

Андреева Е.Д.,

кандидат филологических наук, доцент

доцент кафедры прикладной лингвистики и перевода

Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко

Россия, г. Оренбург

Усанова Е.М.,

студент

3 курс, институт языков и культур

Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко

Россия, г. Оренбург

**ПЕРЕВОДЧЕСКИЙ АНАЛИЗ И ПЕРЕВОД ТЕКСТА: КЕЗА
МАКДОНАЛЬД «SUPER NINTENDO: HOW ONE JAPANESE
COMPANY HELPED THE WORLD HAVE FUN»**

Аннотация: Статья посвящена переводу фрагмента научно-популярной книги Кезы Макдональд об истории Nintendo. Рассматриваются особенности предпереводческого анализа исходного текста (автор, аудитория, жанр, лексико-грамматические и стилистические характеристики). Анализируется степень эквивалентности и адекватности полученного перевода, обосновывается выбор стратегий. Материалы статьи могут быть использованы в курсах по переводу медиатекстов и научно-популярной литературы.

Ключевые слова: переводческий анализ, научно-популярный текст, культурные реалии, переводческие трансформации, эквивалентность, адекватность, Nintendo, история видеоигр.

Annotation: The article is devoted to the translation of a fragment of Keza MacDonald's popular science book about the history of Nintendo. The features of

the pre-translation analysis of the source text (author, audience, genre, lexical, grammatical and stylistic characteristics) are considered. Examples of the use of translation transformations (division, rearrangement, grammatical substitutions, adequate translation of cultural realities) are given. The degree of equivalence and adequacy of the resulting translation is analyzed, the choice of strategies is justified. The materials of the article can be used in courses on the translation of media texts and popular science literature.

Key words: *translation analysis, popular science text, cultural realities, translation transformations, equivalence, adequacy, Nintendo, video game history.*

За последние десятилетия видеоигры из узкого хобби превратились в часть мировой культуры, и во многом это заслуга Nintendo. Книга британской журналистки Кезы Макдональд «Super Nintendo: How One Japanese Company Helped the World Have Fun» (2026) показывает историю компании не как сухой отчёт, а через культуру, бизнес и человеческие судьбы. Актуальность темы обусловлена растущей популярностью игровой индустрии и необходимостью адаптации культурно-специфических реалий при переводе подобных текстов для русскоязычного читателя. Как отмечается в работах по теории перевода, научно-популярный текст требует особого подхода, сочетающего точность и доступность [1, с. 45].

Цель работы – выполнить переводческий анализ главы «Ultra Hand. Nintendo's pre-history, from playing cards to love testers» и предложить адекватный перевод фрагмента.

В ходе предпереводческого анализа установлено, что исходный текст принадлежит к научно-публицистическому стилю, жанр – культурно-историческая монография с элементами журналистского расследования. Автор – Кеза Макдональд, редактор видеоигр в The Guardian, специалист по истории Nintendo. Текст характеризуется когнитивной информацией (даты, имена, названия: 1889, Fusajiro Yamauchi, Game Boy, Kyoto), эмоциональной

информацией (экспрессивная лексика: *tragically, fascinated, infamously infuriating*) и эстетической информацией (метафоры, сравнения: *glittering nuggets of gold in muddy silt, a comically large lattice of concertina'd blue plastic*). Согласно методике переводческого анализа, выделение этих типов информации является ключевым этапом предпереводческого изучения текста [2, с. 67]. Лексические особенности: термины (*Ultra Hand, D-pad*), японские реалии (*hanafuda, yakuza, karuta, go, senet*), просторечия (*wacky, madcap, teeny-tiny*). Грамматически преобладают сложные синтаксические конструкции и пассивный залог. Целевая аудитория – взрослые люди, интересующиеся историей видеоигр, а также студенты-гуманитарии.

Конечная цель перевода – познакомить русскоязычного читателя с историей Nintendo, сохранив точность фактов, живость, образность и эмоциональную нагрузку оригинала.

