текста: нарративный;

Прагматика данного текста заключается в том, чтобы рассказать о давних событиях и при помощи формы вызвать определенные эмоции у слушателей.

В оригинальном тексте представлено восемь синтаксических единиц.

Эквивалентность на уровне описания ситуации достигнута в восьми случаях:

*Rend my heart open, then your love profess,
A winding, weaving fate to which we both atone.*

*Открой те раны, вылечи их снова,
Пусть сложатся они в судьбы узор.*

*To dream of raven locks entwisted, stormy,
Of violet eyes, glistening as you weep.*

*Хочу во сне твой видеть локон черный,
Фиалки глаз твоих, что слез туманит тень.*

*I know not if fate would have us live as one
Or if by love's blind chance we've been bound.
Не знаю - ты ль мое предназначение*

Иль страстью я обязан лишь судьбе.

Использованные переводческие трансформации:

1) Членение предложения:

*The wolf I will follow into the storm
To find your heart, its passion displaced,
By ire ever growing hardening into stone
Amidst the cold to hold you in a heated embrace.
По следу волка я пойду в метели*

И сердце дерзкое настигну по утру.

Сквозь гнев и грусть, что камнем затвердели

Я разожгу уста, что мерзнут на ветру.

2) Замена членов предложения:

*These scars long have yearned for your tender caress
To bind our fortunes, damn what the stars own.
Путь пальцем проложи средь шрамов, ран суровых,*

Чтоб наши слить пути судьбе наперекор.

3) Добавление:

*You flee my dream come the morning.
Из снов моих с утра бежишь проворно.*

Пример 3

«I've lost Shaun. All over again. I close my eyes. I see my life before all of this. Before the bombs. Everything can change in an instant. And the future you planned for yourself shifts, whether or not you're ready. At some point, it happens to all of us. This wasn't the world I wanted, but it was the one I found myself in. The Commonwealth. My home. Ripped apart and put back together. I thought... I hoped, I could find my family, cheat time and make us whole again. The way we were. But now I know. I know I can't go back. I know the world has changed. And the road ahead will be hard. This time I'm ready. Because I know that war... War never changes. »

«Я потерял Шона. Опять. Я закрываю глаза и вижу свою жизнь до того, как с неба посыпались бомбы. Все может измениться в одно мгновение. И будущее, которое ты наметил себе, внезапно становится совсем другим. В какой-то момент это случается с каждым. Не в таком мире я хотел оказаться. Но судьба распорядилась иначе. Содружество. Мой дом. Разорванный на части и собранный из обломков. Я надеялся, что смогу найти свою семью. Смогу обмануть время. Что все будет как раньше. Но теперь я прозрел. Я знаю, что пути назад нет. Мир изменился безвозвратно. Впереди лежит трудный путь. И на этот раз я готов. Потому что я знаю, что война... Война никогда не меняется.»

1) Вид текста: заставка;

2) Функция текста: данный текст является субтитрами в финальной заставке видеоигры Fallout 4;

3) Тип текста: нарративный;

Прагматикой данного текста является ведение повествования.

В тексте представлено девятнадцать синтаксических единиц.

Эквивалентность на уровне описания ситуации достигнута в трех случаях:

This wasn't the world I wanted, but it was the one I found myself in. - Не в таком мире я хотел оказаться. Но судьба распорядилась иначе.

The way we were. - Что все будет как раньше.

I know I can't go back. - Я знаю, что пути назад нет.

Использованные переводческие трансформации:

1) Модуляция:

This wasn't the world I wanted, but it was the one I found myself in. - Не в таком мире я хотел оказаться. Но судьба распорядилась иначе.

The way we were. - Что все будет как раньше.

I know I can't go back. - Я знаю, что пути назад нет.

2) Членение предложения:

This wasn't the world I wanted, but it was the one I found myself in. - Не в таком мире я хотел оказаться. Но судьба распорядилась иначе.

3) Замена членов предложения:

This wasn't the world I wanted, ... - Не в таком мире я хотел оказаться.

Эквивалентность на уровне способа описания ситуации достигнута в пяти случаях:

And the future you planned for yourself shifts, whether or not you're ready. - И будущее, которое ты наметил себе, внезапно становится совсем другим.

At some point, it happens to all of us. - . В какой-то момент это случается с каждым.

