

дерального университета имени Иммануила Канта. 2013. Вып. 2: Филологические науки. С. 29-35.

3. Борисова Д. А. Парантеза как экспрессивный способ формирования прецедентных смыслов // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2012. Вып. 20. С. 11-21.

4. Никифорова С. А. Функционирование парантезы в немецком поэтическом тексте (на примере стихотворений И. В. Гете) // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2015. Т. 1. № 4. С. 196-202.

5. Прияткина А. Ф. Русский язык. Синтаксис осложненного предложения: учеб. пособие. М.: Флинта, 2019.

6. Тураева З. Я. Семантика художественного текста и модальность // Текстовый и сентенциональный уровень стилистического анализа: межвуз. сб. науч. тр. Л.: ЛГПИ, 1989.

7. Burke P. Geschichte als soziales Gedächtnis // Mnemosyne. Formen und Funktionen der kulturellen Erinnerung. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1991. S. 289-304.

8. Fraas Cl. Begriffe – Konzepte – kulturelles Gedächtnis. Ansätze zur Beschreibung kollektiver Wissenssysteme // Sprache und Kultur. Frankfurt am Main; Berlin; Bern; Bruxelles; New York; Oxford; Wien: Lang, 2000.

9. Haffner S. Geschichte eines Deutschen. Die Erinnerungen 1914-1933. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2002.

10. Lewald F. Meine Lebensgeschichte. Bd. 1. Königstein: Helmer, 1998.

11. Riesel E., Schendels E. Deutsche Stilistik. Moskau: Verlag Hochschule, 1975.

УДК 81'25

*Л. М. Бондарева, Д. В. Захарова, И. В. Томашевская
(Калининград, Россия)*

Балтийский федеральный университет им. Иммануила Канта

Разработка универсального алгоритма перевода трелонимов в фэнтезийном дискурсе

Статья посвящена вопросам автоматизации перевода уникальной группы имен собственных – трелонимов в фэнтезийном дискурсе. В статье отражены этапы разработки универсального алгоритма, призванного облегчить адаптацию наименований персонажей компьютерных игр и наиболее предпочтительные переводческие стратегии для отдельной группы имен собственных, обладающих коннотативным значением.

Ключевые слова: имена собственные, коннотативное значение, трелонимы, фэнтезийный дискурс, компьютерные игры, локализация

Сложность локализации игр в жанре «фэнтези» обусловлена тем, что уникальный мир, созданный разработчиками, включает в себя большое количество говорящих имен собственных, потому что именно они приносят в фэнтезийный мир ощущение реальности, формируя эффект присутствия. В игре *Skyrim*, например, ради достижения максимального эффекта присутствия была создана новая система летоисчисления (хрононимы): названия для эпох (the Mythic Era), месяцев (Second Planting) и дней недели [7].

Адаптация игр под русский рынок – вызов для локализатора. Если европейские компании обращаются к единому стандарту по локализации, сформулированному в 2012 году компанией LISA [9], то в России появление такого стандарта не стоит ожидать ранее 2022 года [1, с. 217].

Создание универсального алгоритма перевода лексических единиц, обладающих дополнительным коннотативным значением, а именно наименований фэнтезийных персонажей, могло бы облегчить работу переводчика и стать первой ступенью на пути к формированию единого локализационного стандарта.

Для создания такого алгоритма необходимо в первую очередь научить машину не только понимать человеческую речь, но и мыслить, принимать собственные решения. На данный момент технические возможности человечества позволяют нам говорить лишь об иллюзии понимания, об «эффекте Элизы» [6]. Чтобы научить машину пониманию, нам самим необходимо определить последовательность этапов перевода и критерии, по которым осуществленный перевод можно считать успешным.

Анализ предыдущего опыта ученых-лингвистов, специализирующихся на исследовании компьютерных игр, выявление наиболее частотных переводческих стратегий и их сравнение с результатами собственного исследования, проведенного в 2017 году, посвященного выявлению наиболее успешных переводческих стратегий в аудиовизуальных текстах – всё это стало первой ступенью на пути к созданию нашего алгоритма.

В русской традиции имена собственные принято относить к безэквивалентной лексике, которая нередко переносится в другой язык посредством прямого графического переноса [5, с. 79-80]. Данный метод не совсем подходит для воспроизведения английских имен собственных на русском языке вследствие использования разных графических основ письменности. Переводчику необходимо ориентироваться на тип текста, дискурс и наличие дополнительного значения у ИС.

