

УДК 81'25

DOI: 10.18384/2310-712X-2022-3-113-124

## ОБ ИГРАХ ПЕРЕВОДЧИКА В ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**Ши Пэй, Ху Гумин***Уханьский университет**430072, ул. Баи, д. 299, г. Ухань, Хубэй, Китайская Народная Республика***Аннотация**

**Цель** данной работы заключается в исследовании отношений между участниками процесса перевода и их влияния на перевод с точки зрения теории игр.

**Процедура и методы.** В качестве примера приводятся фрагменты китайского перевода «Анны Карениной» Цао Ина. При проведении исследования применяются методы наблюдения, классификации, интерпретации и обобщения.

**Результаты.** В статье процесс перевода определяется как многосторонние игры с ненулевой суммой между переводчиком и автором оригинала, читателями перевода, другими переводчиками, инициатором перевода и другими участниками.

**Теоретическая и/или практическая значимость.** Результаты исследования вносят вклад в теорию игр и переводоведения.

**Ключевые слова:** перевод, теория игр, многосторонняя игра, двусторонняя игра, равновесие Нэша

## A STUDY OF TRANSLATORS' GAMES IN TRANSLATION ACTIVITIES

**Shi Pei, Hu Guming***Wuhan University,**No.299 Bayi Rd 299, Wuhan 430072, Hubei, People's Republic of China***Abstract**

**Aim.** The aim of this paper is to study the relationship between the participants in the translation process and their impact on translation from the point of view of game theory.

**Methodology.** The main methods of research are: observation, classification, interpretation, synthesis.

**Results.** The article defines the translation process as a multiparty zero-sum game between the translator and the original author, target language readers, other translators, translation initiators, and other translation participants.

**Research implications.** The research results contribute to the theory of games and translation theory.

**Keywords:** Translation; Theory of games; Multiparty game; Bilateral game; Nash equilibrium

### Введение

Известный экономист Кен Бинмор (Ken Binmore) сказал, что всякий раз, когда что-то происходит между людьми, это игры [10, 1 页]. Игры существуют во всех сферах нашей жизни и означают, что в случае конкуренции, сотрудничества и конфликта две или более стороны полностью понимают информацию и на этой основе выбирают оптимальное решение для получения максимальной выгоды для себя.

Исследования теории игр начались в 1944 году, Джон фон Нейман (John von Neumann) и Оскар Моргенштерн (Oskar Morgenstern) ввели игру в область экономики в своей монографии «Теория игр и экономическое поведение» (*The Theory of Games and Economic Behavior*). С 1940-х годов в результате непрерывного развития теории игр игра не только оказала значительное влияние на многие области, такие как математика, физика и военное дело, но и также широко использовалась в исследованиях во многих областях гуманитарных наук.

Жири Леви (Jiří Levý), чешский теоретик перевода, был первым, кто применил теорию игр к переводческим исследованиям. В статье «Перевод как процесс принятия решений» (*Translation as a Decision Making Process*) он предположил, что перевод – это серия последовательных ситуаций, как набор ходов в игре, которые заставляют переводчика делать выбор между определённым числом (часто чётко определённым числом) вариантов [7, p. 1171]. Элизабет Брюсс (Elizabeth Bruss) делит игры между различными участниками процесса перевода на три типа: игра с нулевой суммой, игра со смешанной мотивацией и кооперативная игра [6, p. 171]. В Китае Сюй Синьтао анализировал игры между объективным обоснованием и субъективностью переводчика при переводе терминологии [13, 90页]. Ма Цзесэнь анализировал применение переводческой игры в рамках экоперевода [9, 93页]. С точки зрения теории игр Чжао Даньдань исследовал стратегии перевода китайских фестивалей в стихах династии Тан [14, 186页]. Оуян Цзин отмечает, что перевод – это не только игры между переводным текстом и оригинальным текстом, но и игры между читателями и переводчиком [11, 17页].

В России профессор Куницына Е. Ю. добилась больших результатов в изучении сочетания теории игр и перевода. Она опубликовала много интересных научных работ, в том числе «Перевод и

правила игры (лингвопрототипический аспект)» (2012), «Дилемма заключенного и задача переводчика: теоретико-игровой аспект» (2015), «Что перевод? Игра!» (2017), «Игры, в которые играют автор и переводчик стендапа (лингвистический аспект)» (2018) и т. д., а также монографию «Шекспир – Игра – Перевод» (2009). В научной статье Куницыной Е. Ю. «Поэтический перевод как посттворчество: игра автора vs игра переводчика» предлагается взгляд на поэтический перевод как посттворчество. С опорой на положения философской герменевтики и юридической теории художественного перевода поэтический перевод рассматривается в соотношении игры автора и игры переводчика [4, с. 3]. А статья «Игры, в которые играют автор и переводчик стендапа (лингвистический аспект)» посвящена исследованию лингвистического аспекта перевода в рамках юридической теории перевода, которая предполагает такие переводческие игры, как игра с нулевой суммой и кооперативная игра [3, с. 57]. Глухенькая Л. Н. считает, что актуальной проблемой современной науки о переводе является переосмысление трёх составляющих понятий переводческой деятельности – переводческой задачи, переводческой проблемы и переводческой стратегии – с позиции игровой природы переводческой деятельности [1, с. 75]. Она делит переводческие игры на шесть видов и отмечает, что учёт игровых аспектов переводческой деятельности представляет собой новый подход к анализу перевода [2, с. 149]. В статье «О возможности применения методик теории игр к процессу перевода» Ушакова А. О. проанализировала механизмы принятия переводческого решения с позиции теории игр, объяснила возможности применения теории игр в переводе [5, с. 24].

