

ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

на тему:

**Лексико-грамматические особенности перевода инструкций к настольным  
играм с немецкого языка на русский**

основная образовательная программа бакалавриата по направлению подготовки  
45.03.02 «Лингвистика»

Исполнитель:

Обучающийся 4 курса  
Образовательной программы  
«Теория перевода и межъязыковая коммуникация»  
Профиль «Немецкий язык»

очной формы обучения  
Матох Ольга Андреевна

Научный руководитель:  
к.ф.н., ст. преп. Корнев В.Н.

Рецензент:  
ст. преп. Андреев Н.Н.

Санкт-Петербург  
2018

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1. ПРАВИЛА К НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ И ТИП ТЕКСТА «ИНСТРУКЦИЯ».....	5
1.1. Инструкция как тип текста .....	5
1.2. Лингвистические особенности правил к настольным играм .....	11
1.3. Перевод инструкций .....	16
1.4. Выводы к главе 1.....	21
Глава 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ИНСТРУКЦИЙ К НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ.....	23
2.1. Обзор материала.....	23
2.2. Сопоставительный анализ ПНИ и их переводов на русский язык .....	23
2.2.1. Анализ заголовков .....	23
2.2.2. Анализ подзаголовков .....	25
2.2.3. Анализ введений .....	28
2.2.4. Анализ основной части .....	33
2.2.5. Анализ заключений .....	38
2.3. Лексические особенности перевода ПНИ.....	40
2.4. Выводы к главе 2.....	43
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	46
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	47

## ВВЕДЕНИЕ

На российском рынке за последние десятилетия появилось огромное число настольных игр иностранного производства, значительная часть которых создаётся в немецкоговорящих странах. Как и к любому товару, к играм прилагается инструкция на русском языке. В связи с этим возникает потребность в квалифицированном переводчике, знающем особенности типа текста «инструкция» и способном создать эквивалентный текст на языке перевода, обеспечивающий однозначное и беспрепятственное понимание содержащейся в исходном тексте информации иноязычным реципиентом.

Инструкции как типу текста посвящены работы многих исследователей, в их числе О.В. Хорохордина, Э. Рольф, Л.В. Рехтин, В.И. Карасик и др. Изучением особенностей перевода различных типов текста занимались И.С. Алексеева, А.С. Киндеркнехт, Е.Ю. Мощанская. Именно на их исследованиях мы в значительной степени ориентировались при написании данной работы.

Хотя многие лингвисты занимались изучением инструкций как типа текста, именно инструкции к настольным играм всё ещё не получили должного внимания и требуют основательного изучения. Этим обуславливается **актуальность** данного исследования.

**Предметом** исследования являются правила к настольным играм. **Объектом** исследования выступили лексико-грамматические особенности перевода правил настольных игр. **Цель** исследования заключается в выявлении основных переводческих стратегий и особенностей перевода данного типа текстов.

**Материалом** исследования послужили 22 комплекта правил настольных игр на немецком языке и их переводы на русский.

Поставленная цель предполагает решение следующих задач:

1. Анализ стилистических особенностей типа текста инструкция
2. Анализ лингвистических особенностей правил к настольным играм
3. Выявление черт, позволяющих нам считать ПНИ разновидностью типа текста «инструкция»
4. Анализ приёмов, используемых при переводе настольных игр

Для решения поставленных задач использовались следующие способы и методы исследования:

1. Описание языковых средств, характерных для данного типа текстов
2. Сопоставительный метод, заключающийся в сравнении русских переводных текстов инструкций с немецкими оригиналами с целью выявления общих принципов передачи на русский язык особенностей текста инструкции

Цель и задачи исследования определили структуру работы, которая состоит из введения, двух глав и заключения.

# Глава 1. ПРАВИЛА К НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ И ТИП ТЕКСТА «ИНСТРУКЦИЯ»

## 1.1. Инструкция как тип текста

В словарях русского языка можно найти следующее определение инструкции: «Инструкция — (от лат. *instructio* — наставление-устройство); 1) подзаконный акт, регламентирующий выполнение какого-либо рода деятельности (составление бухгалтерского отчета, технические вопросы взимания налогов, подсчета доходов и т. п.)...; 2) указание о порядке выполнения какой-либо работы, пользования машиной и т. д.» [БЭС 1991] и «Инструкция — 1. Свод указаний, правил, устанавливающих порядок и способ выполнения или осуществления чего-л. 2. Руководящее указание» [Ефремова 2000].

Тип текста инструкция, прежде всего, ассоциируется с официально-деловым стилем речи, который отличает логичность, безэмоциональность, традиционность, безличность, точность и четкость выражения мысли, отсутствие образности и субъективных оценок [Дурнева 2014: 156]. Однако некоторые учёные, например Астахова Е.В., склонны к более широкому пониманию данного явления, которое охватывает не только всю совокупность прямых директивных жанров, но и тексты, характеризующиеся имплицитной реализацией «концепта инструкция» [Астахова 2010: 125]. Такой подход позволяет причислить к инструкциям как тексты, содержащие рекомендуемый порядок практических действий, так и, например, духовные наставления, регулирующие моральную сферу жизни.

Лингвисты выделяют следующие характерные признаки, присущие инструктивным текстам [Хорохордина 2013: 9]:

1. Типовая интенция — *научить, как действовать в какой-либо ситуации*, что предопределяет характерную для данных текстов *директивную (=прескриптивную, императивную) тональность*.

2. Типовое содержание и его композиция. О. Хорохордина говорит о том, что с содержательно-композиционной точки зрения каждый из данных текстов представляет собой (с разной степенью полноты) взаимодействие двух фреймов — *статического* и *динамического*. *Статический фрейм* включает в себе совокупность *действий* и соотнесенных с каждым из них *агентов, предметов, инструментов, адресатов*. *Динамический фрейм* — сценарий — указывает последовательность операций-действий, которые следует произвести с обозначенным в статическом фрейме набором элементов действительности, чтобы достичь определенного результата.
3. Типовая завершенность в ответной реакции адресата, в идеале предполагающая исполнение им предписаний, включенных в инструкцию.
4. Типовые средства языкового выражения.

Существуют следующие формально-семантические типы текстов-инструкций. В основе данной классификации лежит характер выражения прескриптивной интенции (см. [Хорохордина 2013: 9-11]).

Собственно прескриптивный тип инструкции – к этому типу относятся тексты с самой высокой степенью проявления директивной тональности. Они характеризуется наличием разнообразных морфологических форм волеизъявления, к которым относятся следующие типы синтаксических конструкций: инфинитивные, императивные, совместно-императивные, конструкции с косвенным императивом и другие.

Ограничительно-прескриптивный тип инструкции отличает явная директивная тональность и особая информативная направленность текста: в инструкциях такого типа пространство деятельности ограничивается в рамках от «разрешено» до «запрещено» и от «возможно» до «необходимо».

Это реализуется на основе использования синтаксических конструкций со значением необходимости, (не)допустимости, разрешения или запрета.

Инструктивные тексты с более мягкой директивной тональностью относят к наглядно-прескриптивному типу. Он основывается на формах изъявительного наклонения глагола (чаще настоящего времени) и имеет типовое значение «делай, как я (мы, все) делаю/-ем/-ют». Особенно употребительным данный тип является в инструкциях, содержащих советы по домоводству.

Вопросительно-прескриптивный тип характеризуется употреблением вопросительной интонации, за счёт которой сглаживается императивная тональность текста, жёсткая директива становится предложением действовать определённым образом. Данный тип свойственен диалогической речи.

Следует отметить, что к каждому из четырёх формально-семантических типов относятся по несколько способов языкового выражения, между которыми существуют стилистические и семантические различия.

Жанр инструкции имеет долгий путь развития и специализации. И.С. Алексеева выделяет следующие подвиды жанра инструкция: потребительская инструкция к товарам, аннотация к медикаментам, ведомственная инструкция, должностная инструкция [Алексеева 2006: 262]. И.Б. Лобанов различает «инструкции» и «не-инструкции». Первая группа включает в себя инструкции в собственном смысле слова. В категорию «не-инструкций» попадают жанры, имеющие другие номинации, но являющиеся инструктирующими по своей сути (рецепты, алгоритмы, учебные пособия) [Лобанов 2003: 224].

Основное коммуникативное задание данного типа текста – сообщение сведений и предписание совершения определённых действий [Алексеева 2005: 177]. Такая двунаправленность коммуникативного задания стала поводом для широких дискуссий в академических кругах. Немецкий лингвист Э. Рольф считает инструкцию разновидностью директивных типов текста, которые он в свою очередь разделяет на две группы: группу обязательных для исполнения (в эту группу входит инструкция по эксплуатации) и группу необязательных для исполнения текстов. Учёный включает инструкцию в подгруппу условно директивных текстов, так как такие тексты наделяются предписывающей властью только в том случае, если реципиент намерен произвести какое-либо действие [Rolf 1993: 231-234]. В отличие от него К. Бринкер видит своеобразие реализации директивной функции в инструктивных текстах в основной цели адресанта, которая заключается в информировании адресата об этапах выполнения действия или возможностях его выполнения [Brinker, 1989: 206]. Э. Рольф выражает своё несогласие с К. Бринкером и подкрепляет свою позицию тем, что в таком случае тексты потребительских инструкций следовало бы отнести к текстам с преобладающей функцией информирования [Rolf, S. 234]. Помимо этого Э. Рольф вступает в полемику с К. Ханзель, которая относит инструктивные тексты к примарно директивным и, в зависимости от реципиента, к информативным и комиссивным текстам [Hansel 1989: 140]. В защиту своей точки зрения Э. Рольф приводит следующие доводы: 1. Не все предписания касаются совершения каких-либо отдельных действий, подавляющее большинство их регулируют деятельность в целом, и их содержанием являются непосредственные предписания по выполнению этой деятельности, что и придаёт тексту директивный характер. 2. То, что требование, выдвигаемое в тексте инструкции, является условным, никак не отражается на её директивном характере. 3. Неверно представление о том, что адресант не ждёт выполнения каких-либо действий от реципиента, наоборот, адресант ждёт, что реципиент во время эксплуатации прибора не



будет совершать одних действий и будет производить другие [Rolf 1993: 235-236].

В отличие от своих зарубежных коллег отечественные лингвисты не сомневаются в первичности директивной функции инструкции. Так, например, В.И. Карасик относит инструкции к категоричным речевым актам воздействия [Карасик 2002: 477]. Л.В. Рехтин в свою очередь заявляет, что базовой семантикой жанра инструкции является побуждение [Рехтин 2005: 192]. Это единодушие, господствующее в рядах российских учёных относительно первичности директивной функции, Е.Ю. Мощанская и А.С. Киндеркнехт объясняют «существующей социальной практикой инструктирования в потребительской сфере» [Мощанская, Киндеркнехт 2013: 134-137]. В проведённых ими исследованиях они, вслед за Л.В. Рехтиным, отмечают бóльшую степень императивности, присущую русскоязычным инструкциям [Киндеркнехт 2006: 144-148; Мощанская 2009: 169-177].