В ходе исследования посвященного переводу имен собственных в аудиовизуальных текстах, было определено, что наиболее успешной стратегией перевода имен собственных, обладающих коннотативным значением, является «калькирование» [3, с. 243]. Интересно, что, если сравнить полученные нами результаты с результатами работы других лингвистов, отраженными в таблице «Наиболее частотные стратегии перевода имен собственных в компьютерных

играх» [4], мы заметим, что они во многом похожи: калькирование, транслитерация и транскрипция, авторские неологизмы или «окказиональный перевод» - все эти стратегии были отражены и в нашей предыдущей работе, однако, нам не встретился описательный перевод, возможно, это именно то, что и отличает перевод компьютерных игр от других видов аудиовизуального перевода. В таблице 1 представлены наиболее успешные стратегии перевода имен собственных в компьютерных играх [4].

Таблица 1

**Наиболее частотные стратегии перевода имен собственных
в компьютерных играх**

<i>Переводческая стратегия</i>	<i>Описание</i>	<i>Пример на языке оригинала</i>	<i>Перевод примера</i>
Транскрипция и транслитерация	Транскрипция – воссоздание звуковой формы слова. Транслитерация – буквенное воссоздание исходного вида слова.	Sarah Kerrigan	Сара Керриган
Полукалькирование	Копирование семантического строя лексической единицы с соблюдением особенностей языка перевода.	Knights of the Silver Hand	Рыцари Серебряной Длани
Калькирование	Иногда называют «буквальным переводом» (но не «буквализмом»).	Garrosh Hellscream	Гаррош Адский крик
Авторский неологизм	Создание новой лексической единицы по причине отсутствия адекватно эквивалента.	Roadhog	Турбосвин
Функциональная замена	Замена одного понятия другим близким по смыслу или (и) более знакомым для аудитории	Dandelion	Лютик
Описательный перевод	Смысл передается словосочетанием или предложением, в данном случае переводчик в меньшей степени ориентируется на исходный текст	Octo	Безумец с Ундвига

На основе результатов проведенного ранее эксперимента мы выяснили, что не существует абсолютно успешной или неуспешной переводческой стратегии, есть наиболее и наименее частотные, однако, частота их использования никак не связана с качеством перевода [3, с. 244].

В фэнтезийной игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» 42% имен собственных были переведены при помощи транслитерации, 20% – транскрипции, 18% – смешанного перевода, 12% – семантического перевода и 8% – калькирование [7]. Интересно, что данная статистика не включила, кроме вышеупомянутого описательного перевода, ни окказионального перевода, ни функциональной замены.

Прежде чем перейти на вторую ступень создания нашего алгоритма, необходимо было опередить возрастной рейтинг игры, чтобы выявить наиболее предпочтительные переводческие стратегии. В “Play Market” возрастной рейтинг игры маркирован как 7+, однако, исходя из официального закона, принятого в 29.12.10, в России он повысится до 12+ вследствие наличия ненатуралистичных сцен насилия [8].

Выявление наиболее предпочтительных стратегий проходило в три этапа:

- 1) опрос лингвистов;
- 2) опрос респондентов возрастной категории 12+;
- 3) анализ и сортировка результатов.

Учащимся второго курса магистратуры групп устный перевод и аудиовизуальный перевод был задан вопрос: «Какая переводческая стратегия, по Вашему мнению, наиболее предпочтительна для локализатора, работающего с именами собственными, обладающими дополнительным (коннотативным) значением (говорящие имена собственные)?». Большинство опрошенных ответили, что это «калькирование» и «полукалькирование». Некоторые участники опроса отметили «описательный перевод», «окказиональный» и «транскрипцию» как удачные переводческие стратегии в данном случае. Другие указали, что каждое имя собственное нужно рассматривать отдельно и универсальной стратегии перевода не существует, что, конечно же, являлось бы непреложной истиной, если бы мы рассматривали абсолютно все имена собственные, а не ограничивались трелонимами, относящимися исключительно к дискурсу фэнтези и выделяющимися по ряду критериев (наличие речи и сознание, отсутствие аналога в реальном мире и др.) [2, с. 173].

Поскольку респонденты категории 12+ не смогли бы оценить, какие стратегии наиболее предпочтительны для адаптации трелонимов, мы предложили им перевести 10 лексических единиц: Bald Man’s Throne, Brain Gooney, Brief Power, Burning Hand, Dog Boy, Fatapillar, Herculeye, Marky Mark, Throne of Doom, Blueberry Djinni, предварительно познакомив их с переводческими стратегиями. Затем мы проанализировали полученные результаты: респонденты категории 12+ пользовались транскрипцией («Марки Марк», «Геркулай»), калькированием («Судьбоносный трон», «Собака-человек»), окказиональным переводом («Мочилровка», «Жирушка») и описательным переводом («Дерзкий Марк»).