I thought... I hoped, I could find my family, cheat time and make us whole again. - Я надеялся, что смогу найти свою семью. Смогу обмануть время.

I know the world has changed. - Мир изменился безвозвратно.

And the road ahead will be hard. - Впереди лежит трудный путь.

Использованные переводческие трансформации:

1) Опущение:

And the future you planned for yourself shifts, whether or not you're ready. - И будущее, которое ты наметил себе, внезапно становится совсем другим.

2) Добавление:

And the future you planned for yourself shifts, ... - И будущее, которое ты наметил себе, внезапно становится совсем другим.

3) Модуляция:

And the future you planned for yourself shifts, ... - И будущее, которое ты наметил себе, внезапно становится совсем другим.

Эквивалентность на уровне структурной организации высказывания достигнута в трех случаях:

I close my eyes. I see my life before all of this. Before the bombs. Я закрываю глаза и вижу свою жизнь до того, как с неба посыпались бомбы.

Ripped apart and put back together. - Разорванный на части и собранный из обломков.

But now I know. - Но теперь я прозрел.

Использованные переводческие трансформации:

1) Объединение предложений:

I close my eyes. I see my life before all of this. Before the bombs. - Я закрываю глаза и вижу свою жизнь до того, как с неба посыпались бомбы.

2) Добавление:

Ripped apart and put back together. - Разорванный на части и собранный из обломков.

3) Модуляция:

But now I know. - Но теперь я прозрел.

Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков достигнута в семи случаях:

I've lost Shaun. - Я потерял Шона.

All over again. - Опять.

Everything can change in an instant. - Все может измениться в одно мгновение.

The Commonwealth. - Содружество.

My home. - Мой дом.

This time I'm ready. - И на этот раз я готов.

Because I know that war...War never changes. - Потому что я знаю, что война...Война никогда не меняется.

Использованные переводческие трансформации:

1) Синтаксическое уподобление:

I've lost Shaun. - Я потерял Шона.

All over again. - Опять.

The Commonwealth. - Содружество.

My home. - Мой дом.

This time I'm ready. - И на этот раз я готов.

Because I know that war...War never changes. - Потому что я знаю, что война...Война никогда не меняется.

2) Транскрипция:

I've lost Shaun. - Я потерял Шона.

Подводя итог, можно сделать заключение о том, что в текстах нарративной стратегии эквивалентность достигается, в основном, на уровнях структурной организации высказываний и семантики языковых знаков. Такой высокий общий уровень эквивалентности объясняется наличием большого количества коротких и простых по своей структуре предложений, часто допускающих дословный перевод. Тем не менее, эквивалентность на низких уровнях так же допустима, что связано с тем фактом, что прагматикой данных текстов является именно воздействие на адресата и передача основных событий. Именно поэтому, допускается применение переводческих трансформаций, значительно изменяющих форму текста.

3.2.3. Сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода: дидактическая стратегия

Пример 1

«You can restore Health by using a Stimpack, eating food, visiting a doctor, drinking from a water source, or sleeping in a bed.

Sleeping in a bed will fully restore your Health and heal any crippled body parts.

Drinking from water source is always a tactical choice – you will usually restore lost Health, but raise your radiation level.

Sleeping in a rented or owned bed will give you a «Well rested» bonus that boosts your earned XP for a limited time.

Combat too hard or too easy? You can change the game's difficulty at any time.

The higher the difficulty setting, the greater your chances of finding Legendary items.

Doctors, located at the most settlements, provide a great variety of services. They can heal all wounds (including crippled limbs), cure radiation damage and cure addiction to chems and alcohol. Most of them also sell medical supplies.

If a companion goes down in combat, use a Stimpack on them to bring them back into the fight. »

«Чтобы восстановить здоровье, вы можете применить стимулятор, съесть пищу, выпить воды, посетить врача или поспать в кровати.

Поспав в кровати, вы полностью восстановите здоровье и вылечите покалеченные части тела.

Выпив воды, вы обычно восстанавливаете здоровье, но при этом повышается ваш уровень радиации.

Поспав в кровати у себя в доме или в гостинице, вы получите эффект «Заряд бодрости», который увеличивает получаемый вами опыт в течение ограниченного срока.

Бои кажутся вам слишком тяжелыми или, наоборот, слишком легкими? Уровень сложности можно изменить в любой момент.