Изучив различные взгляды на данную проблему, мы считаем важным ответить, что склонны придерживаться позиции отечественных лингвистов. Т.к. текст инструкции не только сообщает потребителю некоторые сведения о товаре, но ещё и функционирует в качестве официального документа.

Автор инструкции в большинстве случаев безличен и обладает более высоким коммуникативным статусом, чем адресат. Из различия в компетентности речевых партнёров следует их неравенство. Невыполнение предписаний, изложенных в тексте инструкции, "в силу различных причин связано для адресата с негативными последствиями, иногда серьезными" [Чабан 2003: 213]. Но всё же, в отличие от жанра приказа, выполнение действий не является вынужденным для адресата.

Реципиентом инструкции является, как правило, массовый потребитель. Из этого следует первое требование, предъявляемое к тексту

инструкции, – понятный язык, не требующий специальной компетентности. Так как инструкции рассчитаны на самый широкий круг читателей, существует возможность подачи одной и той же информации различными средствами. А именно, вербальными (текст), логическими (схема/таблица) и мультимедийными (рисунки).

Что касается информационного состава инструкции, то в инструкциях преобладает предписывающая, оперативная информация, которая представляет собой побуждение к совершению определённых действий. Языковыми оформлениями этого вида информации являются [Алексеева 2001: 178]:

- все формы глагольного императива
- инфинитив со значением императивности
- модальные глаголы
- глагольные конструкции со значением возможности и необходимости
- модальные слова
- конъюнктив
- сослагательное наклонение
- лексические усилители-интенсификаторы (напр., в рус. яз.: всегда, никогда, обязательно и т. п.)
- нейтральный фон лексики и нейтральный порядок слов

В текстах инструкций также встречается когнитивная информация. В инструкциях к медицинским препаратам, например, данный тип информации появляется в рубриках, связанных с описанием характеристик препарата и его действия [Алексеева 2001: 178].

Структура текстов инструкций не только продиктована логикой потенциальной целевой аудитории, но и сама влияет на логику мышления читателей. Вместе с изменением структуры текстов инструкций меняется и

система коммуникативных актов. В отличие от инструкций на немецком языке, где принято обращаться к потребителю «Вы» от имени компании «мы», в текстах инструкций на русском языке типичным является употребление безличных высказываний с модальностью долженствования и следования. В редких случаях авторы инструкций обращаются к форме повелительного наклонения единственного числа («Не открывай заднюю крышку при включённом телевизоре!»). Подобные стилистические нормы не дают возможность воссоздать в переведённом тексте образ близкой, дружественной потребителю фирмы. Но необходимость формирования приблизительно одинакового образа компании-производителя средствами разных языков вызвала закономерные изменения в текстах русскоязычных инструкций. Так в текстах инструкций на русском языке стало более частотным употребление личных местоимений второго лица единственного числа, что идёт вразрез с традиционными нормами обращения к читателю [Канащук 2011: 22].

Перед выполнением перевода стоит ознакомиться с параллельными текстами на соответствующей паре языков. Знание характерных особенностей данного типа текста и накопление переводческой базы инструкции (лексика, клише, тексты) необходимо для выполнения квалифицированного перевода.

## **1.2. Лингвистические особенности правил к настольным играм**

Как отмечают в своём исследовании Я.Б. Глаголев и А.С. Киндеркнехт, сомнения по поводу отнесения конкретного текста к жанру инструкции в первую очередь касаются текстов, в номинации которых отсутствует само слово «инструкция» [Глаголев, Киндеркнехт 2014: 55]. Поэтому мы считаем необходимым уделить внимание лингвистическим особенностям правил к настольным играм и на основе выделенных особенностей определить подвидом какого типа текстов они являются.

В рамках данного параграфа мы в значительной степени опирались на работы немецких исследователей, т.к. тип текста «правила к настольным играм» пока не получил должного внимания среди отечественных лингвистов. По мнению С. Гроссмана, правила к настольным играм в первую очередь близки по своей структуре с кулинарным рецептом и инструкцией по эксплуатации [Großmann 2002: 67].

Обычно тексты инструкций относят к директивным речевым актам, т.к. главная их задача – это повлиять на поведение адресата. Среди типичных представителей такого типа речевых актов называют протестные призывы, административные положения или распоряжения. Если придерживаться подобной трактовки, то тексты инструкции следует понимать как приказание выполнить некую последовательность действий. В соответствии с этим Б. Зандиг даёт следующее определение кулинарному рецепту: «Это указания по правильному использованию различных ингредиентов для изготовления одного или нескольких предметов, направленные на анонимного адресата» [Sandig 1970: 121]. К. Райс в свою очередь основной функцией подобных текстов считает информативную, т.к. полагает, что реципиент инструкции по применению всего лишь хочет узнать, как правильно использовать тот или иной прибор [Reiß 1976: 17]. Однако она не учитывает то, что как со стороны производителя, так и со стороны потребителя существует некая заинтересованность в том, чтобы прибор использовался в соответствии с предписаниями, дабы избежать нежелательных поломок и повреждений. С. Гроссманн проводит параллель с правилами к играм, соблюдение которых является необходимым, для того чтобы игра состоялась. Она отмечает, что обе стороны точно так же, как и в случае с инструкциями по эксплуатации, заинтересованы в соблюдении правил [Großmann 2002: 73].

Д. Мён говорит о текстах с инструктивной и директивной функцией. Директивные тексты содержат прямое повеление или запрет на выполнение какого-либо действия, инструктивные же тексты отличаются наличием двух

интенций: апеллятивной и информативной [Möhn 1991: 188]. В отличие от директивных текстов, которые ограничивают свободу действий, инструктивные тексты, сообщая необходимую информацию, открывают свободное пространство для действий [Möhn, Pelka 1984: 63].

Вслед за исследователями Д. Мёном и Р. Пелькой, С. Гроссманн считает, что в первую очередь нужно определить, какая функция для данного типа текстов является первичной: директивная или инструктивная. С одной стороны правила для настольных игр основываются на принципе «Если-То», что сближает их с инструкцией по применению и оправдывает их отнесение к инструктивному типу текстов. С другой стороны, Д. Мён и Р. Пелька в качестве примера директивного типа текстов приводят игровые правила любого футбольного клуба, которые не только тематически близки правилам к играм, но и также в основном состоят из различных указаний [Möhn, Pelka 1984: 58]. Остаётся только понять, обладают ли правила к играм такой же способностью ограничивать зону действий адресата. Это предположение подкрепляется тем, что игра становится возможной только при соблюдении правил. Обязательный характер правил проявляется в случае их нарушения – игрок, нарушивший правила, исключается из игры. Э. Рольф относит правила игр к относительно обязательным для исполнения типам текста, т.к. адресант может формулировать правила, которым должен следовать реципиент, если он собирается принять участие в игре [Rolf 1993: 231]. Поэтому правила игр нужно считать относительно обязательными указаниями и в зависимости от ситуации относить к инструктивным или директивным текстам [Großmann 2002: 75].

Помимо уже названной примарной функции Д. Мён также приписывает правилам к играм дополнительную контактную функцию, которая находит своё проявление в личных обращениях к реципиенту или высказываниях рекламного характера. Эти контактные компоненты лингвист считает следствием особой неиндивидуальной ситуации общения, с

помощью которых адресант пытается сократить пространственную и временную дистанцию и восполнить недостаток личного контакта с адресатом [Möhn 1991: 200].

Вслед за С. Гроссманн, мы считаем важным заметить, что правила к играм обычно зачитываются либо непосредственно перед игрой, либо во время игры, в случае возникновения разногласий. Поэтому чёткое деление на рубрики является чрезвычайно важным для подобных текстов. Таким образом, облегчается поиск необходимой информации. Кроме того, текст правил для игр не должен быть осложнён различными синтаксическими структурами, т.к. подобные тексты зачастую зачитываются в весёлой компании, и реципиенты не всегда обладают достаточным уровнем концентрации [Großmann 2002: 75].

Рассмотрим подробнее структуру подобных текстов. Текст инструкции начинается с заголовка, который даёт читателю понять, что за тип текста перед ним, и какую информацию и в какой форме можно от него ожидать. Кроме того можно заметить, что отдельные элементы текста выделены жирным шрифтом, с целью облегчения поиска конкретной информации. Авторы инструкций часто прибегают к методу визуализации, т.е. представлению информации в виде оптического изображения (например, в виде рисунков и фотографий, графиков, диаграмм, структурных схем, таблиц, карт и т. д.) [Полякова 2012: 180]. Типичным для текстов данного жанра является употребление иконических символов, которые, наглядно демонстрируя, например, как выглядят те или иные комбинации карт, облегчают восприятие информации. Некоторые из них исполняют роль символических знаков предупреждения, поясняя важную информацию, обращая внимание потребителя на значимые детали.

Что касается синтаксических особенностей правил к настольным играм, то нужно отметить **низкую сложность синтаксических структур**, встречающихся в таких текстах. Для данного типа текстов также характерно

частое **употребление пассивных конструкций**. В немецкоязычных текстах подобную функцию выполняют безличное местоимение *man* и различные наименования, характеризующие целые группы людей (напр. *Spieler*). Исследователи также отмечают особую **частотность предложений условного типа**, которые в этом случае скорее носят повелительный характер, т.к. они описывают порядок действий, который игрокам необходимо совершить в конкретной ситуации. С. Гроссманн считает, что по причине особой частотности данного типа предложений мы имеем право говорить об условном принципе членения текста, который заменяет собой темпоральную структуру инструкций по эксплуатации и кулинарных рецептов. Авторы не могут придерживаться темпорального принципа членения по причине того, что игровые ситуации, описанные в правилах, не всегда происходят в одинаковой последовательности [Großmann 2002: 85-86].

Наряду с модальными глаголами, основными средствами выражения повеления, С. Гроссманн также отмечает употребление конструкций с похожим значением, например, разрешение может быть выражено такими лексемами, как *gestatten* и *erlaubt sein*, модальный глагол *können* может заменяться словосочетанием *dem Spieler die Möglichkeit geben*. Такие безличные выражения как *Es kommt nun darauf an* и *Es empfiehlt sich* не только служат для выражения совета и рекомендации, но и также отчасти выполняют контактную функцию, т.к. они сигнализируют реципиенту о дружелюбном настрое адресанта [Großmann 2002: 86].

Контактную функцию выполняют различные языковые средства, призванные усилить желание потребителя приобрести именно этот товар, такие как, например, прилагательные *unbedingt, unglaublich, ganz besonders* и гиперболизированные формулировки (напр. *da es an Spielreiz alles übertreffen dürfte, was bisher auf diesem Gebiet geboten wurde*). Помимо этого употребляются также разнообразные слова и выражения, характерные для текста рекламного типа, которые помогают преодолеть временное и

пространственное расстояние между коммуникантами. К ним относятся указательные местоимения и прямое обращение к адресату (*können Sie*). С. Гроссманн отмечает, что не прямой императив (*bitte von vornherein vereinbaren*) и перфектные причастия (*hereinspaziert*) тоже выполняют контактную функцию. Хотя все эти элементы обладают повелительной тональностью, они обычно располагаются за границами текста непосредственных правил и поэтому не выполняют инструктивную функцию. Для текстов данного типа также частотны различные пожелания или похвалы (*Viel Spaß, Gratulation dazu*). Они тоже направлены на установление контакта с потребителем, в них проявляется дружелюбный настрой адресанта [Großmann 2002: 87].

