

**Селиверстов Илья Михайлович**  
выпускник  
г. Таганрог, Российская Федерация  
Южный Федеральный Университет  
*e-mail*: seliverstofi@yandex.ru

**Ilya Mikhailovich Seliverstov**  
graduate  
Taganrog, Russian Federation  
Southern Federal University  
*e-mail*: seliverstofi@yandex.ru

## ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА МИФОНИМОВ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ В НАСТОЛЬНО РОЛЕВЫХ ИГРАХ

В данной работе исследуются особенности перевода мифонимов с английского языка на русский на материале книг правил и дополнений для настольно ролевой игры «Cyberpunk 2020». Единицей анализа в рамках данного исследования является мифоним, который рассматривается как лексическая единица, обозначающая субъект и/или объект, не существующий в реальности, соотносённый с современными мифами, и актуализирующий мифологемы – концепты мифологической картины мира. Поскольку план содержания таких единиц в английском языке нельзя соотнести с определенным лексическим понятием в русском языке, то их можно рассматривать в качестве безэквивалентной лексики. В рамках исследования были проанализированы переводческие решения при передаче мифонимов с английского на русский язык, а также выявлены особенности перевода мифонимов в интерактивной литературе для НРИ в жанре киберпанка. На основании полученных в ходе исследования результатов был сделан вывод о том, что при переводе мифонимов с английского языка на русский характерны метод транскрибирования и семантический перевод. Описательный перевод не характерен по причине многословности и громоздкости. При переводе мифонимов в НРИ переводчику нужно учитывать контекст, специфику жанра, лексическую, грамматическую и стилистическую сочетаемость языковых единиц, расширять кругозор, быть осведомленным в тонкостях соответствующей игровой вселенной.

*Ключевые слова*: мифонимы; интерактивная литература; методы перевода; настольно ролевые игры.

## FEATURES OF MYTHONYMS TRANSLATION FROM ENGLISH INTO RUSSIAN IN TABLETOP ROLE-PLAYING GAMES

This paper examines the features of mythonyms translation from English into Russian based on the rulebook and add-on books for the tabletop role-playing game «Cyberpunk 2020». The unit of analysis in the framework of this study is a mythonym, which is considered as a lexical item denoting a subject and/or object that does not exist in reality, correlated with modern myths, and also actualizing mythologems – concepts of the mythological world image. Since the content plane of such units in English cannot be correlated with a specific lexical concept in Russian, they can be considered as non-equivalent vocabulary. This paper analyses translations solutions for the transfer of mythonyms from English into Russian, and reveals the features of translating mythonyms in interactive literature for TRPG in the cyberpunk genre. Based on the results obtained during the study, it was concluded that the transcription method and semantic translation are typical for mythonyms translation from English into Russian. Descriptive translation is not typical in this case because of the verbosity and cumbersomeness. When translating mythonyms in TTRPG, the translator needs to consider the context, the genre specifics, the lexical, grammatical and stylistic compatibility of linguistic units, broaden his horizons, and be aware of the subtleties of the appropriate game universe.

*Key words:* mythonyms; interactive literature; translation methods; tabletop role-playing games.

Видение мира в определенную эпоху отражается помимо всего прочего в мифологии, важной части национальной языковой картины мира, посредством специфических лексических единиц – мифонимов. В связи с формированием современных мифов мифонимы как актуализаторы неомифологической картины мира, создаваемой в настольно ролевых играх, и особенности их перевода с английского языка на русский представляются актуальными и важными для изучения.

Целью данного исследования является выявление особенностей перевода мифонимов в интерактивной литературе для настольно ролевых игр (далее НРИ) с английского языка на русский. Источником практического материала послужили книги правил и дополнений к НРИ «Cyberpunk 2020», в текстах которых мифонимы были выделены методом сплошной выборки. В ходе исследования также применялись метод анализа научной литературы, метод синтеза полученной информации, описательный метод.

Книги правил и дополнений прилагаются к НРИ наряду с другими игровыми инструментами (кубиками, картой вымышленного мира и пр.). С одной стороны, они представляют собой систему правил, определяющую параметры персонажей игроков и результаты тех или иных действий; с другой стороны, книга правил обозначает параметры повествования (narratives Setting), направление повествования, в рамках которого создается вымышленный мир [1, р. 32; 2, р. 29]. Книга правил дает игрокам возможность самим создавать свою историю, свой мир и его контролировать.