Чем выше уровень сложности, тем выше шансы найти легендарный предмет.

Врачи, которые есть почти во всех поселениях, предоставляют самые разные услуги. Они могут лечить раны, выводить радиацию, а также снимать

зависимость от алкоголя и химических препаратов. Большинство из них также торгуют медикаментами.

Если вашего спутника тяжело ранили в бою, его можно поставить на ноги с помощью стимулятора.»

1) Вид текста: инструкция;

2) Функция текста: Данный текст является набором подсказок, появляющихся во время экрана загрузки в видеоигре Fallout 4. Они не являются прямым руководством к действию, однако, следуя подсказкам, игрок может получить определенную выгоду, избежать опасности и т.д.;

3) Тип текста: описательный;

Прагматикой данного текста является предоставление информации, важной с точки зрения игрового процесса.

В оригинальном тексте представлено одиннадцать синтаксических единиц.

Эквивалентность на уровне описания ситуации достигнута в одном случае:

Drinking from water source is always a tactical choice – you will usually restore lost Health, but raise your radiation level. - Выпив воды, вы обычно восстанавливаете здоровье, но при этом повышается ваш уровень радиации.

Использованные переводческие трансформации:

1) Опущение:

Drinking from water source is always a tactical choice – you will usually restore lost Health,... - Выпив воды, вы обычно восстанавливаете здоровье,...

2) Замена членов предложения:

Drinking from water source is always a tactical choice – you will usually restore lost Health, ... - Выпив воды, вы обычно восстанавливаете здоровье,...

... you will usually restore lost Health, but raise your radiation level. - ... вы обычно восстанавливаете здоровье, но при этом повышается ваш уровень радиации.

Эквивалентность на уровне способа описания ситуации достигнута в трех случаях:

You can restore Health by using a Stimpack, eating food, visiting a doctor, drinking from a water source, or sleeping in a bed. - Чтобы восстановить здоровье, вы можете применить стимулятор, съесть пищу, выпить воды, посетить врача или поспать в кровати.

Sleeping in a bed will fully restore your Health and heal any crippled body parts. - Поспав в кровати, вы полностью восстановите здоровье и вылечите покалеченные части тела.

If a companion goes down in combat, use a Stimpack on them to bring them back into the fight. - Если вашего спутника тяжело ранили в бою, его можно поставить на ноги с помощью стимулятора.

Использованные переводческие трансформации:

1) Замена частей речи:

You can restore Health by using a Stimpack, eating food, visiting a doctor, drinking from a water source, or sleeping in a bed. - Чтобы восстановить здоровье, вы можете применить стимулятор, съесть пищу, выпить воды, посетить врача или поспать в кровати.

Sleeping in a bed will fully restore your Health and heal any crippled body parts. - Поспав в кровати, вы полностью восстановите здоровье и вылечите покалеченные части тела.

2) Замена члена предложения:

If a companion goes down in combat,... - Если вашего спутника тяжело ранили в бою...

3) Добавление:

If a companion goes down in combat,... - Если вашего спутника тяжело ранили в бою...

4) Модуляция:

If a companion goes down in combat, use a Stimpack on them to bring them back into the fight. - Если вашего спутника тяжело ранили в бою, его можно поставить на ноги с помощью стимулятора.

Эквивалентность на уровне структурной организации высказывания достигнута в шести случаях:

Combat too hard or too easy? - Бои кажутся вам слишком тяжелыми или, наоборот, слишком легкими?

You can change the game's difficulty at any time. - Уровень сложности можно изменить в любой момент.

Sleeping in a rented or owned bed will give you a «Well rested» bonus that boosts your earned XP for a limited time. - Познав в кровати у себя в доме или в гостинице, вы получите эффект «Заряд бодрости», который увеличивает получаемый вами опыт в течение ограниченного срока.

The higher the difficulty setting, the greater your chances of finding Legendary items. - Чем выше уровень сложности, тем выше шансы найти легендарный предмет.

Doctors, located at the most settlements, provide a great variety of services. - Врачи, которые есть почти во всех поселениях, предоставляют самые разные услуги.

They can heal all wounds (including crippled limbs), cure radiation damage and cure addiction to chems and alcohol. - Они могут лечить раны, выводить радиацию, а также снимать зависимость от алкоголя и химических препаратов.