В текстах правил к настольным играм прослеживается чёткая структура, можно выделить ряд наиболее часто встречающихся компонентов и рубрик, таких как: название игры, количество и возраст предполагаемых игроков, компоненты игры, цель игры, подготовка к игре, ход игры и др. Однако следует заметить, что, хотя мы можем выделить некие общие структурные элементы, не все из них являются обязательными и присутствуют во всех текстах правил. В большинстве случаев это связано с особенностями отдельно взятой игры. С. Гроссманн делает вывод о том, что отсутствие некоторых рубрик или появление новых никак не нарушает конвенции, принятые в данном типе текстов [Großmann 2002: 89].

Все вышеперечисленные особенности характерны для инструкций как типа текстов, первоочередной задачей которых является емкое представление информации потребителю, исключая возможность двоякого толкования содержащейся в тексте информации. Поэтому мы считаем возможным рассматривать правила к настольным играм как разновидность типа текста «инструкция».

### **1.3. Перевод инструкций**



Традиционно тексты типа «инструкция» считаются одними из самых лёгких для перевода. Так, Н.Н. Гавриленко называет инструкцию «одним из наиболее лёгких письменных жанров специального дискурса» [Гавриленко 2010: 115], а И.С. Алексеева в свою очередь отмечает, что «мера переводимости текста инструкции довольно высока» [Алексеева 2008: 108]. Однако инструктивный текст, по причине своего нахождения на границе официально-делового и научного стилей, всё же может вызывать некоторые затруднения в процессе перевода.

А.С. Киндеркнехт называет искажение смысла, а в первую очередь именно те искажения, «которые ведут к изменениям предписываемых действий», самой грубой переводческой ошибкой. В контексте инструкций такие ошибки особенно чреватые, т.к. в некоторых случаях могут фактически привести к преступной халатности [Киндеркнехт 2016: 10]. Она также советует при переводе, в поисках подходящей лексики обращаться к параллельным текстам, а не к словарям. Словарные эквиваленты не всегда являются приемлемыми именно в контексте инструкции [Киндеркнехт 2016: 10].

У начинающих переводчиков также могут быть проблемы с соблюдением норм письменной речи. А.С. Киндеркнехт связывает это прежде всего с недостаточной сформированностью прагматического аспекта языковой компетенции, под которой она понимает «знание о диалектном, социальном, стилевом расслоении языка» [Киндеркнехт 2016: 12]. Так, например, в текстах инструкции не допускается употребление слов разговорного регистра.

Для успешного выполнения перевода необходимо также знать правила речевого жанра инструкции, традиции этого жанра, учитывать вид инструктивного текста, целевую аудиторию и коммуникативное задание конкретной инструкции [Киндеркнехт 2016: 12].

При переводе подобных текстов не всегда удаётся подобрать однозначные соответствия на языке перевода. Поэтому переводчикам в процессе перевода различных инструктивных текстов необходимо пользоваться методом переводческих трансформаций, главной целью которого является достижение адекватного и эквивалентного перевода. Трансформациями называют «ряд преобразований, позволяющих сохранить адекватность перевода на уровне целого текста» [Кулёмина 2007: 143]. Однако среди учёных не закрепились единогласно принятой трактовки данного понятия.

Л.С. Бархударов называл переводческими трансформациями «те многочисленные и качественно разнообразные преобразования, которые осуществляются для достижения переводческой эквивалентности («адекватности») перевода вопреки расхождениям в формальных и семантических системах двух языков» [Бархударов 1975: 190].

А.Д. Швейцер в свою очередь замечает, что «термин «трансформация» используется в переводоведении в метафорическом смысле. На самом деле речь идет об отношении между исходными и конечными языковыми выражениями, о замене в процессе перевода одной формы выражения другой ...» [Швейцер 1988: 118].

В.Г. Гак считал переводческой трансформацией «отход от использования изоморфных средств, наличных в обоих языках» [Гак 1988: 63]. Изоморфными средствами считаются системные эквиваленты, отличающиеся одинаковым денотативным значением и грамматической однотипностью [Кулёмина 2007: 143]. В.Г. Гак пишет, что к переводческим трансформациям часто обращаются в случае употребления слов или грамматических форм во вторичных функциях (десемантизация, генерализация, транспозиция) или в случае контекстуальной или ситуативной избыточности [Гак 1988: 65]. Исследователь также выделяет категорию «квазитрансформаций», под которыми он понимает «расхождения в

использовании языковых средств, обуславливаемые особенностями систем двух языков (отсутствием системных эквивалентов)» [Гак 1988: 65].

Р.К. Миньяр-Белоручев полагал, что суть трансформации заключается в «изменении формальных (лексические и грамматические трансформации) или семантических (семантические трансформации) компонентов исходного текста при сохранении информации, предназначенной для передачи» [Миньяр-Белоручев 1980: 201].

По мнению В.Н. Комиссарова, «переводческие трансформации – это преобразования, с помощью которых можно осуществить переход от единиц оригинала к единицам перевода в указанном смысле. И, поскольку переводческие трансформации осуществляются с языковыми единицами, имеющими как план содержания, так и план выражения, они носят формально семантический характер, преобразуя как форму, так и значение исходных единиц» [Комиссаров 1990: 172].

Все вышеназванные примеры свидетельствуют об отсутствии единого определения понятия «переводческая трансформация». Однако большинство исследователей (Л.С. Бархударов, В.Н. Комиссаров и др.) всё же склоняются к пониманию трансформаций как связи между исходным текстом и текстом перевода. Т.е. считают переводческими трансформациями любые межъязыковые преобразования, осуществляемые с целью достижения переводческой эквивалентности.

Учёными выделен широкий спектр различных переводческих трансформаций. В.Г. Гак придерживается мнения, что значение подобных классификаций для переводоведения нельзя переоценить. Во-первых, переводчик в таком случае получает полную палитру средств, способных выразить данное значение. Во-вторых, эта классификация помогает оправдать существующую практику перевода, т.к. переводчики в процессе работы инстинктивно производят порой весьма сложные преобразования. И

наконец, посредством классификации исследователи способны дать лингвистическое объяснение любому виду расхождений при переводе [Гак 1988: 64].

Существует множество различных типологий переводческих трансформаций, однако в рамках данной работы мы будем пользоваться классификацией, предложенной В.Н. Комиссаровым, т.к. считаем её наиболее детальной и удобной для применения [Комиссаров 1980: 143]:

### Виды переводческих трансформаций

(1) Транскрибирование — при транскрипции воспроизводится звуковая форма иноязычного слова
(2) Транслитерация — при транслитерации воспроизводится графическая форма (буквенный состав) слова
(3) Калькирование — «это способ перевода лексической единицы оригинала путем замены ее составных частей – морфем или слов (в случае устойчивых словосочетаний) их лексическими соответствиями в ПЯ» [Комиссаров 1990: 173].
(4) Лексико-семантические замены — «это способ перевода лексических единиц оригинала путем использования в переводе единиц ПЯ, значение которых не совпадает со значениями исходных единиц, но может быть выведено из них с помощью определенного типа логических преобразований» [Комиссаров 1990: 174]. <ul style="list-style-type: none"><li>• Конкретизация</li><li>• Генерализация</li><li>• Модуляция (смысловое развитие)</li></ul>
(5) Грамматические трансформации: «это способ перевода, при котором грамматическая единица в оригинале преобразуется в единицу ПЯ с иным грамматическим значением» [Комиссаров 1990: 180]. <ul style="list-style-type: none"><li>• Синтаксическое уподобление (дословный перевод)</li><li>• Грамматические замены</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ замены форм слова</li> <li>○ замены частей речи</li> <li>○ замены членов предложения</li> <li>○ замена типа предложения</li> <li>● Членение предложения</li> <li>● Объединение предложений</li> </ul>
<p>(6) Комплексные лексико-грамматические трансформации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Антонимический перевод</li> <li>● Экспликация (описательный перевод)</li> <li>● Компенсация</li> </ul>
<p>(7) Технические приемы перевода:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Перемещение</li> <li>● Добавление</li> <li>● Опускание</li> </ul>

Тем не менее, в чистом виде приведённые виды трансформаций редко можно встретить. В подавляющем большинстве случаев они тесно взаимосвязаны между собой. Кроме того, подобные классификации не могут описать все приёмы, используемые переводчиком в действительности.

К.В. Кулёмина в своей работе называет несколько причин использования переводческих трансформаций: различия в лексическом составе (в понятийной сфере и смысловом объёме разных языков), различия в грамматической системе языков (отличаются сочетаемость и порядок слов в предложении, структура предложений, их виды) [Кулёмина 2007: 146]. Всё это обязывает переводчика, используя трансформации, адаптировать исходный текст к нормам родного языка.

#### **1.4. Выводы к главе 1**

На основании рассмотренного теоретического материала было установлено, что тип текста «инструкция» относится к официально-деловому стилю речи. Инструкция имеет две задачи: сообщить информацию и

предписать действия. Такая двойная трактовка коммуникативного задания стала причиной крупных диспутов среди немецких лингвистов относительно первичности директивной функции. В жанре инструкции выделяют четыре формально-семантических типа с их характерными особенностями: собственно прескриптивный, ограничительно-прескриптивный, наглядно-прескриптивный и вопросительно-прескриптивный. Для данного типа текста характерно использование клише. Языковое оформление текста инструкции имеет свою национальную специфику.

Правила к настольным играм в зависимости от ситуации можно относить к инструктивному или директивному типу текстов. Также отмечается их дополнительная контактная функция. С целью облегчения поиска необходимой информации тексты правил подразделяются на различные рубрики. По этой же причине некоторые элементы текста выделяются жирным шрифтом. Также авторы инструкций часто пользуются приёмом визуализации, используют иконические символы. К числу грамматических особенностей немецкоязычных ПНИ относятся низкая сложность синтаксических структур, широкое употребление пассивных конструкций и предложений условного типа. Обширный спектр языковых средств в правилах направлен на установление контакта с потребителем, поддержание его желания приобрести именно этот продукт. Среди них можно назвать: указательные местоимения, прямое обращение к адресату, не прямой императив, перфектные причастия, различные пожелания и похвалы. Существует набор определённых рубрик, характерных для данного типа текста, однако отсутствие некоторых из них или появление новых никак не нарушает принятые конвенции.

Всё вышперечисленное позволяет нам сделать вывод о том, что тексты правил к настольным играм являются разновидностью типа текста «инструкция».

## **Глава 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ИНСТРУКЦИЙ К НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ**

### **2.1. Обзор материала**

Следующим шагом нашего исследования является анализ собранного материала. Материалом исследования стали правила к двадцати двум настольным играм, выпущенным германскими и австрийскими издательствами (Ravensburger, Zoch, Amigo, Piatnik, Kosmos и др.) в течение последних лет, и их переводы на русский язык. Было проанализировано 145 страниц материала.