Единицей анализа в рамках данного исследования является мифоним, который рассматривается как лексическая единица, обозначающая субъект и/или объект, не существующий в реальности, соотношенный с мифами, в нашем случае с современными мифами, и актуализирующие мифологемы – концепты мифологической картины мира. При этом речь идет о неомифологической картине мира как совокупности представлений современных авторов интерактивной литературы жанра киберпанка, основанной на современных мифах, таких как «апокалипсис», «мировое зло» и пр.

Мифонимы в НРИ в жанре киберпанка отличаются тем, что они абстрагированы от культуры и истории автора-носителя языка, обусловлены тревогами и проблемами современного общества и придумываемого, отчасти прогнозируемого мрачного будущего.

Мифонимы, как языковые единицы, обозначающие выдуманные авторами субъекты и объекты действительности, значит, существующие в языке оригинала и отсутствующие в языке перевода, представляют особый интерес с позиции переводоведения и непростую задачу для переводчика, например, с английского на русский язык, что важно для данного исследования, хотя актуально и для других пар языков.

Поскольку план содержания таких единиц в английском языке нельзя соотнести с определенным лексическим понятием в русском языке, то их можно

рассматривать в качестве безэквивалентной лексики. Так, безэквивалентными называют Е.М. Верещагин и В.Г. Костомаров «слова, план содержания которых невозможно сопоставить с какими-либо иноязычными лексическими понятиями... Такие слова ... непереводимы» [3, с. 77]. Авторы отмечают, что безэквивалентная лексика, как правило, заимствуется из одного языка в другой. Однако если заимствования не происходит, то переводчику не удастся подобрать точное соответствие (эквивалент), придется это лексическое понятие описывать. Непереваемость в данном случае подразумевает отсутствие возможности передать единицу языка оригинала в языке перевода «слово в слово», что, однако, не исключает передачу этого понятия в целом, а указывает лишь на то, что переводчику необходимо прибегнуть к тому или иному переводческому приему.

Решения, принятые в ходе работы над переводом мифонимов, выделенных в текстах книг правил и дополнений к НРИ «Cyberpunk 2020», представим далее.

При переводе мифонимов применялись следующие методы и приемы:

- транскрибирование;
- транслитерация;
- калькирование;
- прием смыслового развития (модуляция);
- конкретизация;
- добавление;
- семантический перевод;
- морфограмматическая модификация;
- замена грамматической формы части речи;
- перестановка;
- прямой графический перенос;
- смешанная форма перевода.

При переводе мифонимов-аббревиатур использовались:

- полное заимствование в латинских буквах;
- перевод полной формы и создание на его основе сокращения буквами русского алфавита.

В общем объеме выделенных единиц анализа большую часть составили названия корпораций, городов, фракций, социальных групп, криминальных группировок, технических средств и имена персонажей. Метод транскрибирования был выбран в качестве наиболее подходящего при передаче почти 40% единиц, например, названий мегакорпораций *Arasaka* ‘Арасака’, *Militech* ‘Милитех’, *Biotechnica* ‘Биотехника’ и мн. др. Такой высокий показатель связан с тем, что традиционно прием транскрибирования широко применяется при переводе имен собственных, которых среди выявленных в исследуемом материале мифонимов оказалось абсолютное большинство.

Несмотря на то, что англоязычные мифонимы актуализируют нереальную картину существующего исключительно в фантазиях автора НРИ мира, в русском языке есть слова – абсолютные эквиваленты английским, которые точно передают значение мифонима. Подобрать точные с позиции семантики единицы в языке перевода удалось в каждом четвертом случае. В качестве примера

приведем *International Electric Corporation – IEC* ‘Международная Электрическая Корпорация – МЭК’. МЭК – является европейским конгломератом, связанным со множеством отраслей промышленности. Метод семантического перевода в данном случае выбран как с целью обеспечения благозвучия, так и в связи с наличием близких эквивалентов для всех компонентов мифонима в языке перевода, которые наиболее четко передают их значение в контексте.

В практике перевода реалий для достижения необходимого уровня эквивалентности и адекватности перевода зачастую требуется использовать комбинацию переводческих приемов, мифонимы также не стали исключением. Так, название города *Newer Orleans* невозможно передать, сохранив грамматическую форму оригинала, так как исходя из контекста становится ясно, что речь в тексте оригинала идет о реально существующем Новом Орлеане, который был переименован, если перевести буквально на русский язык, в ‘Более новый Орлеан’ вследствие глобальной перестройки, вызванной борьбой с последствиями природной катастрофы. В существующей литературе, посвященной миру *Cyberpunk 2020*, этот город упоминается как с новым названием, так и со старым, отсылая к одному и тому же контекстуально, поэтому вариант ‘Новый Орлеан’ представляется более подходящим.

