

Рекламные тексты подразделяют на два вида: информирующие (рациональные) и манипулятивные (нерациональные). [2] Первые направлены на убеждение человека. Вторые призваны оказывать на адресата психологическое и эмоциональное влияние. Рассматривая воздействие цвета на восприятие потребителя, можно отметить, что наилучшим решением будет совместное использование рационального и иррационального вида.

В рекламных текстах цвет – важный элемент, призванный представить товар с позитивной стороны, а также он необходим в качестве психологического фактора, стимулирующего к покупке. Рекламный текст направлен на то, чтобы заинтересовать покупателя, и для достижения этой цели нужно использовать яркий и запоминающийся образ. Цветовая характеристика должна неосознанно притягивать внимание к товару в рекламе и способствовать формированию необходимого эмоционального отклика у адресата.

Список литературы

1. Василевич А.П. Наименования цвета в индоевропейских языках: Системный и исторический анализ/ Отв. ред. А.П. Василевич. – М.: КомКнига, 2007.
2. Колтышева Е.Ю. Манипулятивное воздействие в современном рекламном тексте // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. - Кострома: Костромской государственный университет им. Н.А. Некрасова, 2008.
3. Языкознание: Большой энциклопедический словарь / Гл. Ред. В.Н.Ярцев. – М.: Большая Рос. энцикл., 2000.
4. Kay P., McDaniel, Ch. K. The linguistic significance of the meanings of basic color terms / P. Kay, Ch. K. McDaniel // Language, 1978.

ПЕРЕВОД БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ В ИГРАХ (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ *SPORE*)

Ю.О. Ястребова, гр. 820371аф-ПБ, e-mail: juliayast@mail.ru

Научный руководитель: Н.В. Овчинникова, канд. филол. наук, доц.

Кафедра Лип

Компьютерные видеоигры в современном мире являются неотъемлемой частью культурного пространства, а их популярность в качестве хобби неуклонно растет. Поклонники конкретных игровых жанров и самих игр появляются по всему миру – именно этот фактор обуславливает необходимость локализации или лингвокультуральной адаптации игр.

Структурная сложность игр, их историй и миров приводит к тому, что в процессе локализации игры переводчик может столкнуться с рядом переводческих трудностей, одной из которых является перевод безэквивалентной лексики. Согласно Е. М. Верещагину и В. Н. Костомарову, «безэквивалентная лексика – слова, которые нельзя семантизировать с помощью перевода (они не имеют устойчивых соответствий в других языках, не имеют смысловых соответствий в системе содержания, свойственных другому языку), то есть «слова, план содержания которых невозможно сопоставить с какими-либо иноязычными лексическими понятиями». [1]

Одной из основных особенностей игрового мира конкретной игры *Spore* является наличие целой Вселенной, наполненной различными видами монстров. Перевод видовых названий является наиболее интересной трудностью, потому что большинство из них представлены авторскими неологизмами, зачастую, несущими особый смысл.

Среди наиболее часто использованных приёмов при переводе безэквивалентной лексики, выраженной видовыми названиями существ, в игре *Spore* можно выделить транслитерацию, калькирование, приближенный перевод и создание нового термина.

В силу того, что большинство названий видов носят «говорящий» характер, транслитерация применялась переводчиком реже всего. Таким образом, например, было переведено существо *Otts*, которое в русской версии имеет имя «Оттс». Нередки случаи, когда переводчик добавлял дополнительные оттенки смысла, основываясь на личном восприятии внешности существа. Так, например, вид *Simura* в русской версии носит имя «Симура-сан»: переводчик добавил суффикс «-сан», имеющий в японском языке уважительное значение, чтобы подчеркнуть внешнюю схожесть существа с азиатским драконом.

При помощи калькирования обычно переводятся сложные лексические единицы, образованные сочетанием двух морфем (например, перевод вида *Croctopus* (срос, разговорный вариант слова *crocodile* - крокодил и *octopus* – осьминог) как «Осьмидил»). При калькировании наименований, образованных при помощи игры слов, обычно теряется один из смыслов (например, вид *Treemendous* (tree – дерево, существо внешне напоминает ветви и *tremendous* – изумительный), переведённый как «Иззумит»). Поскольку данная игра считается детской, нередко случаи добавления аллюзий на известные мультипликационные фильмы при переводе-кальке. Например, *Hoggiraptor* был переведён как «Динозавр Пумба»: корень *raptor* (дромеозавриды, вид сухопутных бегающих динозавров) был генерализирован до общего «динозавр», а корень *hog* (бородавочник) переведён как «Пумба» с аллюзией на одноимённого героя-бородавочника из мультфильма «Король Лев».

Приблизженный перевод в локализации данной игры представлен либо использованием смыслового эквивалента, отличающегося по стилю (*Payer* (от *pay* – платить, *payer* – тот, кто платит) было переведено как «Башлятор» от «башлять» - (жарг.) платить (обычно большие) деньги за услугу или в качестве откупа), либо использованием переводной лексической единицы, которая может быть логически выведена из значения оригинальной (например, вид *Puffish* (*puff* - надуваться, *fish* - рыба; *pufferfish* - рыба-собака, шипастая рыба, надувающаяся, как шар) был переведён как «Ветерок» на основе следующего ассоциативного ряда: рыба надувается, как шар, надутый при использовании струи воздуха – ветра).