### **2.2. Сопоставительный анализ ПНИ и их переводов на русский язык**

В процессе исследования нами были выделены такие составные части правил к настольным играм, как заголовок, подзаголовки, введение, основная часть и заключение.

#### **2.2.1. Анализ заголовков**

Название игры – это, возможно, первое, на что покупатель обратит внимание. Заголовок «сжато сообщает основное содержание, тему или идею текста», таким образом, одной из основных его функций можно считать номинативную [Иванов 2003: 188]. Но важно помнить, что заглавие является многофункциональным и именно тип текста и его задачи определяют, какая из множества его функций является преобладающей. Существует несколько подходов к трактовке заглавия. Так, одни считают его элементом произведения, а другие рассматривают его как относительно самостоятельное сообщение. Лингвисты говорят об особой роли заголовка, т.к. он, по сути, выступает в качестве «смыслового эквивалента текста» и является «ключом к его пониманию» [Трубникова 2010: 121]. И.Р. Гальперин говорил, что заголовок – это «компрессированное, нераскрытое содержание текста» [Гальперин 1981: 133]. Заголовок даёт читателям представление о

том, чего следует ожидать от последующего текста, пытается заинтересовать их.

(1) Halli Galli [10]

Халли Галли [43]

(2) Bamboleo [4]

Бамболео [27]

(3) Ringo Flamingo [19]

Ринго Фламинго [38]

(4) Tick-Tack... Bumm! [17]

Тик Так Бумм!!! [41]

Часто в качестве названия игр выступают различные окказионализмы или звукоподражательные лексемы. В таком случае переводчики, выбирая подходящий русский заголовок, отдают предпочтение приёмам транскрипции и транслитерации, т.к. подобные названия нередко лишены семантики и на языке оригинала.

(5) Bohnanza [6]

Бонанза [30]

(6) Bausack [5]

Баусак [29]

Однако окказиональные названия не всегда оказываются полностью десемантизированными. Так, в примере (5) в оригинале сохраняется связь с лексемой *Bohne* («боб») – предметом, вокруг которого и строится вся игра, связанная с выращиванием и продажей бобов. В оригинальном названии игры из примера (6) немцы сразу распознают две составные части: *Bau* («постройка») и *Sack* («мешок»). Такое название отсылает их к мешку, в котором хранятся компоненты игры, и даёт им представление о том, что игра будет как-то связана со строительством. Реципиенту же переводного текста названия этих игр не сообщают никакой информации об их содержании.



(7) Make 'n' Break [16]

Make 'n' Break [17]

(8) Speed cups [21]

Скоростные колпачки [39]

(9) WANTED! [24]

WANTED! Внимание! Розыск! [23]

Нередко немецкие авторы предпочитают давать названия своим играм на английском языке. Т.к. средний уровень владения английским языком в европейских странах значительно выше, чем в России, немецкоязычным реципиентам, даже самым юным их представителям, не составляет труда понять, что скрывается за иностранным названием. У переводчика же в таком случае есть несколько моделей поведения: оставить оригинальное название непереверждённым, перевести название на русский язык или сохранить оригинальное название, снабдив его некоторыми пояснениями.

(10) Die Siedler von Catan [8]

Колонизаторы [33]

Иногда, невзирая на то, что оригинальное немецкое название поддаётся дословному переводу на русский, переводчик, тем не менее, принимает решение полностью его изменить. При этом могут быть утрачены некоторые компоненты смысла. Так, например, в данном случае в немецком заголовке упоминается название острова, на котором разворачивается действие игры. В русском варианте эта информация опущена. Возможно, переводчик посчитал, что переведённое дословно название может сбить с толку покупателя, или же предпочёл дать игре односложное название из соображений лаконичности, присущей заголовкам.

### **2.2.2. Анализ подзаголовков**

Правила настольных игр имеют чёткую структуру и подразделяются на рубрики. Можно выделить ряд характерных разделов, которые присутствуют

в большинстве правил, однако, как уже было сказано, наличие или отсутствие какого-либо раздела и их последовательность в первую очередь связаны с характером самой игры. Также, в зависимости от конкретной игры, некоторые разделы могут быть объединены с другими или же некоторые абзацы могут быть вынесены в самостоятельный раздел.

В процессе анализа нами были обнаружены такие наиболее часто встречающиеся разделы:

Текст инструкции начинается с **введения**, которое может быть озаглавлено следующим образом: *Einleitung / Story und Spielziel / Kurze Spielbeschreibung // Введение / Обзор игры / Цель игры*. Более детальный анализ данного раздела будет проведён в п. 2.2.3. этого исследования.

Затем приводится **обзор содержания коробки**, который можно найти под заголовками *Spielmaterial / Inhalt // Компоненты игры / Состав игры*. Сюда игроки обращаются, чтобы проверить, не были ли утеряны какие-либо детали игры при укладке.

Перед тем как приступить к игре нужно подготовить игровое поле, расставить фигуры, распределить роли между игроками. Эта информация содержится в разделе *Spielvorbereitung / Vorbereitung // Подготовка к игре*.

После этого начинается самый обширный раздел, содержащий непосредственно сами **правила**. Эту информацию обычно можно найти под заголовком *Spielablauf / Los geht's! / Spielverlauf / Ablauf / Spiel // Ход игры / Правила игры / Процесс игры / Игровой процесс / Начинаем игру*. Для удобной навигации по разделу он в свою очередь разделён на подразделы, количество и характер которых варьируются в зависимости от игры. Подробно этот раздел будет рассмотрен в п. 2.2.4. данного исследования.

По ходу изложения правил текст могут прерывать различные **подсказки и советы**, призванные облегчить восприятие новой информации

начинающими игроками. Эту информацию можно найти под заголовками *Spieltipps / Tipps / Achtung // Обратите внимание! / Подсказки / Советы игрокам*.

**Заключительный этап игры** также описывается в отдельном разделе. Здесь можно найти инструкции по подсчёту очков и определению победителя. Озаглавлены такие разделы следующим образом: *Spielende / Spielende und Sieger / Ende des Spiels / Spielende und Gewinner / Die Wertung / Spielende und Wertung // Конец игры и победитель / Конец игры / Окончание игры и подсчёт очков / Завершение игры / Игра заканчивается*. Подробный анализ внутреннего наполнения данного раздела приведён в п. 2.2.5.

Следует отметить, что формулировки традиционных подзаголовков на немецком и русском языках не отличаются разнообразием. Расхождения в переводе начинают появляться в разделах, наличие и отсутствие которых варьируется в зависимости от характера конкретной игры.

(1) *Mislungener Versuch [Bamboleo, 4]*

Если попытка провалилась [Бамболео, 27]

(2) *Wann wird geklingelt? [Halli Galli, 10]*

Звоним в звонок! [Халли галли, 43]

(3) *5 vor 12 [Geistesblitz 5 vor 12, 9]*

Который час? [Барбарон, 28]

(4) *ERRATEN! [Leg los!, 14]*

Картинка отгадана! [Палка, палка, огуречик..., 35]

Так, может смениться тип предложения (2) или словосочетания (1). Иногда переводчику приходится эксплицитно выражать подразумеваемую в оригинале информацию (4) или же он может принять решение полностью изменить подзаголовок (3).

### 2.2.3. Анализ введений

Введение является важным элементом правил к настольным играм, в нём рассказывается предыстория игры, игрока знакомят с её миром, кратко объясняется её основной смысл. Вступление может содержаться в разделах под заголовками «Spielidee», «Ziel», «Spielziel», «Einleitung» и «Идея игры», «Цель игры» и «Введение» соответственно или же быть вынесено в отдельный параграф без названия, предваряющий текст непосредственно самих правил. Именно этот раздел чаще других подвергается переосмыслению и переводческим трансформациям на различных уровнях, т.к. основной его задачей является создать у игрока общее представление об игре, заинтересовать его. Работая над переводом этой рубрики, переводчик получает больше всего свободы действий. Нами были выделены следующие стратегии, которыми могут руководствоваться авторы русскоязычных правил:

#### 1. Опускание

Т.к. введение часто не связано с текстом самих правил и призвано лишь в общих чертах раскрыть суть игры, установить контакт с читателем, в переводе оно может полностью отсутствовать.

#### 2. Полноценный перевод

(1) Richter, Polizist, Einbrecher und Banker. Alle spielen sie mit. Aber nicht immer gehen sie ihrer eigentlichen Tätigkeit nach. Manchmal begeht der Richter einen Einbruch, der Polizist fällt einen Richterspruch und den Einbrecher sieht man zuweilen gar hinter einem Bankschalter. [Wanted!, 24]

Судья, полицейский, грабитель и банкир – все принимают участие в игре, но не все всегда заняты своим делом. Иногда судья промышляет грабежом, полицейский выносит приговор, а грабитель сидит за стойкой банка! [Wanted! Внимание! Розыск!, 23]

Переводчик может сделать выбор в пользу дословного перевода и сохранения всей информации, содержащейся в оригинале, манеры её подачи. Несмотря на то, что ярко выраженная рекламная тональность не свойственна русскоязычным инструктивным текстам.

В данном примере четыре коротких предложения при переводе были объединены в два длинных, что нарушило оригинальный ритм текста, и была опущена частица *gar*, которая придавала оригинальному тексту особый тон («... а грабитель – тот вообще оказывается за стойкой банка»).

Если же переводчик в силу ряда причин не может обеспечить эквивалентность перевода, то ему приходится обращаться к следующим переводческим стратегиям:

### **3. Переложение (рекламный характер не сохраняется)**

(2) Jeder Spieler erhält 5 bunte Cups und versucht schnell die Aufgaben zu lösen. Geschwindigkeit und ein gutes Auge sind gefragt: Die Karten geben vor, ob die Cups gestapelt werden oder nebeneinander stehen. Welcher Vogel sitzt oben im Baum, welcher unten? In welcher Reihenfolge hängen die bunten Jacken an der Wand? Cups richtig? Dann schnell auf die Glocke hauen! Am Ende gewinnt der schnellste Stapler.  
[Speed cups, 21]

Первым расставить свои колпачки по цветам в последовательности, нарисованной на карте. [Скоростные колпачки, 39]

Введение к правилам зачастую служит в основном для установления контакта с потребителем. Из этого следует, что оно нередко содержит много информации, которую переводчик может посчитать необязательной или лишней. Здесь мы можем наблюдать, что риторические вопросы, призванные создать у игрока впечатление, будто с ним ведут беседу, и другие подробности были опущены в переводе. Как следствие, был утерян рекламный характер текста.

#### 4. Перевод с учётом конвенций официально-делового стиля речи

(3) **Du** gewinnst wertvolle Edelsteine, wenn **du** mit **deinen** Karten der Summe 8 am nächsten kommst, ohne sie zu übertreffen. **Du** holst ebenfalls Edelsteine, wenn **dir** das mit der Kartensumme 28 gelingt. Falls **dir** sogar BEIDES gelingt, landest **du** einen Volltreffer und räumst alle Edelsteine ab. [8-28, 1]

**Вы** получаете кристаллики, если общая сумма значений на **ваших** картах наиболее близка к 8, но не превышает 8 ИЛИ наиболее близка к 28, но не превышает 28. Если общая сумма значений на **ваших** картах одновременно равна 8 и 28, то у **вас** точное попадание, и **вы** забираете все кристаллики. [8-28, 2]

Замена второго лица единственного числа глагола множественным числом прослеживается не только во введении, но также характерна и для текста правил в целом. Авторы немецкого текста с помощью такого фамильярного обращения пытаются создать атмосферу личного общения, показать свой дружелюбный настрой по отношению к игрокам, однако такого рода обращения к потребителю ещё не стали нормой в русском языке, где тип текста «инструкция», выступающий в роли официального документа, создаётся скорее в рамках конвенций официально-делового стиля речи, что делает невозможным употребление формы, которая считается менее уважительной.