Некоторые приемы перевода, например, прием перестановки и замена грамматической формы части речи, применялись при переводе только в комбинации с другими, чаще всего с приемом транскрибирования. Например, *Bes Isis* ‘Исида Бесс’ – бывшая клавишница популярной рок-группы «Самурай», и на момент событий 2020-х годов в мире *Cyberpunk* заметная фигура в сфере расследовательской журналистики. Одна часть ее имени, *Isis*, является отсылкой к имени богини Древнего Египта Исиды, и переводится за счет сложившейся традиции при переводе данного имени, в то время как вторая, *Bes*, переводится приемом транскрибирования.

Так как анализируемый в рамках исследования материал по своей жанровой принадлежности близок к научной фантастике, в общем объеме выделенных мифонимов присутствовали лексические единицы, описывающие технологии будущего, процедуры или технические средства, которым в настоящий момент нет аналогов в реальном мире, а значит, и в языке. При переводе такого рода единиц применялся прием калькирования или буквальный перевод, например, *Smartweapon* ‘Умное оружие’.

Некоторые из этих мифонимов, по аналогии с реально существующими образцами технических средств, имели собственные аббревиатуры, которые переводились на русский язык в полной форме с созданием на основе этой формы русского сокращения, например, *SIN (System Identification Number)* – ‘СИН (Системный идентификационный номер)’.

Применялись также приемы смыслового развития, дополнения и конкретизации, так как при переводе некоторых мифонимов требовалось заменить или добавить слово, подчеркивающее значение, заложенное автором, или для достижения грамматической корректности при переводе на русский язык. Например, *Shop*, чаще всего переводимый на русский язык словом «магазин», в оригинальном тексте описывается как уже несуществующая «в стиле фильмов о

Джеймсе Бонде, высокотехнологичная, суперсекретная исследовательская организация» [4, р. 80], поэтому было принято решение использовать прием конкретизации и перевести название как 'Цех'. Это обусловлено контекстом, согласно которому можно предположить, что организация занималась производством и разработкой хай-тек оборудования, а «цех» как термин, обозначает отделение фабрики или завода занятого частью производственного процесса.

На основании полученных в ходе исследования результатов можно прийти к выводу о том, что при переводе мифонимов с английского языка на русский в НРИ в жанре киберпанка характерны метод транскрибирования и семантический перевод точно так же, как при переводе безэквивалентной лексики. Но другие, типичные для безэквивалентной лексики способы, такие как создание авторского неологизма, описательный перевод, транскрибирование, применялись редко или не применялись вообще. Можно предположить, что описательный перевод – наименее подходящий вариант для книг правил и дополнений к НРИ по причине многословности и громоздкости, которые не типичны для такого рода литературы, сочетающей в себе свойства справочной литературы наряду с характеристиками художественной литературы. При необходимости, лучше пояснение к тому или иному мифониму оформить в виде сноски или переводческого комментария. При переводе мифонимов переводчику часто приходится комбинировать разные методы, чтобы обеспечить адекватную передачу отдельно взятых языковых единиц в общем контексте произведения.

С точки зрения переводоведения мифонимы, как единицы, план содержания которых в языке оригинала далеко не всегда можно, а чаще невозможно, соотнести с определенным лексическим понятием в языке перевода, следует отнести к разряду безэквивалентной лексики или реалиям. В арсенале переводчика достаточно способов, позволяющих передать значение реалий, значит, и рассматриваемых в данной работе мифонимов.

При переводе мифонимов в интерактивной литературе для НРИ в жанре киберпанка с английского языка на русский переводчику нужно учитывать контекст, специфику жанра, лексическую, грамматическую и стилистическую сочетаемость языковых единиц, расширять кругозор, быть осведомленным в тонкостях соответствующей игровой вселенной.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Meier, J.N., Preußner U. Mit Würfel und Stift – Das Pen-and-Paper-Rollenspiel und seine Potenziale für medienübergreifendes literarisches Lernen // MiDU – Medien im Deutschunterricht Jg. 1, 2019. H. 1. S. 31–42.
2. Mackay D. The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art. Jefferson, N.C. : McFarland & Company, 2001. 215 p.
3. *Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Язык и культура. М. : Индрик, 2005. 1040 с.*
4. Winn R., Oppen E. Neo Tribes: The Nomads of North America. Kirkland, King County, Washington : R. Talsorian Games Inc, 1995. 96 p.