Использованные переводческие трансформации:

1) Добавление:

Combat too hard or too easy? - Бои кажутся вам слишком тяжелыми или, наоборот, слишком легкими?

2) Опущение:

You can change the game's difficulty at any time. - Уровень сложности можно изменить в любой момент.

They can heal all wounds (including crippled limbs), cure radiation damage and cure addiction to chems and alcohol. - Они могут лечить раны, выводить радиацию, а также снимать зависимость от алкоголя и химических препаратов.

3) Модуляция:

Doctors, located at the most settlements, provide a great variety of services. - Врачи, которые есть почти во всех поселениях, предоставляют самые разные услуги.

Sleeping in a rented or owned bed will give you a «Well rested» bonus that boosts your earned XP for a limited time. - Послав в кровати у себя в доме или в гостинице, вы получите эффект «Заряд бодрости», который увеличивает получаемый вами опыт в течение ограниченного срока.

Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков достигнута в одном случае:

Most of them also sell medical supplies. - Большинство из них также торгуют медикаментами.

Использованные переводческие трансформации:

1) Синтаксическое уподобление:

Most of them also sell medical supplies. - Большинство из них также торгуют медикаментами.

Пример 2

«Scavenger Hunt: Grandmaster Griffin gear

Toussaint

Suggested level 40

- *Go to the ruins of Fort Ussar.*
- *Find all the diagrams in the set.*
- *Explore the ruins of Fort Ussar.*
- *Read the Captain Augustus Fierabras' report.*
- *Go to the castle Mont Crane.*

- *Explore Moreau's quarters.*
- *Read Moreau's notes.*
- *Find the crystal that activates the portal.*
- *Put the activating crystal in its place.*
- *Power the activating crystal using the Aard Sign. »*

«Ведьмачьи древности: Гроссмейстерский доспех школы Грифона

Туссент

Рекомендуемый уровень

- *Отправиться к руинам форта Уссар*
- *Найти все чертежи, входящие в комплект.*
- *Обыскать руины форта Уссар.*
- *Прочитать рапорт капитана Аугустуса Фирабраса.*
- *Отправиться в замок Монкран.*
- *Обыскать убежище Моро.*
- *Прочитать записки Моро.*
- *Найти кристалл, активирующий портал.*
- *Положить активирующий кристалл на место.*
- *Зарядить кристалл с помощью знака Аард.»*

1) Вид текста: инструкция;

2) Функция текста: данный текст является одной из сюжетных миссий в видеоигре The Witcher 3: Wild Hunt. В нем представлена вся информация, необходимая игроку для успешного ее завершения.

3) Тип текста: инструктивный;

Прагматикой текста является предоставление подробного руководства к действию.

В оригинальном тексте представлено четырнадцать синтаксических единиц.

Эквивалентность на уровне цели коммуникации достигнуто в одном случае:

Scavenger Hunt - Ведьмачьи древности

Использованные переводческие трансформации:

1) Модуляция:

Scavenger Hunt - Ведьмачьи древности

Эквивалентность на уровне структурной организации высказывания достигнута в семи случаях:

Grandmaster Griffin gear - Гроссмейстерский доспех школы Грифона

Find all the diagrams in the set. - Найдти все чертежи, входящие в комплект.

Explore Moreau's quarters. - Обыскать убежище Моро.

Explore the ruins of Fort Ussar. - Обыскать руины форта Уссар.

Find the crystal that activates the portal. - Найдти кристалл, активирующий портал.

Put the activating crystal in its place. - Положить активирующий кристалл на место.

Power the activating crystal using the Aard Sign. - Зарядить кристалл с помощью знака Аард.

Использованные переводческие трансформации:

1) Конкретизация:

Grandmaster Griffin gear - Гроссмейстерский доспех школы Грифона

2) Добавление:

Find all the diagrams in the set. - Найдти все чертежи, входящие в комплект.

3) Опущение:

Find the crystal that activates the portal. - Найдти кристалл, активирующий портал.

Put the activating crystal in its place. - Положить активирующий кристалл на место.

