

ности, сельского хозяйства и даже культуры. Устанавливая наблюдение за так называемым высшим обществом, к которому Третье отделение относил дворянство и бюрократию, ведомство подразделяло их на две группировки: «довольные» и «недовольные». Последние, являясь по большей части образованной элитой, относились к наиболее опасным, поскольку в большинстве своем имели связи за границей [1, с. 266].

Следующим социальным слоем, выделяемым отделением, было чиновничество, несмотря на то, что оно не внушало сколько-нибудь опасений, но было гораздо «извращенным морально» и требовало особого надзора. В своей борьбе с бюрократизмом Третье отделение было достаточно беспристрастным и в своих ежегодных отчетах Николаю I, «не взирая на лица», подробным образом отзывалось обо всех министерствах и их министрах, а также о служащих других учреждений [1, с. 267].

На основании изложенного следует отметить, что в своей работе Третье отделение канцелярии было ориентировано на осуществление актуальных вопросов и задач государственного управления в контексте общей политики Николая I и действовало непосредственно в интересах императора. Новое ведомство политической полиции стало важным осведомительным органом царизма, информация которого использовалась для принятия решений, касающихся всех сфер жизни российского общества. Таким образом, Третье отделение становилось своеобразным мостом между императором и его подданными.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Измозик, В. С. Жандармы России / В. С. Измозик. – Москва : ОЛМА-Пресс, 2002. – 638 с.
2. Сидорова, М. В. Россия под надзором: отчеты III отделения, 1827–1869 / М. В. Сидорова, Е. И. Щербакова. – Москва: Рос. фонд культуры, 2006. – 703 с.
3. Троцкий, И. М. Третье отделение при Николае I / И. М. Троцкий. – Москва: Всесоюз. о-во политкаторжан и ссыльнопоселенцев, 1930. – 139 с.
4. Чукарев, А. Г. Тайная полиция России, 1825–1855 гг. / А. Г. Чукарев. – Москва: Жуковский; Кучково поле, 2005. – 701 с.

УДК 347.78.034

А. Г. Фомин, Е. Е. Курзанцева

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА АНТРОПОНИМОВ В ВИДЕОИГРАХ

Аннотация. Изучены особенности перевода антропонимов с китайского на русский и английский языки на материале компьютерной игры Genshin Impact. Рассмотрен способ передачи имен собственных с китайского языка на русский и английский. При исследовании

материала был использован этимологический подход к анализу имён собственных, а также изучены переводческие трансформации, использовавшиеся для передачи имён собственных с языка оригинала на другие языки.

Ключевые слова: имя собственное, антропоним, транскрипция, компенсация, добавление, опущение, перевод.

В современном мире одним из наиболее широко распространенных среди представителей всех возрастов развлечений являются компьютерные игры. В последнее время всё большую популярность набирают компьютерные игры, разработанные в Китае. Для того чтобы расширить потенциальную аудиторию своей игры, разработчики обращаются за помощью к переводчикам, благодаря которым игры переводятся с китайского на самые разные языки, включая не самые популярные для перевода компьютерных игр.

Антропонимы – одна из наиболее значимых групп слов, правильная передача смысла которых наибольшим образом влияет на игровой процесс и получение игроками информации об игре. Корректно переведённые антропонимы позволяют игрокам правильно распознать концепцию игры и намерения разработчиков.

Для передачи антропонимов с одного языка на другой используются различные переводческие трансформации. Существует множество различных подходов к классификации переводческих трансформаций. В данной работе будем опираться на классификацию Л. С. Бархударова, которая включает:

- 1) *перестановку* – изменение порядка слов в предложении;
- 2) *замену* частей речи, слов с более общим значением словами с более частным значением;
- 3) *добавления* – лексические добавления в качестве компенсации утраты грамматических средств выражения тех или иных значений;
- 4) *опущение* слов.

Так как одной из основных задач компьютерных игр является погружение игрока в мир этой самой игры, важную роль играют имена персонажей, которые не являются игровыми. Правильный перевод их имен помогает поддерживать атмосферу игры и передает её сеттинг – ощущение среды, в которой происходят действия игры.