Фрагмент перевода

1 Ultra Hand. Предыстория Nintendo, от игральных карт до тестеров любви

«Какое это было весёлое время... Я представлял себя художником-мультипликатором, который улавливает движения в мире и превращает их в абстракции»

Гумпэй Ёкои о ранних днях Nintendo

В саду в Эльзасе (Франция), совершенно не вписываясь в окружающую современную застройку, стоит точная копия японского здания 1889 года. Снаружи тихо журчит небольшой бамбуковый фонтанчик, а дверь обрамляют красные листья миниатюрного японского клёна. Над порогом выведены три иероглифа: 任天堂 – Нин-тэн-до.

Внутри – низкий столик на бамбуковом полу, стол в углу и, вот удивительное зрелище, бесконечные стеллажи бесценной истории Nintendo; не консоли и картриджи, не фигурки, игрушки и сувениры, хотя и они здесь есть, а сотни колод игральных карт, каталоги, вывески и рекламные

объявления, вырванные из страниц старых журналов... (полный перевод приведён в приложении).

Постпереводческий анализ

Для достижения адекватности были использованы три стратегии: дословный перевод (имён, дат, терминов), эквивалентный перевод (устойчивых фраз) и адекватный перевод (метафор, идиом, культурных реалий). По классификации В.Н. Комиссарова перевод выполнен преимущественно на уровне описания ситуации.

Применены следующие трансформации:

- однозначные эквиваленты: Mario - Марио, hanafuda - ханафуда, yakuza - якудза;
- дословный перевод: Construction took ten months - Строительство заняло десять месяцев;
- грамматические замены (пассив - актив): Yokoï was made head of... - Ёкои поставили во главе...;
- членение предложений: длинное описание ханафуда разбито на несколько русских предложений;
- перестановка: изменение порядка слов для русской коммуникативной нормы.

Данные трансформации подробно описаны в классификации переводческих преобразований [3]. Перевод можно считать адекватным: сохранены «живость» оригинала, его стиль и настроение; текст на русском языке звучит естественно и понятно. Критерии адекватности и эквивалентности перевода рассматриваются в фундаментальных трудах по теории перевода [4, с. 78–80].

Заключение

Выполненный перевод фрагмента книги Кезы Макдональд демонстрирует возможность точной и эстетически полноценной передачи культурно-исторического нарратива. Материалы работы могут быть

использованы в учебных курсах по переводу медиатекстов и научно-популярной литературы.

Использованные источники:

1. Алексеева, И.С. Профессиональный тренинг переводчика: учебное пособие по устному и письменному переводу для переводчиков и преподавателей / И.С. Алексеева. – Санкт-Петербург: Союз, 2001. – 288 с. – ISBN 5-94033-040-1.
2. Гараева, М.Р. Переводческий анализ текста. Translation analysis: учебное пособие / М.Р. Гараева, А.Ю. Гиниятуллина; под ред. д-ра филол. наук, проф. В.Н. Хисамовой. – Казань, 2016. – 96 с.
3. Кулемина, К.В. Основные виды переводческих трансформаций [Электронный ресурс] / К.В. Кулемина // Нефтегазовые технологии и экологическая безопасность. – 2007. – № 5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnyye-vidy-perevodcheskih-transformatsiy> (дата обращения: 01.06.2026).
4. Цатурова, И.А. Переводческий анализ текста: Английский язык: учебное пособие с методическими рекомендациями / И.А. Цатурова, Н.А. Каширина. – 2-е изд., испр. и доп. – Санкт-Петербург: Юникс, 2013. – 296 с.
5. Oxford Advanced Learner's Dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (дата обращения: 01.06.2026).
6. Reverso Context [Электронный ресурс]. – URL: <https://context.reverso.net/> (дата обращения: 01.06.2026).
7. Multitran [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.multitran.com/> (дата обращения: 01.06.2026).