Интересно, что никто из опрошенных не выбрал такую стратегию, как «замена». Первоначально мы думали, что сузим количество предпочтительных стратегий до двух-трех, но оказалось, что выбранные лингвистами и школьниками варианты ничем не отличаются. Таким образом, мы выяснили, что такие стратегии, как «окказиональный перевод», «калькирование», «описательный перевод», «полукалькирование», «транскрипция», должны быть использованы при переводе трелонимов.

Анализ коннотативного значения выделенной нами группы имен собственных стал третьей фазой создания универсального алгоритма. Проанализировав профессиональный перевод имен собственных в игре «AT Card Wars», мы смогли увидеть некоторые закономерности между применявшимися переводческими стратегиями и коннотативным значением трелонимов. Все имеющиеся лексические единицы мы отсортировали и получили пять типов коннотативного значения, а именно: внешность, характер, социальная роль, родство с другими персонажами, функция.

Мы предположили, что количество дополнительных значений влияет на перевод имени собственного. Наше предположение состояло в том, что большое количество дополнительных значений вынудит переводчика прибегнуть к единственно возможному решению – окказиональному переводу, что мы и подтвердили в результате проведенного нами исследования. 40% трелонимов, содержащих больше двух коннотативных значений, были переведены при помощи окказионального перевода. 36% трелонимов были переведены при помощи калькирования, что неудивительно, ведь чтобы сохранить смысл, можно передать его пословно. Мы обратили внимание на большое количество замен с потерей смысла – 7%; переводчики ориентировались только на одно из коннотативных значений: форму, качество или функцию.

Перечисленные стратегии, конечно же, не являются новым словом в переводе, однако, есть определенная зависимость между использованными переводческими стратегиями и коннотативным значением имени собственного. Такая неожиданная находка позволила нам упорядочить и систематизировать полученные в ходе исследования данные и перейти к заключающей фазе: созданию универсального алгоритма, который смог бы помочь переводчикам, работающим с жанром фэнтези.

В таблице 2 представлены наиболее предпочтительные стратегии для каждой найденной нами коннотации: внешности персонажа, его характера, социальной роли, функции или места обитания.

Выбор переводческой стратегии в зависимости от коннотативного значения трелонима

<i>Дополнительное значение ИС</i>	<i>Переводческие стратегии</i>
Внешность	Калькирование
Характер	Окказиональный, описательный перевод
Функция	Окказиональный перевод
Социальная роль	Калькирование, окказиональный перевод
Место обитания	Калькирование, окказиональный перевод

Таким образом, для передачи внешности персонажа, отраженной в его имени, чаще всего используется стратегия «калькирование» – 63% имен собственных были переведены при помощи этой стратегии. Интересно, что коннотация «внешность» является наиболее частотной (72% всех коннотаций).

Социальная роль обитателя фэнтезийного дискурса (13% всех коннотаций) значительно отличается от реального мира, поэтому, кроме рыцарей, сержантов и лейтенантов, в нем присутствуют русалки, огры и другие магические существа, которые обязаны нежиться в лучах солнца и крушить все на своем пути соответственно. Для передачи данного дополнительного значения чаще всего пользуются калькированием (45%) и окказиональным переводом (23%).

Функция персонажа (12% всех коннотация) чаще всего передавалась при помощи окказионального перевода.

Характер персонажа – новая и самая малочисленная коннотация (3% от всех дополнительных значений) чаще всего передавалась при помощи окказионального и описательного переводов.

На основе полученных данных и в результате анализа каждой лексической единицы мы смогли создать следующие рекомендации для переводчиков, работающих с фэнтези дискурсом.

Переводческие решения во многом зависят от глубины локализации игры (или фильма). Если говорить о частичной локализации, то, несомненно, есть смысл задуматься о транскрипции как о единственно возможном переводческом решении, особенно если оригинальная звуковая дорожка сохраняется. Данный способ позволит оптимизировать энерго- и трудозатраты на перевод.

В результате исследования мы выяснили, что наиболее предпочтительными стратегиями перевода трелонимов являются «калькирование», «окказиональный перевод», «описательный перевод», «транскрипция» и «полукалькирование».

Калькирование чаще всего применяется для перевода следующих коннотаций: внешность, социальная роль, место обитания, а окказиональный перевод является незаменимым в случае с такими дополнительными значениями как «характер» и «функция».