4) Модуляция:

Explore Moreau's quarters. - *Обыскать убежище Моро.*

Explore the ruins of Fort Ussar. - *Обыскать руины форта Уссар.*

5) Замена члена предложения:

Find the crystal that activates the portal. - *Найти кристалл, активирующий портал.*

Эквивалентность на уровне семантики языковых знаков достигнута в шести случаях:

Toussaint - *Туссен*

Suggested level - *Рекомендуемый уровень*

Go to the ruins of Fort Ussar. - *Отправиться к руинам форта Уссар.*

Read the Captain Augustus Fierabras' report. - *Прочитать рапорт капитана Аугустуса Фирабраса.*

Go to the castle Mont Crane. - *Отправиться в замок Монкран.*

Read Moreau's notes. - *Прочитать записки Моро.*

Использованные переводческие трансформации:

1) Синтаксическое уподобление:

Go to the ruins of Fort Ussar. - *Отправиться к руинам форта Уссар.*

Read the Captain Augustus Fierabras' report. - *Прочитать рапорт капитана Аугустуса Фирабраса.*

Go to the castle Mont Crane. - *Отправиться в замок Монкран.*

Read Moreau's notes. - *Прочитать записки Моро.*

Suggested level - *Рекомендуемый уровень*

2) Транскрипция:

Go to the ruins of Fort Ussar. - *Отправиться к руинам форта Уссар.*

Go to the castle Mont Crane. - Отправиться в замок Монкран.

Read Moreau's notes. - Прочитать записки Моро.

3) Транслитерация:

Toussaint - Туссен

Read the Captain Augustus Fierabras' report. - Прочитать рапорт капитана Аугустуса Фирабраса.

Суммируя полученные данные, можно сделать вывод о том, что эквивалентность в подавляющем большинстве случаев достигается на высоких уровнях, а именно уровне структурной организации высказывания и семантики языковых знаков. Такой уровень эквивалентности объясняется необходимостью максимально точно передать информацию первостепенной важности, не допуская даже малейших отклонений от смысла. При этом, переводческие трансформации вносят только незначительные изменения в форму текста, с целью его соответствия нормам языка.

Выводы по третьей главе

В ходе работы было установлено, что основными критериями оценки перевода являются его адекватность и эквивалентность.

Адекватность является показателем полноты передачи исходного сообщения.

Эквивалентность является показателем лингвистической близости оригинального и переведенного текстов.

Также, было определено, что основополагающим фактором при выборе стратегии перевода является адекватность.

Далее был проведен сравнительно-сопоставительный анализ текстов оригинала и перевода для каждой установленной коммуникативной стратегии, на предмет определения достигнутых уровней эквивалентности перевода.

Для информирующей стратегии было проанализировано девятнадцать синтаксических единиц. Эквивалентность на уровне описания ситуации

достигнута в одном случае, на уровне структурной организации высказывания – в шестнадцати случаях, на уровне семантики языковых знаков – в одном случае, и не достигнута в одном случае.

Наиболее часто используемыми переводческими трансформациями на уровне описания ситуации являются опущение и перемещение. На уровне структурной организации высказывания – синтаксическое уподобление, транскрипция, конкретизация, модуляция, опущение и перемещение. На уровне семантики языковых знаков – замена формы слова.

Для нарративной стратегии было проанализировано сорок две синтаксических единицы. Эквивалентность на уровне цели коммуникации достигнута в одном случае, на уровне описания ситуации достигнута в четырнадцати случаях, на уровне способа описания ситуации – в пяти случаях, на уровне структурной организации высказывания – в восьми случаях, на уровне семантики языковых знаков – в тринадцати случаях.

При этом, наиболее часто используемыми переводческими трансформациями на уровне цели коммуникации являлась компенсация, на уровне описания ситуации – замена членов предложения, замена частей речи, членение предложения, опущение, добавление и модуляция, на уровне способа описания ситуации – опущение, добавление и модуляция, на уровне структурной организации высказывания – синтаксическое уподобление, объединение предложений, замена члена предложения, нейтрализация, опущение, добавление и модуляция. На уровне – семантики языковых знаков – синтаксическое уподобление и транскрипция.

Для дидактической стратегии было проанализировано двадцать пять синтаксических единиц. При этом эквивалентность на уровне цели коммуникации была достигнута в одном случае. На уровне описания ситуации – в одном случае. На уровне способа описания ситуации – в трех случаях. На уровне структурной организации высказывания – в тринадцати случаях. На уровне семантики языковых знаков - в семи случаях.