#### 5. Адаптация текста для русскоязычной аудитории

(4) Im deutschen Sprachraum kennt man den Namen „Charade“ bestenfalls als Titel eines Hitchcock-Thrillers. In den angelsächsischen Ländern verbindet jedoch bereits jedes Schulkind das Wort „Charades“ mit einer der beliebtesten Beschäftigungen aller Zeiten. Es verdankt seine Popularität nicht zuletzt der Tatsache, dass es eines der kommunikativsten aller Spiele ist. Im Laufe der Jahrzehnte entwickelten sich aus dem einfachen „Pantomimen-Spiel“ unzählige Varianten. Die

Autoren von Activity® haben einige der unterhaltsamsten Versionen von „Charades“ weiterentwickelt und neue dazuerfunden. [Activity, 3]

Activity® - это игра для общения, основанная на обмене идеями и ассоциациями. Играя, мы применяем и развиваем ежедневные формы коммуникации: мимику, жесты, вербальные и графические описания. Чем дальше, тем сложнее, а тот, кто станет победителем, может определиться в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3 или 4 команды, минимальное количество игроков в которых – 2 игрока. Если вас только трое, смотрите правила игры для троих человек. [Активити, 26]

В данном случае автор оригинального введения обращается именно к немецко- и англоговорящей публике, рассуждая об ассоциациях, связанных со словом «шарада», у тех и у других. Поэтому переводчик не мог передать это введение дословно на русский язык и был вынужден создать совершенно новый текст. Интересно, что он не последовал примеру своего зарубежного коллеги при написании и не стал опираться на фоновые знания русскоязычных игроков. Помимо общих сведений переводчик также включил в текст введения информацию о необходимом количестве игроков, которая в оригинальных правилах встречается позже.

## **6. Переложение (появляется рекламный характер)**

(5) Spielidee. Die Spieler schlüpfen entweder in die Rolle eines Goldsuchers und graben tiefe Stollen in den Berg, oder sie sind als Saboteur unterwegs und behindern die Goldsuche. Beide Gruppen sollten sich untereinander unterstützen, auch wenn sie manchmal nur ahnen, wer welche Rolle innehat. Gelingt es den Goldsuchern, einen Weg zum Goldschatz zu legen, dann werden sie mit Goldstücken belohnt und die Saboteure gehen leer aus. Gelingt dies den Goldsuchern nicht, erhalten die Saboteure die Belohnung. Erst wenn es ans Verteilen des

Goldschatzes geht, werden die Rollen offen gelegt. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Goldstücken. [Saboteur, 20]

Важное замечание про гномов... Что объединяет всех гномов? Маленький рост? Длинные бороды? Несомненно. Но главное – это любовь к золоту! Итак, вы – гном, а значит, энергично прокладываете туннель в поисках золотой жилы. Рядом стучат кирки других гномов. Судя по всему, золото уже где-то рядом... но вдруг! Взмах кирки, звон, и туннель погружается во тьму. Кто-то разбил лампу... и сделал это специально! Значит, в шахте появились гномы-вредители! Чтобы первыми добраться до золота они готовы ломать инструмент, разрушать туннели, строить ловушки... Кто же из игроков честный гном, а кто – вредитель? Остаётся только догадываться, ведь ради золота гномы готовы на всё! [Гномы-вредители, 31]

Проанализировав весь материал, мы можем сделать вывод, что при переводе введения в основном либо сохраняют свои оригинальные структуру и наполнение, либо становятся значительно проще и беднее в художественном плане. В данном же случае мы имеем дело не с переводом как таковым, а с переложением на основе оригинала. Причём переводной текст, что нехарактерно, отличается большей рекламной направленностью. Такой эффект достигается за счёт частотного употребления риторических вопросов и восклицательных предложений. Возможно, перед автором оригинального текста и его переводчиком были поставлены разные задачи, что стало причиной совершенно разного подхода к написанию. Текст на немецком языке скорее обращается к взрослым людям, в то время как русскоязычный вариант пытается привлечь внимание более молодой аудитории. Не последнюю роль здесь также, наверняка, сыграли различия в менталитете потенциальных реципиентов.



#### 2.2.4. Анализ основной части

За основную часть в рамках данного исследования мы принимаем фрагмент инструкции, содержащий текст самих правил. Были выделены следующие характерные особенности перевода основной части ПНИ:

- Смена наклона
- Конкретизация
- Генерализация
- Смена залога
- Добавления
- Смещение перспективы
- Смена типа предложения
- Внесения изменений в правила
- Локализация имён

(1) **Deckt** alle eure verdeckte Karte **auf**. [8-28, 1]

**Игроки открывают** лежащие перед ними рубашкой вверх карты. [8-28, 2]

(2) Wer es als Erster schafft, sieben Karten richtig nebeneinander zu legen, **haut** schnell auf die Glocke. [Kuddelmuddel, 13]

Закончив ряд из 7 карт, быстрее **нажимайте** на звонок! [Перемешка, 36]

Один из частотных переводческих приёмов, обнаруженных нами в текстах ПНИ, – это замена изъявительного наклонения повелительным и наоборот. Для текстов жанра «инструкция» в русском языке употребление безличных высказываний с модальностью долженствования и следования является характерным. Отечественные грамматисты отмечают, что форма 3-го лица множественного числа настоящего времени глагола (1) в инструктивном тексте «представляет собой отсылку к авторитетам, к опыту знающих людей» [Золотова 2004: 351].

(3) **Dann** zählt jeder Spieler seine Edelsteine. [8-28, 1]

**В конце завершающего раунда** каждый игрок считает свои кристаллики [8-28, 2]

(4) **Je schneller die Bewegung**, desto schneller sieht man auch selbst die offene Karte [Halli Galli, 10]

**Чем быстрее игрок откроет карту**, тем быстрее он сам сможет увидеть её значение. [Халли галли, 43]

Иногда дословный перевод, хотя технически его выполнение возможно, является неприемлемым, т.к. он может вызвать недопонимание, чего в тексте инструкции категорически нельзя допустить. В таком случае переводчику приходится вносить в текст некоторые комментарии, делать его более конкретным и подробным. Приём конкретизации тесно связан с мерой понимания оригинала переводчиком. В примере (3) он, поняв о какой именно стадии игры идёт речь в этом фрагменте, раскрыл контекстуальный смысл наречия *dann*. В следующем примере переводчик подробно описывает, какое именно движение должно быть совершено игроком, и, понимая, что для игрока важно не столько «увидеть открытую карту», сколько считать её значение, решает несколько изменить смысловое наполнение предложения.

Возможна также обратная ситуация, когда оригинальное предложение переполнено излишней информацией, которую и без того можно подчерпнуть из контекста.

(5) Die Zahlen auf der Rückseite der Karten weisen auf den Schwierigkeitsgrad der Begriffe hin. [...] **Der tatsächliche Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe** ist jedoch immer subjektiv. [Activity, 3]

Цифра на оборотной стороне карты указывает на её сложность. [...]

Однако **это** довольно субъективно. [Активити, 26]

Дабы не перегружать текст излишне громоздкими конструкциями переводчик принял решение свернуть целое словосочетание до указательного

местоимения, значение которого вытекает из контекста. Можно отметить, что текст инструкций на немецком языке обычно более подробен и внимателен к деталям, в то время как авторы переводных инструкций на русском склонны быть более лаконичными.

В данном случае мы считаем такое переводческое решение оправданным. Местоимение и его антецедент находятся на незначительном удалении друг от друга, что делает возможным анафорическое употребление и не препятствует правильному пониманию текста.

(6) **Ein Geber wird bestimmt. Die Karten werden gemischt und einzeln** an die Mitspieler **ausgegeben**, bis alle Karten verteilt sind. [Halli Galli, 10]

**Один из игроков тасует колоду и раздаёт все карты** участникам (у некоторых игроков может оказаться чуть больше карт). [Халли галли, 43]

(7) Die Glocke **wird** in die Tischmitte **gestellt**. Die 80 Karten **werden gemischt** und verdeckt auf dem Tisch um die Glocke herum **verteilt**. [Kuddelmuddel, 13]

**Поставьте** звонок посередине стола. **Перемешайте** 80 карт и **выложите** их на столе в произвольном порядке лицом вниз. [Перемешка, 36]

Для текстов немецкоязычных инструкций, и ПНИ в частности, также типично употребление пассивного залога. В русском же языке, как мы можем судить исходя из приведённых примеров, наблюдается обратная тенденция. Е.С. Кубрякова говорит, что выбор залога в первую очередь связан с «привлечением внимания говорящего к разным сторонам описываемой ситуации» [Кубрякова 2004: 175-176]. Следовательно, мы можем сделать вывод о том, что в переводном тексте фокус внимания реципиента был смещён с объекта на действие, которое с этим объектом должен провести субъект. В своей работе М.А. Римская отмечает, что отношения между субъектом и объектом в реальном мире, где действие, как

правило, исходит от субъекта и направлено на объект, не отличаются вариативностью. Однако в языке данные отношения могут быть выражены двояко: с помощью активных и пассивных конструкций. Это подкрепляет гипотезу о том, что «языковое значение – это всегда интерпретация говорящим этносом реалий универсума» [Римская 2013: 136]. Для текстов ПНИ на русском языке такое смещение перспективы (не только с помощью смены залога) является характерным (8).

В примере (6) переводчик также посчитал нужным внести дополнительное пояснение в правила, чтобы избавить игроков от вопроса, который, вероятно, возник у самого переводчика во время прочтения.

(8) **Sobald** ein Spieler keine verdeckte Karte mehr zur Verfügung hat, scheidet er aus. [Halli Galli, 10]

**Если** у игрока кончились карты, он выбывает из игры. [Халли галли, 43]

(9) **Hast** du das Bauwerk korrekt vollendet (es sollte kurz frei stehen bleiben), bringst du es wieder zum Einsturz. [Make 'n' Break, 16]

**Как только** строитель правильно выполнит задание (сооружение должно постоять несколько секунд), он разрушает это строение. [Make 'n' Break, 17]

Темпоральные придаточные предложения по своему смыслу близки условному типу предложений, поэтому в некоторых случаях они являются взаимозаменяемыми, что можно часто наблюдать в текстах инструкций. С. Гроссманн отмечает, что тексты ПНИ не отличаются особым разнообразием синтаксических структур. Среди самых употребительных она называет простые и сложноподчинённые предложения с придаточным условия, частое повторение которых делает текст более рекуррентным [Großmann 2002: 79].