Согласно проведенному исследованию, большая часть имён неигровых персонажей была переведена на русский и английский языки при помощи метода транскрипции – передачи в письменном виде элементов звучащей речи. Однако, несмотря на использование переводчиками одного и того же метода, финальные варианты переводов данных антропонимов всё-таки имеют небольшие различия.

Основываясь на полученной в ходе исследования материала информации, можно сделать вывод о различии в переводах антропонимов на русский и английский языки. При переводе имен неигровых персонажей на русский язык переводчиками была использована система Палладия – одна из наиболее

широко распространённых систем китайско-русской транскрипции. Также важно обратить внимание, что слоги в русском переводе записаны отдельно, каждый из них записан с заглавной буквы.

При переводе данных антропонимов на английский язык переводчиками была использована романизация – передача нелатинской письменности средствами латинского алфавита. При сравнении получившейся романизации с пиньинем – системой романизации китайских иероглифов – можем увидеть абсолютное сходство в записи. Например: Jì fāng (пиньинь) – Jifang (романизация), Yùè shū (пиньинь) – Yueshu (романизация), Xīng xī (пиньинь) – Xingxi (романизация) и т. д. В переводе на английский язык оба слога, составляющие имя персонажа, записаны слитно.

Однако из-за использования транслитерации переводчики пожертвовали смыслом, сложенным разработчиками в имена персонажей. Так как для китайского языка характерна омонимия, иероглифы для записи имен подбираются по значению так, чтобы наилучшим образом передать характер персонажа, его род деятельности, индивидуальность и т. д. Таким образом, при переводе этих имен с помощью транскрипции теряется тот самый смысл, вложенный в иероглифы.

Например, имя персонажа кит. 石头 (Shítou) состоит из двух иероглифов: 石 shí – камень и 头 tóu – голова, а само слово 石头 имеет перевод «камень». Примечательно, что, согласно сюжету, данный неигровой персонаж работает в лавке, где торгует нефритом, железом и другими камнями. Таким образом, имя данного персонажа имеет прямое отношение к его роду деятельности, что и пытались показать разработчики.

Другим ярким примером является имя персонажа 纪芳 (Jì fāng), который работает в книжной лавке. Иероглифы в имени имеют следующие значения: 纪 jì – записи, заметки и 芳 fāng – прекрасный, талантливый. Через запись имени данными иероглифами также был показан род деятельности персонажа, а именно его связь с книгами и писательством.

Другим способом, использованным переводчиками как на русский язык, так и на английский, была компенсация. Самым ярким примером компенсации стало имя 阿飞 (Āfēi), которое было переведено на русский язык как «Малыш Фэй», а на английский как «Little Fei». Само слово 阿飞 имеет следующие переводы: хулиган, стилига, пижон. Однако префикс 阿 используется перед именами существительными для того, чтобы придать им уменьшительно-ласкательную форму. Таким образом, в процессе перевода на русский и английский языки был сделан акцент на то, что данный персонаж является ребёнком, «малышом», но было потеряно указание на его отличительную черту – хулиганство.

Компенсация также была использована при переводе имени 阿桂 (Ā guì). На русский язык данное имя было переведено как «Травник Гуй», а на английский как «Herbalist Gui». Как и в случае с вышеупомянутым именем, здесь использован префикс 阿, который в данном случае обозначает указание на титул данного персонажа. Иероглиф 桂 имеет значения «коричное дерево», «коричный лавр», что указывает на его связь с растениями и подчёркивает род деятельности – работу в аптечном доме. При переводе данного имени на русский и английский языки переводчиками был сделан акцент на род его деятельности, титул, что в языке оригинала было передано при помощи префикса.