При этом, наиболее часто используемыми переводческими трансформациями на уровне цели коммуникации являлась модуляция, на уровне описания ситуации – опущение и замена членов предложения, на уровне способа описания ситуации – замена частей речи, замена члена предложения, добавление и модуляция, на уровне структурной организации высказывания – конкретизация, добавление, опущение, модуляция и замена члена предложения, на уровне – семантики языковых знаков – синтаксическое уподобление, транслитерация и транскрипция.

Суммируя полученные данные, можно сделать вывод, что наше предположение о том, что уровень эквивалентности переведенного текста диктуется прагматикой текста, является верным. В случае с информирующей и дидактической стратегией, общий уровень эквивалентности является достаточно высоким – уровень структурной организации высказывания и семантики языковых знаков, что объясняется тем фактом, что данные стратегии служат для сообщения точной, фактической информации. Переводческие стратегии, при этом, не вносят значительных изменений в структуру текста и предельно точно передают первостепенную информацию.

Уровень эквивалентности в текстах нарративной стратегии также оказался достаточно высоким, однако, в данном случае, это объясняется простой структурой текста, часто допускающей дословный перевод. Прагматика таких текстов заключается в передаче общих событий и атмосферы ситуации в целом, что не ограничивает переводчика в выборе переводческих трансформаций, позволяя передать изначальный эффект в любой удобной форме.

Исходя из ранее сказанного, можно прийти к следующим выводам:

- При работе с текстами, реализующими информирующую стратегию, переводчик должен стремиться к высоким уровням эквивалентности, поскольку целью данных текстов является передача точной,

фактуальной информации, неправильная трактовка которой может затруднить прохождение игры и испортить впечатления от игрового процесса. При этом, не следует применять переводческие трансформации, значительно изменяющие форму и смысл текста, поскольку это может затруднить его восприятие.

- Целью текстов нарративной стратегии является оказание на игрока-адресата определенного эффекта, а также передача общей картины происходящего. Принимая во внимание данный факт, можно сделать вывод о том, что пока достигается цель коммуникации, общий уровень эквивалентности текста не играет значительной роли и переводчик может не ограничивать себя в выборе переводческих трансформаций.

- При работе с текстами дидактической стратегии от переводчика потребуется передать информацию крайне точно, в форме, не допускающей неоднозначной трактовки. По этой причине, необходимо стремиться к эквивалентности на уровне структурной организации высказывания или выше. При этом допускаются переводческие трансформации, позволяющие добиться цели коммуникации, но не модифицирующие форму и смысл текста больше, чем необходимо для соблюдения норм языка.

Заключение

В данной работе при помощи дискурсивного подхода было доказано, что видеоигра является одним из жанров компьютерного дискурса, поскольку она имеет тот же ряд особенностей, что и прочие его жанры, а именно цифровой канал передачи сигнала, дистанность, анонимность, практическая непосредственность, гипертекстуальность, мультимедийность и устно-письменный характер коммуникации.

Далее, был проведен лингво-стилистический анализ текстов видеоигр с целью установления коммуникативных стратегий в видеоиграх. В ходе анализа было выявлено, что тексты в видеоиграх принадлежат к декриптивному, нарративному и инструктивному типам, а также образуют такие виды текстов, как текст – энциклопедия, текст – статус, текст – реплики персонажей, текст – заставка и текст – инструкция. Также, было выявлено, что данные тексты применяются с целью информирования игрока, ведения повествования и инструктирования, что позволило сделать вывод о том, что в текстах видеоигр реализуются такие коммуникативные стратегии, как информирующая, нарративная и дидактическая.

Кроме того, был проведен сравнительно-сопоставительный анализ текстов на английском и русском языках с целью определения уровня адекватности и эквивалентности перевода.

В случае с текстами, реализующими инструктивную стратегию, было установлено, что эквивалентность достигается, в целом, на уровне структурной организации высказывания, при этом, допускается использование переводческих трансформаций, модифицирующих изначальную структуру текста, но не его смысл.

Тексты нарративной стратегии, имея своей целью оказание определенного воздействия на адресата, не требуют какого-либо определенного уровня эквивалентности при переводе. Высокий уровень эквивалентности в

рассмотренных текстах достигается за счет предельно простой синтаксической структуры, которая, в большинстве случаев, допускает дословный перевод. При работе с такими текстами переводчик не ограничен в выборе переводческих трансформаций, пока они обеспечивают передачу цели коммуникации.