Если имя собственное содержит в себе более двух коннотаций, окказиональный перевод является наиболее предпочтительной стратегией, потому как позволяет сохранить не только каждое дополнительное значение, но и позволяет не отходить от норм русского языка, в то время как калькирование – вторая по популярности стратегия – успешно справляется с передачей смысла, но во многих случаях является неблагозвучной для носителей языка.

Коннотативное значение имен собственных невозможно передать, пользуясь ограниченным количеством переводческих стратегий, каждое имя собственное уникально и иногда использование наименее популярной переводческой стратегии – лучший вариант его адаптации, но в век автоматизированных систем нам необходимо искать алгоритмы для упрощения процесса перевода. Предложенный нами алгоритм направлен на облегчение работы переводчика. Возможно, в будущем он послужит хорошей базой для создания более сложных алгоритмов перевода отдельных элементов или даже частей фильмов и компьютерных игр.

Литература

1. Захарова Д. В. Коммерческая успешность компьютерных игр в зависимости от глубины локализации и перспективы ее развития в России (на материале компьютерных игр Pokemon, Zanzarah, Fran Bow, Adventure Time Card Wars) // Фундаментальная и прикладная наука: сб. ст. междунар. науч.-практ. конф.; в 2 ч. Ч. 2. Петрозаводск: МЦНП «Новая наука», 2020. С. 210-217.

2. Захарова Д. В. Специфические особенности говорящих имен собственных (на материале компьютерных игр Pokemon, Zanzarah, Fran Bow, Adventure Time Card Wars) // Фундаментальная и прикладная наука: сб. ст. междунар. науч.-практ. конф. Петрозаводск: МЦНП «Новая наука», 2020. С. 171-174.

3. Захарова Д. В., Томашевская И. В. Проблема перевода имен собственных в фантастическом дискурсе (на материале мультипликационного сериала Adventure Time) [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=38244756> (дата обращения: 08.07.20).

4. Кудинова И. А., Бабыкина В. О. Особенности локализации имен собственных в компьютерных играх. [Электронный ресурс]. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28988142> (дата обращения: 11.03.2020).

5. Мирзаханова Н. Ч. Имя собственное в системе безэквивалентной лексики (в аспекте перевода) // Вестник НГЛУ. Проблемы переводческой практики. 2009. № 4. С. 79-86.

6. Недалекость Google Translate [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/post/410185/>

7. Рюкова А. Р., Филимонова Е. А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/perevod-imen-sobstvennyh-pri-lokalizatsii-multiplatformennyh-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 07.03.20).

8. Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ [Электронный ресурс]. URL: <http://kremlin.ru/acts/bank/32492> (дата обращения: 14.08.20).

9. Localization standards [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gala-global.org/lisa-oscar-standards> (дата обращения: 04.05.20).

УДК 811.111

*E. M. Valieva, D. V. Gorbunova (Kazan, Russia)
Kazan State Medical University*

Grammatical aspects of academic writing in the pharmaceutical articles

Статья посвящена грамматическому аспекту академического дискурса в целом и в области фармацевтических исследований в частности. Авторы фокусируются на следующих грамматических конструкциях: пассивный залог, сложное подлежащее, сложное дополнение, герундий, причастия (I, II) и оборот «there is/are». Гипотеза исследования заключалась в том, что выбранные грамматические конструкции являются наиболее характерными для академического письма. Целью исследования было определение частоты использования каждой конструкции, и выявление преобладающей. Материал исследования – 5 рандомно выбранных научных статей по фармацевтической тематике. Методы исследования включили опрос, метод сплошной выборки, сравнение и сопоставление, элементы статистического анализа. Гипотеза исследования подтвердилась частично: преобладающая грамматическая конструкция выбранных статей – пассивный голос, в то время как использование сложного подлежащего и сложного дополнение ограничено.

Ключевые слова: академический дискурс, грамматика английского языка, грамматические конструкции, научный текст, частотность слов

The article is devoted to the grammatical aspect of academic discourse in general and in the field of pharmaceutical research in particular. The authors focus on the following grammatical constructions: passive voice, complex subject, complex object, gerund, participles (I, II), and the expression 'there is/are'. The hypothesis of the research was that the selected grammatical constructions are the most characteristic of academic writing. The aim of the study was to determine the frequency of use of each design and to identify the prevailing one. Research material – 5 randomly selected scientific articles on pharmaceutical topics. The research methods included survey, continuous sampling, comparison and comparison, elements of statistical analysis. The hypothesis of the study was partially confirmed: the predominant grammatical structure of the selected articles is a passive voice, while the use of a complex subject and complex object is limited.

Keywords: academic discourse, English grammar, grammatical constructions, scientific text, word frequency

In the modern world, many discoveries occur in a range of fields. The right direction of discovery development is unable without international communication and