Добавление – другая переводческая трансформация, использованная в процессе передачи имен неигровых персонажей. Так, имя персонажа 言笑 (Yánxiào) имеет перевод «шутить», а отдельно взятые иероглифы переводятся как 言 yán – речь, слова и 笑 xiào – смеяться, улыбаться. Таким образом, чтобы компенсировать утрату указания на то, что данный персонаж является весёлым, переводчики использовали добавление лексемы, поясняющей данную особенность персонажа, в результате чего получилось: «Улыбчивый Янь Сяо» в русском языке и «Smiley Yanxiao» в английском языке.

Нередко в процессе перевода используется такая переводческая трансформация, как опущение. Данный способ был использован при переводе имени 留云借风真君 (Liú yún jiè fēng zhēn jūn), которое было переведено на русский язык как «Хранитель Облаков», а на английский как «Cloud Retainer». Иероглифы, которые были использованы для записи данного имени, имеют следующие значения: 留 liú – оставаться, сохранять; 云 yún – облако; 借 jiè – пользоваться; 风 fēng – ветер и 真君 zhēnjūn – истинный владыка. Таким образом, примерный дословный перевод данного титула будет звучать следующим образом: повелитель, хранящий облака и использующий ветер. В процессе перевода, для устранения нагромождения слов, была опущена часть слов и оставлены только те лексемы, которые передают основной смысл данного титула.

Таким образом, в современном переводе видеоигр одновременно используется несколько переводческих трансформаций. Как удалось выявить в данном исследовании, наиболее часто встречающиеся – это транскрипция, компенсация, добавление и опущение.

Также ключевым аспектом при переводе антропонимов с китайского на русский и английский языки является сохранение смысла, вложенного в иероглифы, которые использовались при записи оригинального имени или названия. Исходя из проведенного исследования, существуют случаи, при которых опущение исходного смысла, вложенного в иероглифы, не влияет на восприятие персонажа или локации и не уменьшает количество информации,

получаемой игроком. Существуют также случаи, когда точная передача исходного смысла иероглифа является критически важной для понимания игроком ситуации, в которой происходят действия.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Бархударов, Л. С.** Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – Москва: Междунар. отношения, 1975. – 240 с.
2. **Гарбовский, Н. К.** Теория перевода / Н. К. Гарбовский. – Москва: Моск. ун-т, 2004. – 544 с.
3. **Иванова, А. И.** Особенности употребления переводческих трансформаций в произведении А. П. Чехова «Человек в футляре» (на китайском языке) / А. И. Иванова // Молодой ученый. – 2015. – № 1 (81). – С. 398–401.
4. **Латышев, Л. К.** Технология перевода: учебное пособие / Л. К. Латышев. – Москва: НВИ-ТЕЗАУРУС, 2000. – 280 с.
5. **Юдина, О. А.** Переводческие трансформации и приемы перевода / О. А. Юдина, Н. Г. Надеждина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2015. – 28 с.

УДК 81.4

И. А. Федорцева

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ЮМОРА В ПЕРЕВОДЕ НА МАТЕРИАЛЕ СТЕНДАП-КОМЕДИИ

Аннотация. Анализируются способы передачи средств создания комического в жанре стендап-комедии при переводе с английского на русский языки. Выделяются основные характеристики жанра и лингвистические аспекты юмористических выступлений, рассматривается взаимосвязь текстов оригинала и перевода, в результате чего приходим к мнению, что в большинстве случаев переводчик сталкивается с переводом лексических единиц, а также с поиском нейтрально-окрашенных эквивалентных единиц и передачей комического через призму синтаксиса.

Ключевые слова: юмористический дискурс, жанр стендап-комедии, комическое, адаптация.

Юмористический дискурс – это дискурс, коммуникативной целью которого является решение различных коммуникативных задач, например, уход от серьезного разговора, высмеивание различных явлений или понятий, снижение эмоционального напряжения и пр. [5]. Отсюда следует, что юмор есть продукт интеллектуальной работы человека, которая выражается в улавливании фактов действительности и преподнесении их с комической точки зрения. Юмор может выражаться вербально (в устной или письменной форме), графически (мемы в интернете), а также при помощи приема звукоподражания или пародии.