Помимо уже упомянутого смещения перспективы, в примере (8) временной тип придаточного предложения был изменён на условный.

Следующий пример отличается обратной заменой. Также неприемлемое в контексте русскоязычных инструктивных текстов обращение на «ты» из примера (9) было заменено нейтральным существительным «строитель».

Неоднократно нами были встречены случаи, когда переводчик вносил незначительные изменения в правила.

(10) Der jüngste Spieler beginnt. [Das verrückte Labyrinth, 7]

Игроки бросают жребий для того, чтобы определить, кому из них начинать. [Сумасшедший лабиринт, 40]

Оригинальный текст правил предоставляет самому юному игроку право начать игру, а из переводного текста следует, что игроки должны бросать жребий перед началом игры. Т.к. это два равноправных варианта начала игры, нельзя сказать, что переводчик сильно изменил правила, каким-то образом нарушил их структуру. Однако мы не считаем подобную замену правомерной.

(11) **Sara** und **Peter** haben die Kartensumme 8. [...] **Frauke** erhält die zweite Hälfte der Edelsteine. **Till** geht leer aus. [8-28, 1]

И у **Яны**, и у **Никиты** общая сумма значений на картах равняется 8. [...] **Даша** забирает вторую половину кристалликов. **Коля** не получает ничего. [8-28, 2]

(12) **Silvia** kann diese Karte leider nicht anlegen, weil die beiden Karten kein gemeinsames Symbol haben. [Kuddelmuddel, 13]

**Аня** не может выложить эту карту, потому что ни одна картинка не совпадает с картинками соседней карты. [Перемешка, 36]

(13) **Keno** dreht eine Karte auf die Talerseite und legt sie auf seinen Talerstapel. [Bohnanza, 6]

**Максим** переворачивает одну из карт Чили-бобов и кладёт её в свою стопку заработанных золотых. [Бонанза, 30]

Для наглядности и удобства восприятия авторы некоторых правил приводят примеры возможных партий и раундов. Свои пояснения они снабжают иллюстрациями, изображающими, например, возможное распределение карт. В этих примерах они присваивают игрокам номера или же дают имена. Переводчик нередко считает необходимым в таком случае совершить переводческую трансформацию. Так, немецкие имена *Sara*, *Peter*, *Frauke* и *Till* в русском переводе были заменены на Яну, Никиту, Дашу и Колю соответственно (11), *Silvia* в русскоязычном тексте правил стала Аней (12), а *Keno* превратился в Максима (13). В этом случае мы имеем дело с приёмом языковой локализации. Это «перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения» [Павлов 2014: 160]. Переводчик принял решение «русифицировать» оригинальные, непривычно звучащие для носителей русского языка имена, заменив их случайными русскими именами. Следует, однако, отметить, что иностранные реалии не всегда подвергаются адаптации в текстах правил. Это может быть связано с тем, насколько носителям ПЯ знакома та или иная реальность ИЯ.

### 2.2.5. Анализ заключений

Тексты ПНИ завершаются разделами, содержащими информацию о подсчёте баллов и способах выявления победителя.

(1) Du hast alle deine Schätze gefunden? Nun musst du nur noch zurück zu deinem Startfeld. Schaffst du es als Erster zurück zu deinem Startfeld, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen! [Das verrückte Labyrinth, 7]

Игрок, которому удалось открыть все секретные карточки, должен постараться как можно быстрее вернуть свою фишку на ее стартовую позицию в углу игрового поля. Тот, кто сумеет первым открыть все секретные карточки и выйти из лабиринта в том же месте, где он вошел в него, станет победителем в этой игре. [Сумасшедший лабиринт, 40]

(2) **Hat ein Huhn** alle im Spiel befindlichen Schwanzfedern in seinem Bürzel, hat es gewonnen. [Zicke Zacke Hühnerkacke, 25]

**Цыплёнок, который** быстрее других получит перья всех соперников, объявляется победителем гонки! [Цыплячьи бега, 44]

Для заключительной части правил характерны те же особенности, которые мы выделили в основной части, а именно:

Тексту на немецком языке в значительной мере присуща контактная функция, которая достигается за счёт риторических вопросов и восклицательных предложений (1). В русскоязычном варианте правил такая манера не сохраняется. Также характерные для оригинальных правил условные предложения, меняют свой тип. В примере (2) условное придаточное было заменено определительным. Фокус внимания адресата был смещён с действия (*hat es gewonnen*) на субъект (объявляется победителем).

(3) Autor und Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung von Indigo beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Ross Inglis und Kevin Jacklin. [Indigo, 11]

(4) Ein großes Dankeschön des Autors Carlo A. Rossi geht an Alfredo Berni, der maßgeblich an der Entstehung dieses Spiels beteiligt war. Mille grazie! [Mino & Tauri, 18]

В заключении авторы нередко выражают отдельные благодарности людям, учувствовавшим в создании игры. Такие предложения как правило не находят своего отражения в русском переводе.

(5) Удачи на пути к золоту! [Гномы-вредители, 31]

Как уже было неоднократно отмечено нами ранее, немецкоязычные инструктивные тексты отличаются ярко выраженной рекламной направленностью, что в меньшей мере присуще русскоязычным текстам данного типа, поэтому авторы инструкций на русском языке часто

принимают решение отказаться от, как им кажется, необязательных рекламных элементов. Однако это не является обязательным условием успешного перевода. Так, для правил к настольной игре «Гномы-вредители» в целом была характерна большая степень рекламной тональности, в то время как оригинальный текст был довольно сух. По этой причине в конце правил на русском языке появилась строчка с пожеланиями удачной игры, которая отсутствовала в оригинальной версии (5).

### 2.3. Лексические особенности перевода ПНИ

В процессе перевода текстов ПНИ переводчик сталкивается с большим количеством особой лексики. В рамках данного исследования нами были отобраны 94 лексемы и их переводы на русский язык. Их полный список приведён в приложении 1. В данном параграфе были рассмотрены группы лексем, представляющие наибольший интерес.

Можно выделять ряд типичной лексики, присущей большинству правил к настольным играм. Например: *Würfel* («кубик»), *Spielkarte* («карта»), *Spielplan* («игровое поле»), *Figur* («предмет») и др. Однако, несмотря на то, что за такими словами в русском языке, казалось бы, уже закрепились однозначные эквиваленты, их перевод всё ещё может варьироваться в зависимости от конкретной игры.

- (1) Startkarte [Saboteur, 20]  
карта входа в шахту [Гномы-вредители, 31]
- (2) Startkarte [Mino & Tauri, 18]  
начальная карта [Пришельцы в кукурузе, 37]
- (3) Chip [Indigo, 11]  
жетон [Индиго, 32]
- (4) Kakerlaken-Chip [Kakerlakak, 12]  
фишка [Кукарача, 34]
- (5) Muschelchip [Ringo Flamingo, 19]



фишка-ракушка [Ринго Фламинго, 38]

(6) Zahlenchip [Die Siedler von Catan, 8]

номерной жетон [Колонизаторы, 33]

Одна и та же лексема в рамках разных игр может получить разные варианты перевода на русский язык. Так, для *Startkarte* из примера (1) был подобран контекстуальный эквивалент. Такое переводческое решение было обусловлено тематикой игры, в которой главными действующими лицами являются гномы-золотоискатели, и внешним видом самой карты, на которой действительно изображён вход в шахту. В другом же случае (2) карта с таким же названием была переведена дословно методом калькирования.

Для такого частотного наименования как *Chip* тоже не нашлось однозначного варианта перевода. В русскоязычных правилах его именуют то как «фишка» (по аналогии с игрой в рулетку), то как «жетон».

(7) Bohnometer [Bohnanza, 6]

бобометр [Бонанза, 30]

(8) Landfeld [Die Siedler von Catan, 8]

гекс [Колонизаторы, 33]

Нередко как в оригинальном, так и в переводном тексте правил могут встречаться различные окказионализмы. Лексема из примера (7) была переведена с помощью буквального перевода. Для сравнения: автор русскоязычного окказионализма из примера (8) не стал сохранять оригинальную форму слова, а образовал новое с помощью усечения от слова «гексаэдр», что отсылает игроков к шестиугольной форме данной фишки. Можно предположить, что причиной такого решения стала переводческая задача придумать короткое название, которое было бы удобно использовать в процессе игры. Или же переводчик обратился к англоязычной версии правил, где эти фишки называются «terrain hexes (tiles)».

(9) Schatztafel [Indigo, 11]

тайл сокровищ [Индиго, 32]

(10) Wegetafel [Indigo, 11]

путевой тайл [Индиго, 32]

В качестве эквивалента для немецкого слова «Tafel» в русском языке переводчики всё чаще выбирают слово «тайл» (от англ. *tile* — плитка). На жаргоне программистов «тайл» – это квадратные растровые изображения равной величины, с помощью которых создаются уровни в компьютерных играх. Такое заимствование кажется нам оправданным, т.к. варианты перевода на русский язык (черепица, плитка, изразец) звучат не очень естественно в данном контексте.

(11) Löschkarte [Lunte, 15]

карта воды [Фитиль, 42]

(12) Schlusskarte [Lunte, 15]

карта ножниц [Фитиль, 42]

(13) Zielkarte [Saboteur, 20]

карта золотой жилы [Гномы-вредители, 31]

Как уже было отмечено, на перевод некоторых лексем в контексте ПНИ могут повлиять экстралингвистические факторы. Так, вместо очевидного приёма калькирование переводчик в первых двух случаях, ориентируясь на внешний вид карт, выбрал новое для них название. В примере (11) на карте был изображён пожарный рукав, а в примере (12) – ножницы. Эти иллюстрации и послужили опорой для переводчика. В следующем примере переводчик, понимая, что «целью» в данной игре является золотая жила, которую стремятся найти гномы-золотоискатели, раскрыл контекстуальный смысл первого компонента сложного слова.

(14) Goldsucher [Saboteur, 20]

карта гнома-золотоискателя [Гномы-вредители, 31]

(15) Saboteur [Saboteur, 20]

## карта гнома-вредителя [Гномы-вредители, 31]

Названия различных карт в немецком языке не всегда создаются по модели «определяющее слово + Karte». Но даже если в оригинальном названии отсутствует этот второй компонент, переводчик может принять решение дополнить переводное название поясняющим словом.

Можно отметить, что, хотя в текстах ПНИ выделяется ряд характерных лексем, в их переводе зачастую не наблюдается единообразия, даже в рамках одного текста (9, 10).

### **2.4. Выводы к главе 2**

В процессе анализа 22 текстов ПНИ нами были выделены следующие характерные особенности перевода данного типа текстов:

Если в качестве названия игры выступает окказиональное образование, то чаще всего (60%) его переводят с помощью транскрипции и транслитерации. При этом могут быть утеряны некоторые элементы значения слова. В тех случаях, когда игре было дано название на английском языке, у переводчика есть несколько стратегий: оставить оригинальное название без изменений, перевести название на русский язык или сохранить оригинальное название, добавив к нему некоторые пояснения. Даже если название на немецком языке поддаётся дословному переводу на русский, переводчик, тем не менее, может принять решение полностью его изменить.