Однако наиболее частый способ перевода видовых названий в игре – создание нового термина согласно моделям, которые можно условно поделить на две группы: создание нового термина на основе внешнего вида, либо на основе звучания оригинального термина. Первая модель используется в игре наиболее часто: таким образом, например, был переведён вид *Mupid Staggie* (от *stupid maggie*, где *stupid* - глупый, *maggie* - декоративный голубь, *stag* - молодая лошадь, либо благородный олень (существо похоже на павлиньего голубя, у которого вместо лапок – копыта)), в русской локализации имеющий название «Тарелкобум» (круглые узоры на перьях существа напоминают тарелки для барабанной установки). Стоит отметить, что некоторые новообразованные термины могут не отвечать внешнему виду существа (например, вид *Plugz* (от *plug* – штекер, существо имеет форму, отдалённо напоминающую штекер американского образца) был переведён как «Ползень», несмотря на наличие у него ног, т.е. существо не ползает, а ходит). Вторую модель можно продемонстрировать примером перевода вида *Booster* (дословно – «ускоритель») как «Шустер» (образовано от прилагательного «шустрый» с сохранением ритмической составляющей термина).

Среди переводческих ошибок, связанных с переводом безэквивалентной лексики в игре, можно выделить два основных типа. Первым является перевод одной и той же лексической единицы разными способами: например, существо *Saren* (от *siren* – сирена, русалка) было переведено как «Сарен» (транслитерация) и «Водиссей» (приблизженный перевод, в «Одиссее» Гомера одно из путешествий главного героя, Одиссея, было связано с островом сирен, водных существ), поэтому русскоязычным игроком данные существа будут восприниматься отдельно. Вторым видом переводческих ошибок является одинаковый перевод для двух разных лексических единиц. Так, например, существа *Splonk* (от *splash* - бултых) и *honk* («га», крик дикого гуся) – существо похоже на гуся без крыльев) и *Lelby* (вероятно, от *elephant bird* (эпиорнис) - нелетающая птица, похожая на страуса) делят одно и то же имя «Безкрыл», что вводит игрока русскоязычной версии в заблуждение о какой-либо связи этих видов в игровой вселенной.

Локализация игр – трудоёмкий процесс, который требует обширных знаний и, что немаловажно, внимательности и терпения. Знание переводческих приёмов и трансформаций, а также понимание процессов и принципов адаптации могут облегчить, но не устранить переводческие трудности, которые возникнут на пути переводчика. Грамотная локализация должна быть креативной, но, в то же время, эквивалентной оригиналу – лишь в таком случае игрок локализации сможет в полной мере насладиться игровым процессом и уникальным миром конкретной игры.

Список литературы

1. Верещагин Е.М., Костомаров В.Н. Язык и культура: Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного. - М.: Русский язык, 1983. 269 с. – С. 56.

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ВОЙНА В ТОПОНИМИКЕ ТУЛЬСКОГО КРАЯ

С.Д. Николаева, гр. 821081, soflik.n.2000@gmsil.com

Научный руководитель: И. В. Пантелеев, кан. фил. наук, доц.

Кафедра теологии

В России названия улиц, городов и различного рода социальных объектов – детских лагерей летнего отдыха, больниц, школ и т. п. – нередко получают названия от имен собственных: антропонимов. В Древней Руси и в Российской империи улицы обычно называли по названию храма, к которому они вели, или с учетом особенностей рельефа местности, или же с учетом доминирующего в городе производства. Ср.: Благовещенская, Овражная, Оружейная, Заварная улицы в Туле. В советское время большинство улиц были переименованы согласно новым идеологическим установкам, в названиях появились фамилии основоположников коммунистической идеологии, героев Гражданской войны, деятелей культуры и искусства. Тула не стала исключением и уже в 1918г. родилась улица Бундурина, вместо Старо-Дворянской, через 4 года Мало-Троицкая стала ул. Болотникова, Прямая Белявская до сих пор носит имя Будённого, а Почтовая – Дзержинского.

После Великой Отечественной войны улицы стали наименовывать в честь выдающих полководцев, героев Советского Союза и тружеников тыла. Особенно активно процесс переименования тульских улиц в честь Героев Советского Союза начался с середины 50-х годов.

Условно топонимы Тульского края, связанные с событиями Великой Отечественной войны, можно разделить на 3 группы: названия городов, детских лагерей и улиц.

Повествование начнется с истории самого маленького города в Тульской области, который расположен в ста километрах от Тулы: это бывший город Лихвин, позднее переименованный в Чекалин. Название города напрямую связано с событиями Великой Отечественной войны, поскольку он носит имя юного партизана-разведчика Александра Чекалина. Своей отвагой и мужеством он навсегда оставил след в истории Великой Отечественной войны. А город, носящий его имя, гордо хранит эту память. В Тульской области существуют 13 улиц, названных в его честь: 2 в Туле, по 1 в Алексинском, Белёвском, Дубенском и Ясногорском районах, 2 в Заокском и 5 в Суворовском. Также с 1948 года в Тульской области действует пионерлагерь имени Александра Чекалина.

Интересна история названия улицы Нормандия-Неман, поскольку она тесно связана с историей одноименного полка французских летчиков, базировавшихся с 9 ноября 1943г. по 6 декабря 1944г. на аэродроме Клоково в Тульской области. В этот период он был временно включен в состав истребительной авиации ПВО, прикрывавшей Москву, но в итоге полк так и не принял участие в боевых действиях, однако подготовка к ним была не менее важным делом, т.к. летчики осваивали незнакомые им ранее самолеты Як-7 и Як-9, а некоторые совершенствовали свое летное мастерство. Помимо военных событий полк Нормандия-Неман