Тексты дидактической стратегии требуют передачи информации в предельно понятной форме, в связи с чем, при переводе таких текстов необходимо стремиться к эквивалентности не ниже уровня структурной организации высказывания. Переводческие трансформации следует подбирать таким образом, чтобы они не модифицировали текст больше, чем необходимо для соблюдения норм языка.

Таблица 1

Уровень эквивалентности	Информирующая стратегия	Нарративная стратегия	Дидактическая стратегия
Эквивалентность не достигнута	1	-	-
Уровень цели коммуникации	-	1	1
Уровень описания ситуации	1	14	1
Уровень способа описания ситуации	-	5	3
Уровень структурной организации высказывания	16	8	13
Уровень семантики языковых знаков	1	13	7

Лингво-стилистический и сравнительно-сопоставительный анализ, приведенные в данной работе могут послужить основой для дальнейших исследований и выявления особенностей перевода текстов видеоигр в межкультурном аспекте.

Список публикаций:

1. Острасть Р.В. Выбор переводческой стратегии при переводе имен собственных с английского на русский язык на примере видеоигр // Академия педагогических идей «Новация». Серия: Студенческий научный вестник. – 2017. – № 06 (июнь). – АРТ 162-эл. – 0,2 п.л. - URL: <http://akademnova.ru/page/875550>

2. Острасть Р.В. Зависимость уровня эквивалентности перевода от коммуникативной стратегии на примере текстов из видеоигр // Академия педагогических идей «Новация». Серия: Студенческий научный вестник. – 2017. – № 06 (июнь). – АРТ 175-эл. – 0,2 п.л. - URL: <http://akademnova.ru/page/875550>

Список использованных источников:

1. Бабаян В.Н. Теория дискурса в системе наук о языке // Ярославский педагогический вестник. – 2006. – № 17. – С. 26.
2. Benveniste E. On discourse // The Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature. — Manchester Univ. Press, 1985. – 458 p.
3. Энциклопедия Кругосвет [Электронный ресурс] / Дискурс. URL: <http://www.krugosvet.ru/node/34030> (дата обращения: 18.05.2017).
4. Дейк Ван Т. Язык. Познание. Коммуникация. – М.: Прогресс, 1989. – 312 с.
5. Богданов В.В. Текст и текстовое общение. – СПб., 1993. – 120 с.
6. Арутюнова Н.Д. Дискурс. // Лингвистический энциклопедический словарь. – М., 1990. – С. 136 – 137.
7. Галичкина Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса. // Вестник ОГУ. 2004. № 10. – С 55-59.
8. Чернявская В. Е. Дискурс как объект лингвистических исследований // Текст и дискурс. Проблемы экономического дискурса: Сб. ст. СПб.: Изд-во СПбГУЭФ, 2001. – С.11-22.
9. Stubbs M. Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language. Oxford: Basil Blackwell, 1983. 272 p.
10. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.
11. Карасик В.И. Структура институционального дискурса // Проблемы речевой коммуникации. Саратов: Изд-во Сарат. ун-та, 2000. С. 25 – 33.
12. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. М.: Гнозис, 2003. 280 с.
13. Костомаров В. Г. Языковой вкус эпохи. Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. – М.: Педагогика-Пресс, 1994. – 248 с.
14. Звегинцев В.А. Предложение и его отношение к языку и речи. – М.: Изд-во МГУ, 1976. – 307 с.

15. Красных В. В. Основы психолингвистики и теории коммуникации: Курс лекций. – М.: Гнозис, 2001. – 270 с.
16. Григорьева В. С. Дискурс как элемент коммуникативного процесса: прагмалингвистический и когнитивный аспекты. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. тех. ун-та, 2007. – 288 с.
17. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Сов. Энциклопедия, 1990. – С. 136-137.
18. Степанов Ю. С. Альтернативный мир, Дискурс, Факт и принцип Причинности // Язык и наука конца XX века: Сб. ст. – М.: РГГУ, 1995. – С. 35 – 73.
19. Карасик В. И. Языковые ключи. – Волгоград: Парадигма, 2007. – 520 с.
20. Серио П. Как читают тексты во Франции // Квадратура смысла. Французская школа анализа дискурса. – М., 1999. – С. 12-53.
21. Карасик В. И. О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: Сб. науч. тр. – Волгоград: Перемена, 2000. – 443 с.
22. Кутузов А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов. // Третьи Лазаревские чтения: Традиционная культура сегодня: теория и практика: материалы Всероссийской научной конференции с международным участием. – Челябинск, 2006. – С. 306 – 311.
23. Ахренова Н.А. Интернет-дискурс как глобальное межкультурное явление и его языковое оформление”. Дис. канд. фил.наук – Москва, 2009. – С. 73 – 78.
24. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках. Дис. канд. филол. наук. – Астрахань, 2001. – С. 10 – 13.