Текст правил имеет чёткую структуру и разделён на характерные рубрики. В зависимости от типа игры в тексте могут появляться одни разделы и отсутствовать другие. Можно выделить ряд традиционных рубрик, которые мы находим в абсолютном большинстве игр, таких, как «Цель игры», «Компоненты игры», «Подготовка к игре», «Ход игры», «Советы игрокам» и «Завершение игры».

Введение к правилам задаёт тон всему последующему тексту. Оно должно ёмко представить суть игры и сделать это так, чтобы читателю захотелось продолжить знакомство с игрой. Однако в русском переводе мы не всегда находим этот раздел, т.к. он, как правило, не несёт в себе никакой существенной информации, выполняет рекламную/контактную функцию, которая в меньшей мере свойственна русскоязычным инструктивным текстам. Если всё же было принято решение сохранить этот раздел, то переводчику предстоит выбрать, в какой манере будет вестись повествование.

В случае если текст оригинальных правил при дословном переводе может быть понят двояко, в русскоязычном варианте необходимо эксплицитно выразить все смыслы оригинала. Если же какие-то подробности только осложняют восприятие текста, переводчик может не передать их в переводном варианте. Для инструктивных текстов на немецком языке, в отличие от русскоязычных текстов этого жанра, характерно широкое употребление пассивных конструкций. На русский язык их чаще передают с помощью активного залога. В процессе перевода правил переводчики также довольно часто обращаются к приёмам локализации (23%). Предложения, содержащие благодарности отдельным личностям, в переводе не сохраняются.

Результатом исследования стал двуязычный глоссарий, состоящий из 94 лексем.

В процессе исследования нами были выявлены следующие переводческие приёмы, наиболее часто встречающиеся в текстах ПНИ:

Конкретизация	28%
Генерализация	8%
Замена формы слова	18%
Замена членов предложения	12%

Замена типов предложения	10%
Добавление	16%
Опущение	8%

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на то, что тексты жанра «инструкция» давно стали объектом пристального внимания многих отечественных и зарубежных лингвистов, правила к настольным играм всё ещё остаются недостаточно изученными.

В настоящей исследовательской работе были рассмотрены стратегии перевода правил к настольным играм с немецкого языка на русский. В процессе анализа работ различных учёных были выявлены характерные лингвистические особенности инструктивных текстов и на основе этих особенностей установлено, что правила к настольным играм являются подвидом типа текста «инструкция».

Практическим материалом для данного исследования послужили немецкоязычные правила к 22 настольным играм и их переводы на русский язык, в которых нами были выявлены большое количество грамматических и лексических особенностей, изучены стратегии их перевода. В результате исследования был составлен двуязычный глоссарий.

После анализа материала мы пришли к выводу, что при переводе подобных текстов следует учитывать социальные характеристики потенциальных реципиентов (возраст, национальность) и коммуникативное задание текста. Переводчик правил к настольным играм должен быть готов к тому, что ему не всегда придётся заниматься именно переводом.

Данная работа открывает перспективы для дальнейшего изучения. Без внимания всё ещё остаются обширное количество текстов с инструктивной интенцией, в наименовании которых, однако, так же отсутствует слово «инструкция», что в некоторой мере делает спорной возможность их отнесения к данному жанру.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Brinker K., Sager S. Linguistische Gesprächsanalyse. Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt, 1989. 206 S.
2. Großmann, S. Die Textsorte „Spielanleitung“: Eine textgrammatische Analyse unter besonderer Berücksichtigung von DaF-Lehrwerken. – In German as a Foreign Language (gfl-journal), 2002, 1/2002, S. 66-103.
3. Hensel C. Produktbegleitende Texte – der Versuch einer Analyse unter illokutionärem Aspekt // Beiträge zur Erforschung der deutschen Sprache. Berlin - New York: de Gruyter, 1989. Bd. 9. S. 138-157.
4. Möhn, D. Instruktionstexte. „Ein Problemfall bei der Textidentifikation“, in: Brinker, Klaus (Hrsg.): Aspekte der Textlinguistik. Hildesheim [u.a.]: Olms, 1991.
5. Möhn, D., Pelka R. Fachsprachen. Eine Einführung. Tübingen: Niemeyer, 1984. 171 S.
6. Reiß, K. Texttyp und Übersetzungsmethode. Kronberg: Scriptor, 1976. 146 S.
7. Rolf E. Die Funktionen der Gebrauchstextsorten. Berlin - New York: de Gruyter, 1993. 335 S.
8. Алексеева И.С. Введение в переводоведение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
9. Алексеева И.С. Письменный перевод. Немецкий язык: Учебник. СПб.: Изд-во «Союз», 2006. С. 262-266.
10. Алексеева И.С. Профессиональный тренинг переводчика: учеб. пособие. – СПб.: Союз, 2005. 288 с.
11. Алексеева И.С. Текст и перевод. Вопросы теории. М.: Междунар. отношения, 2008. 184 с.

12. Астахова Е. В. Дискурсивная актуализация концепта INSTRUCTION (на матер. английского языка): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Иркутск, 2010. 143 с.
13. Бархударов Л. С. Некоторые проблемы перевода английской поэзии на русский язык // Тетради переводчика. – М.: Высш. шк., 1984. Вып. 21. С. 38-48.
14. Бархударов Л. С. Язык и перевод. М.: Междунар. отношения, 1975. 240 с.
15. Большой энциклопедический словарь: в 2 т. / Гл. ред. А.М. Прохоров. Т. 1, М., 1991. [Электронный ресурс] // URL: <http://tolkslovar.ru/i2826.html>. Дата последнего обращения: 12.03.2018.
16. Гавриленко Н.Н. Основные характеристики жанра «инструкция» и их влияние на деятельность переводчика // Гавриленко Н.Н. Понять, чтобы перевести: перевод в сфере профессиональной коммуникации. Кн. 2 / Научно-техническое общество академика С.И. Вавилова. М., 2010. С. 115-118.
17. Гак В. Г. Типология контекстуальных языковых преобразований при переводе // Текст и перевод. М.: Наука, 1988. С. 63-75.
18. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. М., 1981.
19. Глаголев Я.Б., Киндеркнехт А.С. Актуальность идентификации видов инструктирующего текста для переводчиков. Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. №1 (31): в 2-х ч. Ч. II. с. 54-56.



20. Гуревич А. Я. Проблемы средневековой народной культуры. - М.: Искусство, 1984. 420 с.
21. Дурнева К.А. Лексико-грамматические особенности перевода договоров и контрактов с английского языка на русский. Вестник КемГУ, 2014. №4 (60). С.155-160.
22. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. М., 2000. [Электронный ресурс] // URL: <https://slovar.cc/rus/efremova-tolk/290872.html>. Дата последнего обращения: 12.03.2018.
23. Золотова Г.А., Онипенко Н.К., Сидорова М.Ю. Коммуникативная грамматика русского языка. М., 2004.
24. Канащук С.А. Структурные, стилистические и коммуникативные особенности текстов дискурса инструкций на современном этапе развития. Язык и культура. № 4 (16). 2011.
25. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 477 с.
26. Киндеркнехт А. С. Перевод инструкции: дидактические ресурсы. Индустрия перевода и информационное обеспечение внешнеэкономической деятельности предприятий: мат-лы междунар. науч.-практ. конф. (Пермь, 5-7 дек. 2006 г.). Пермь: Изд-во Пермск. гос. тех. ун-та, 2006. С. 144-148.
27. Киндеркнехт А.С. Ошибки и неточности перевода потребительской инструкции (французский язык). Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2016. №1. С. 8-15.
28. Комиссаров В. Н. Лингвистика перевода. М.: Междунар. отношения, 1980. 168 с.

29. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М.: Высш. шк., 1990. 253 с.
30. Кубрякова, Е. С. Язык и знание. На пути получения знаний о языке: части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М., 2004. 560 с.
31. Кулёмина К.В. Основные виды переводческих трансформаций. Вестник АГТУ. 2007. №5(40). С. 143-146
32. Культура русской речи: энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л.Ю. Иванова, А.П. Сковородникова, Е.Н. Ширяева и др. М., 2003.
33. Лобанов И. Б. Принципы построения инструктирующего текста в русском языке: дис. ... канд. филол. наук / И. Б. Лобанов. – Ростов н/Д., 2003. 224 с.
34. Миньяр-Белоручев Р. К. Общая теория перевода и устный перевод. М.: Воениздат, 1980. 238 с.
35. Мощанская Е. Ю. Инструкция по эксплуатации: тип текста, объект перевода с листа, дидактика. Теория и практика перевода и профессиональной подготовки переводчиков. Научно-технический перевод: мат-лы II науч.-метод. коллокви. (Пермь, 4-6 февр. 2009 г.). Пермь: Изд-во Пермск. гос. тех. ун-та, 2009. С. 169-177.
36. Мощанская Е.Ю., Киндеркнехт А.С. Инструкция по эксплуатации как жанр директивного дискурса: переводческий анализ. Тамбов: Грамота, 2013. № 7 (25): в 2-х ч. Ч. I. С. 134-137.
37. Павлов А.В., Каширина Н.А. Проблемы локализации мморгп (многопользовательских ролевых онлайн-игр). Международный журнал экспериментального образования №6. 2014. С. 159-161.

38. Полякова Е.В. Визуализация как эффективный метод представления информации в сознании человека. Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2012. №4 (59). С. 180-181
39. Рехтин Л. В. Речевой жанр инструкции: полевая организация: дисс. ... канд. филол. наук. Горно-Алтайск, 2005. 192 с.
40. Римская М.А. Концептуальный анализ категории пассивного залога (на материале немецкого языка). Вестник ЧелГУ, 2013, № 24 (315). С. 136-139.
41. Трубникова Ю.В. Текст и его заголовок: проблема структурного и семантического взаимодействия. Известия АлтГУ, 2010. 2-2(66). С. 121-126.
42. Хорохордина О.В. Инструкция как тип текста. МИРС, 2013. №4. С.7-14.
43. Чабан Т. Ю. Инструкция / Т. Ю. Чабан // Культура русской речи: энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева и др. М.: Флинта: Наука, 2003. С. 213-214.
44. Швейцер А. Д. Теория перевода. М.: Наука, 1988. 216 с.

### **Источники**

1. 8-28. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://gesellschaftsspiele.spielen.de/uploads/files/2590/5695df81f37a7.pdf>. Дата последнего обращения: 01.04.2018.
2. 8-28. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/2180.pdf>. Дата последнего обращения: 28.04.2018.

