

непонятным для носителей ПЯ. Поэтому переводчик должен обращать особое внимание на слова и выражения оригинала, которые имеют существенные различия в значении или же обозначают понятия, не существующие в культуре языка перевода. Для решения этой проблемы можно прибегнуть к культурной адаптации.

Рассмотрим примеры культурной адаптации на основе романа М. А. Шолохова «Поднятая целина» и его перевода на английский язык Стивенем Гэри “*Virgin soil upturned*”. По В. Н. Комиссарову, культурная адаптация может происходить следующими способами.

Внесение дополнений и разъяснений:

*А на **Путимовском** давно работаешь?* – *And have you been working long at the **Putilov works**?*;

*Секретарь ячейки и председатель сельсовета – хорошие ребята, **красные партизаны** в прошлом.* – *The nucleus secretary and the chairman of the village soviet are good lads, they were formerly **members of Red Partisan bands**.*

Добавление примечаний к тексту перевода.

Опущение деталей в переводе:

*There were pills and medicine all over the place, and everything smelled like **Vicks’ Nose Drops**.* – *Везде стояли какие-то пузырьки, пилюли, все пахло каплями от насморка* (пример взят из пособия В. Н. Комиссарова).

Добавление информации, которая лишь подразумевалась в оригинале. Выделяются такие разновидности данного приема, как

• генерализация:

*Приезжий снял **башлык** и белого курья **nanaxu**.* – *The new-comer removed his **cowl** and his white, lamb’s-wool **cap**.*

• конкретизация:

*Так ты, дорогой товарищ, стало быть, **слесарь**?* – *And so you’re a **locksmith**, comrade?*

Современные переводчики, работая над культурной адаптацией текста, учитывают многочисленные прагматические факторы, позволяющие в некоторых случаях подвергать критике предыдущие переводы художественных произведений, которые отличались идеологичностью и стремлением передать не «дух народа», а семантику отдельных культурно маркированных слов.

Ю. Медведев

ПЕРЕВОД БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В рамках данной работы было решено рассмотреть лексические вопросы языковой локализации, в частности, способы культурной адаптации безэквивалентной лексики при переводе компьютерных игр с английского языка на русский, выявить типы безэквивалентной лексики в игровой сфере и проанализировать способы перевода данных единиц на русский язык.

Чтобы определить наиболее характерные типы безэквивалентной лексики, встречающиеся в компьютерных играх, рассмотрим некоторые особенности локализации компьютерных игр.

1. Компьютерные игры, как и многие другие инновации, представляют собой импортированный продукт, что привело к появлению иноязычных терминов, связанных с игровыми жанрами, режимами и механиками, которые до сих пор не получили устоявшихся эквивалентов.

2. Природа компьютерных игр такова, что многие из них – продукт воображения их создателей. Сюжет многих из них разворачивается в виртуальных мирах с вымышленными названиями, в результате чего они оказываются насыщенными авторскими неологизмами, для которых отсутствуют эквивалентные лексические единицы в языке перевода.

3. Некоторые слова в компьютерно-игровой сфере могут изменять свое значение в зависимости от контекста. Существует список слов (например, *unit, mount, caster, challenge, check point, farm*), часто появляющихся в играх определенных жанров, перевод которых нельзя свести к простому выбору словарного эквивалента ввиду их широкозначности.

Таким образом, для локализации наиболее характерны следующие типы лексики, не имеющей однозначных устойчивых эквивалентов в русскоязычных словарях: термины, авторские неологизмы и слова широкой семантики.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что безэквивалентная лексика в компьютерных играх может стать серьезной переводческой проблемой. При переводе разных типов подобной лексики следует ориентироваться на различные компоненты коммуникации. Для достижения эквивалентности переводчику необходимо опираться на общую эрудицию, владеть навыками поиска информации, использовать лингвистические знания в области конкретной языковой пары и творческий подход.

Ю. Миличенок

МЕТАФОРИЗАЦИЯ ЛЕКСИКИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ САНКЦИЙ

Основными способами метафоризации признаются олицетворение (прием наделения предметов, растений, животных свойствами, признаками людей); генитив метафоры (способ метафоризации, при котором одно слово в метафорическом словосочетании стоит в родительном падеже: *языки пламени*); перенос слова из одной тематической области в другую.

В результате анализа публикаций британского издания *The Guardian* были выделены следующие основные модели метафорического переноса.

«Экономические санкции – это война». При характеристике экономических санкций авторы текстов используют метафоры, источником которых выступает военная сфера: *EU governments have agreed to impose sweeping sanctions on Russia, targeting state-owned banks, imposing an arms embargo and restricting sales of sensitive technology, in response to Moscow's continued backing for separatists in eastern Ukraine*. В результате подобного метафорического представления вся ситуация с введением санкций воспринимается как военная операция, в которой есть противник (в данном случае России) и цель, которую следует поразить (государственные банки).