25. Карасик В. И. О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: Сб. науч.тр. – Волгоград: Перемена, 2000. – С. 207 – 214.
26. Асмус Н.Г., диссертация “Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства”. – Челябинск, 2005. – С. 98 – 101.
27. Лутовинова О.В. Виртуальный дискурс: к определению понятия [Электронный ресурс]: URL: <http://www.vestnik-mgou.ru/Articles/Doc/1090>.
28. Кутузов А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов. // Третьи Лазаревские чтения: Традиционная культура сегодня: теория и практика: материалы Всероссийской научной конференции с международным участием. – Челябинск, 2006. – С. 306 – 311.
29. Остин Дж. Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17: Теория речевых актов. – М., 1986. – С. 22—130.
30. Гипертекст // Энциклопедия культурологии [Электронный ресурс]: URL: <http://dic.academic.ru>
31. Анисимова Е. Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов) // Вопросы языкознания. 1992. № 1. – С. 71-79.
32. GameDev.ru – Разработка игр [Электронный ресурс] URL: <http://www.gamedev.ru> (дата обращения – 15.01.2017)
33. Велединская С. Б., Шевчук А. В. Курс теории перевода: учебное пособие. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2010. – 161 с.
34. Гвенцадзе М.А. Коммуникативная лингвистика и типология текста. – Тбилиси, 1986. – 235 с.

35. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. — М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. — 280 с.
36. Levy D. M. Communicative goals and strategies: Between discourse and syntax // Syntax and Semantics. - Vol. 12: Discourse and Syntax. — New York, 1979. — P. 183—210
37. Паршина О. Н. Российская политическая речь: Теория и практика/ Под ред. О. Б. Сиротининой. Изд. 2-е, испр. и доп. — М.: Издательство ЛКИ— 311 с.
38. Иссерс О С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи. Изд. 5-е. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 288 с.
39. Карасик В.И. Характеристики педагогического дискурса // Языковая личность; проблемы лингвокультурологии и функциональной семантики: Сб. науч. тр. — Волгоград: Перемена, 1999. — С. 3-18.
40. Крюков В.Н. Межъязыковая коммуникация проблемы понимания // Перевод и коммуникация. — М., 1977. — С. 74.
41. Латышев, Л. К. Взгляд на современный перевод через призму его истории [Текст] / Л. К. Латышев // Перевод и переводческая компетенция: коллективная монография. — Курск: Изд-во РОСИ, 2003. — С. 9-25.
42. Гарбовский, Н. К. Теория перевода [Текст]: учебник / Н. К. Гарбовский. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. — 544 с.
43. Федоров А.В. Основы общей теории перевода. М., 1983. — С. 125—127.
44. Ванников, Ю. В. Проблемы адекватности перевода. Типы адекватности, виды перевода и переводческой деятельности [Текст] / Ю. В. Ванников // Текст и перевод / под ред. А. Д. Швейцера. — М.: Наука, 1988. — С.34-39.

45. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение: учебное пособие— М.: Издательство «ЭТС», 2001. – С. 117.
46. Швейцер, А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты [Текст] / А. Д. Швейцер. – М.: Наука, 1988. – 215 с.
47. Латышев, Л. К. Технология перевода [Текст]: учеб. пособие / Л.К. Латышев. - М.: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000. – 280 с.
48. Комиссаров, В. Н. Общая теория перевода [Текст]: учеб. пособие / В. Н. Комиссаров. - М.: «ЧеРо», совместно с «Юрайт», 2000. – 136 с.
49. Сдобников, В. В. Теория перевода [Текст]: учебник / В. В. Сдобников, О. В. Петрова. - М.: АСТ: Восток-Запад, 2006. – 448 с.
50. Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) [Текст]: учебник / В. Н. Комиссаров. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.