3. Activity. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.piatnik.com/uploads/media/default/0001/01/d8de6a10a3c616d1162ed3c0583b31ff9e909bcb.pdf>. Дата последнего обращения: 03.05.2018.
4. Bamboleo. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.kinderfreunde-innsbruck.at/Bamboleo-Regel-D.pdf>. Дата последнего обращения: 31.03.2018.
5. Vausack. [Электронный ресурс] // URL: <https://images-eu.ssl-images-amazon.com/images/I/51yH1zdkC9S.pdf>. Дата последнего обращения:
6. Bohnanza. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=01661-DE-AmigoRule.pdf&title=01661-DE-AmigoRule.pdf>. Дата последнего обращения: 15.04.2018.
7. Das verrückte Labyrinth. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.spielregeln.de/wp-content/uploads/2012/01/das-verr%C3%BCCKte-labyrinth-anleitung.pdf>. Дата последнего обращения: 03.04.2018.
8. Die Siedler von Catan. [Электронный ресурс] // URL: [https://www.catan.de/files/downloads/4002051693602\\_catan\\_-\\_das\\_spiel\\_0.pdf](https://www.catan.de/files/downloads/4002051693602_catan_-_das_spiel_0.pdf). Дата последнего обращения: 25.03.2018.
9. Geistesblitz 5 vor 12. [Электронный ресурс] // URL: [http://cdn.simbadickie-group.de/downloads/601105054/601105054\\_Geistesblitz5vor12\\_Rules-online\\_DE-EN-FR-IT.pdf](http://cdn.simbadickie-group.de/downloads/601105054/601105054_Geistesblitz5vor12_Rules-online_DE-EN-FR-IT.pdf). Дата последнего обращения: 16.04.2018.
10. Halli Galli. [Электронный ресурс] // URL: [52](https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=01700-DE-</a></li></ol></div><div data-bbox=)

AmigoRule.pdf&title=01700-DE-AmigoRule.pdf. Дата последнего обращения: 04.04.2018.

11.Indigo. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.brettspiele-report.de/images/i/indigo/Indigo-Spielanleitung.pdf>. Дата последнего обращения: 04.04.2018.

12.Kakerlakak. [Электронный ресурс] // URL: <http://www.brettspiele-report.de/images/k/kakerlakak/Spielanleitung-Kakerlakak.pdf>. Дата последнего обращения: 12.03.2018.

13.Kuddelmuddel. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=03720-DE-AmigoRule.pdf&title=03720-DE-AmigoRule.pdf>. Дата последнего обращения: 23.04.2018.

14.Leg los! [Электронный ресурс] // URL: <https://gesellschaftsspiele.spielen.de/uploads/files/1406/54edbfde3ec2f.pdf>. Дата последнего обращения: 07.04.2018.

15.Lunte. [Электронный ресурс] // URL: <https://gesellschaftsspiele.spielen.de/uploads/files/2869/57b47db980e30.pdf>. Дата последнего обращения: 14.03.2018.

16.Make 'n' Break. [Электронный ресурс] // URL: [https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/23444%20Anl%201742066.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/23444%20Anl%201742066.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung). Дата последнего обращения: 07.04.2018.

17. Make 'n' Break. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/82.pdf>. Дата последнего обращения:  
05.04.2018.
18. Mino & Tauri. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=01654-DE-AmigoRule.pdf&title=01654-DE-AmigoRule.pdf>. Дата последнего обращения: 29.03.2018.
19. Ringo Flamingo. [Электронный ресурс] // URL:  
[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/22260%20anl%201325394.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/22260%20anl%201325394.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung). Дата последнего обращения: 19.04.2018.
20. Saboteur. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=04900-DE-AmigoRule.pdf&title=04900-DE-AmigoRule.pdf>. Дата последнего обращения: 06.04.2018.
21. Speed cups. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=03780-DE-AmigoRule.pdf&title=03780-DE-AmigoRule.pdf>. Дата последнего обращения: 29.03.2018.
22. Tick-Tack ... Bumm! [Электронный ресурс] // URL:  
<https://piatnik.com/uploads/media/default/0001/01/8fb1f9b9e6fb404447ae6bc24d3c6d9f1bf53dfc.pdf>. Дата последнего обращения: 07.05.2018.
23. Wanted! Внимание! Розыск! [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/207>

73%20anl%201635359.pdf?ossl=pds\_text\_Spielanleitung. Дата последнего обращения: 02.05.2018.

24. Wanted! [Электронный ресурс] // URL:

[https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/Wanted.pdf?ossl=pds\\_text\\_Spielanleitung](https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/Wanted.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung). Дата последнего обращения: 08.05.2018.

25. Zicke Zacke Hühnerkacke. [Электронный ресурс] // URL:

<https://gesellschaftsspiele.spielen.de/uploads/files/1523/54ef159283aa5.pdf>. Дата последнего обращения: 12.03.2018.

26. Активити. [Электронный ресурс] // URL:

<https://www.igroved.ru/rules/60.pdf>. Дата последнего обращения: 19.03.2018.

27. Бамболео. [Электронный ресурс] // URL:

<https://www.igroved.ru/rules/450.pdf>. Дата последнего обращения: 03.03.2018.

28. Барбарон. [Электронный ресурс] // URL:

<https://www.igroved.ru/rules/1816.pdf>. Дата последнего обращения: 04.03.2018.

29. Баусак. [Электронный ресурс] // URL:

<https://www.igroved.ru/rules/359.pdf>. Дата последнего обращения: 25.04.2018.

30. Бонанза. [Электронный ресурс] // URL: [https://s3-eu-west-](https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/mosigra.product.other/415/926/bonanza.pdf)

[1.amazonaws.com/mosigra.product.other/415/926/bonanza.pdf](https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/mosigra.product.other/415/926/bonanza.pdf). Дата последнего обращения: 07.04.2018.

31. Гномы-вредители. [Электронный ресурс] // URL:  
[http://2fishki.ru/userfiles/saboteur\\_2.pdf](http://2fishki.ru/userfiles/saboteur_2.pdf). Дата последнего обращения:  
20.03.2018.
32. Индиго. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/1124.pdf>. Дата последнего обращения:  
13.03.2018.
33. Колонизаторы. [Электронный ресурс] // URL:  
[https://hobbyworld.ru/download/rules/CATAN\\_Base\\_rules\\_web.pdf](https://hobbyworld.ru/download/rules/CATAN_Base_rules_web.pdf).  
Дата последнего обращения: 10.04.2018.
34. Кукарача. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/1649.pdf>. Дата последнего обращения:  
15.03.2018.
35. Палка, палка, огуречик.... [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/1775.pdf>. Дата последнего обращения:  
01.05.2018.
36. Перемешка. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/1678.pdf>. Дата последнего обращения:  
26.04.2018.
37. Пришельцы в кукурузе. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.igroved.ru/rules/2461.pdf>. Дата последнего обращения:  
02.05.2018.
38. Ринго Фламинго. [Электронный ресурс] // URL:  
<https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/222>



51%20anl%201534897.pdf?ossl=pds\_text\_Spielanleitung. Дата последнего обращения: 07.04.2018.

39. Скоростные колпачки. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.igroved.ru/rules/1652.pdf>. Дата последнего обращения: 18.04.2018.

40. Сумасшедший лабиринт. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.igroved.ru/rules/48.pdf>. Дата последнего обращения: 29.04.2018.

41. Тик Так Бумм!!!. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.igroved.ru/rules/72.pdf>. Дата последнего обращения: 06.05.2018.

42. Фитиль. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.igroved.ru/rules/2264.pdf>. Дата последнего обращения: 15.04.2018.

43. Халли Галли. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.amigo-spiele.de/content/download.php?group=rule&file=01700-RU-AmigoRule.pdf&title=01700-RU-AmigoRule.pdf>. Дата последнего обращения: 03.05.2018.

44. Цыплячи бега. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.igroved.ru/rules/236.pdf>. Дата последнего обращения: 13.04.2018.

## Приложение

### *Приложение 1.*

Сводная таблица немецких лексем ПНИ и их переводов на русский язык.

<b>Немецкий термин</b>	<b>Русский термин</b>
Aktionskarte	Карта действия
Aufgabenkarte	Карта с картинками
Baukarte	Двухсторонняя карточка-схема
Beidseitig bedrucktes Motivkärtchen	Двусторонняя карточка с картинками
Bevor es losgeht	Перед началом игры
Bohnometer	Бобометр
Chip	Жетон
Cup	Колпачок
Das Spiel beginnt!	Игра началась! / Начинаем игру
Das Spiel läuft	Ход игры
Edelstein	Кристаллик
Edelstein aus Glas	Стеклянный камешек
Eine neue Runde beginnt	Новый раунд
Ende der Runde	Окончание раунда
Ende des Spiels	Конец игры
Entwicklungskarte	Карта развития
Falle	Ловушка
Figur	Предмет
Gegenstand	Предмет
Gegenstandskarte	Карта с предметами
Gewinner	Победитель
Glocke	Звонок
Große Rundscheibe	Большой диск
Gründungsphase	Этап основания
Holzbaustein	Деревянный строительный элемент

Inhalt	Содержание / В комплекте
Kreuzung	Перекрёсток
Kurze Spielbeschreibung	Краткое описание игры
Kurze Stäbchen	Короткие палочки
Landfeld	Гекс
Langes Stäbchen	Длинная палочка
Längste Handelsstraße	Самый длинный тракт
Los geht's!	Начали!
Löschkarte	Карта воды
Luntekarte	Карта фитиля
Muschelchip	Фишка-ракушка
Mützentausch	Смена ролей
Niete	Защёлка
Passen	Пропуск хода
Personenkarte	Карта с персонажем
Polizeimarke	Полицейских жетон
Profiteur	Делец
Rahmenteil	Элемент морской рамки
Ratestein (Würfelchen)	Кубик угадывания
Räuberfigur	Разбойник
Rohstoffkarte	Карта сырья
Rückseite	Рубашка
Saboteur	Карта гнома-вредителя
Sanduhr	Песочные часы
Schatzkarte	Секретная карточка
Schatztafel	Тайл сокровищ
Schlusskarte	Карта ножниц
Seehandel	Заморская торговля
Sichtschirm	Ширма для игрока

Siegpunkt	Победное очко
Sockel	Столбик-основание
Sonderkarte	Особая карта
Spielablauf	Процесс игры / Как играть
Spielende	Конец игры
Spielende und Gewinner	Конец игры и определение победителя
Spielerkarte	Карта игрока
Spielfigur	Фишка
Spielgerät	Игровая подставка
Spielidee	Цель игры / Обзор игры
Spielkarte	Карта
Spielmaterial	Компоненты игры / В набор входят
Spielplan	Игровое поле
Spielplanständer	Крепление для игрового поля
Spielplatte aus Holz	Жёлтое деревянное поле в виде диска
Spielstein aus Holz	Деревянная фигурка
Spieltipps	Советы игрокам
Spielvariante	Вариант игры
Spielvorbereitung	Подготовка к игре
Startkarte	Карта входа в шахту
Startkarte	Начальная карта
Taler	Золотая монета
Teamkarte	Карта команды
Varianten	Варианты игры
Vor dem ersten Spiel	Перед первой игрой
Wackel-König	Фигурка короля
Weg mit Leiter	Карта с лестницей
Weg mit Tür	Карта с дверью

Wegekarte	Карта туннеля
Wegetafel	Путевой тайл
Wertung	Подсчёт очков
Wertungstafel	Поле подсчёта очков
Würfel	Кубик
Zahlenchip	Номерной жетон
Zahlenkärtchen	Карточка с номером
Zahlenleiste	Дополнительный счётчик
Zeitmaschine	Машина времени
Ziel des Spiels	Цель игры
Zielkarte	Карта золотой жилы