### 1. Перевод с точки зрения теории игр

Теория игр – очень полезный аналитический инструмент в области экономи-

ки, политологии, социологии и т. д. Это наука, которая изучает, как принимать стратегические решения и предпринимать стратегические действия в стратегической среде. В своей книге «Игры и информация: Введение в теорию игр» Эрик Расмусен (Eric Rasmusen) отмечает, что теория игр фокусируется на поведении лиц, принимающих решения, которые осознают, что их действия будут влиять друг на друга [12, 13<sup>стр.</sup>]. Четыре элемента игры – это участники, информация, стратегия и выплата. При принятии решения о том, какую стратегию принять, каждый участник игр должен учитывать всю известную информацию, возможное влияние своих решений на других и возможные последствия реакции поведения других участников, выбирать наилучший план действий для максимизации выплаты и полезности. Иными словами, игра – это процесс, в котором индивиды или организации выбирают стратегии и реализуют их одновременно или последовательно один или несколько раз при определённых условиях и установленных правилах с целью получения определённых результатов.

Существует несколько способов классификации игр. Игры можно разделить на разные категории по разным критериям. Например, по количеству участников можно различать «одностороннюю игру», «двустороннюю игру» и «многостороннюю игру». По сумме интересов всех участников игры можно разделить игры на «игру с нулевой суммой» и «игру с ненулевой суммой». В «игре с нулевой суммой» выгода одной стороны обязательно означает убыток другой стороны в условиях жёсткой конкуренции. Общая сумма выгоды и убытка всех сторон игры всегда равна нулю, и нет никакой возможности сотрудничества между двумя сторонами. «Игра с ненулевой суммой» – это игра, в которой сумма выгоды и убытка всех сторон игры не равна нулю.

Перевод – это тоже своего рода игра, и все её элементы включены в перевод.

Участники (переводчики) имеют определённый объём информации о других участниках (авторах оригиналов, читателях переводов, издателях и т. д.) и их интересах и стратегиях, а также многократно принимают решения, чтобы максимизировать свой собственный интерес (качество перевода). Таким образом, перевод – это, по сути, многосторонняя игра с ненулевой суммой, в центре которой находится переводчик. При достижении «Равновесия Нэша» между переводчиком и другими участниками игр может быть гарантирована эффективная реализация выгоды перевода и коммуникативной функции перевода<sup>1</sup>. Выгода перевода, в основном, относится к выгоде переводного текста, которая определяется социальными, экономическими, духовными и другими факторами. Прежде чем принять решение, участники игр всесторонне рассматривают все факторы, предсказывают решение другой стороны и делают оптимальный выбор.

С точки зрения теории игр, в этой статье будет анализироваться процесс принятия решения переводчиком с помощью модели теории игр, и влияние отношений между переводчиком и другими участниками на процесс перевода. В статье в качестве примера приводятся фрагменты китайского перевода «Анны Карениной» Цао Ина<sup>2</sup>. При проведении исследования применяются методы наблюдения, классификации, интерпретации и обобщения.

## 2. Многосторонняя игра в процессе перевода

Как конечный результат переводческих игр перевод делается переводчиком.

<sup>1</sup> «Равновесие Нэша» относится к комбинации стратегий, состоящей из оптимальных стратегий всех участников, то есть у каждого из участников имеется оптимальная стратегия в том случае, если у всех остальных участников есть определенные стратегии.

<sup>2</sup> 列夫·托尔斯泰. 安娜·卡列尼娜[M]. 草婴译. 南京: 译林出版社, 2014, 764页. Далее в тексте указываются номера страниц с цитируемым иллюстративным материалом.

Среди многих участников игр в процессе перевода переводчик всегда занимает центральное место. Переводчик ведёт диалог и переговоры с различными участниками на пересечении исторического и реалистического измерений. И этот процесс диалога и переговоров – процесс, в котором переводчики делают выбор между многими стратегиями перевода. Другими словами, в силу своих собственных потребностей переводчикам неизбежно приходится играть в многосторонние игры с авторами оригиналов, читателями перевода, инициаторами перевода, издателями, критиками перевода и другими переводчиками, чтобы найти равновесие. Как пишет Юджин Найда (Eugene Nida), «переводчик должен осуществить тысячи выборов и решений, адаптироваться к другой культуре, к другому языку, к разным редакторам и издателям и, наконец, к читателям перевода» [8, p. 10]. Поэтому изучение игр в переводческой деятельности необходимо начинать с социальных отношений и изучать то, как переводчики постоянно корректируют свои решения, соотнося их с изменениями поведения других участников перевода.

### 2.1. Игры между переводчиком и автором оригинала

В своей деятельности переводчик должен в первую очередь иметь дело с автором оригинала. Отношения между

переводчиком и автором оригинала одновременно гармоничны и противоречивы. Оба они хотят, чтобы переводная работа не только была близка к оригиналу, но и находила отклик у читателей перевода. Однако из-за различий в языковом и культурном фоне, ценностях, идеологии, творческой мотивации, стиле, читателях произведения и т. д. происходит двусторонняя игра между переводчиком и автором оригинала.

Игра между переводчиком и автором оригинала может быть объяснена с помощью модели «Дилемма заключённого», которая описывает, как воры А и Б были схвачены и допрошены по отдельности. В полиции им сказали, что если они не сознаются, то их обоих обвинят в ношении оружия и приговорят к 2 годам тюрьмы. Если один сознается и обвинит другого, а другой нет, то сторона, признавшая вину, будет оправдана, а другая сторона, не признавшая вину, будет приговорена к 10 годам тюрьмы. Если оба сознаются и обвинят друг друга, оба будут приговорены к 8 годам тюрьмы (см. табл. 1). В игровой модели «Дилемма заключённого», если вор принимает «стратегию преимущества», то есть делает лучший выбор для индивида, то результатом будет восьмилетнее тюремное заключение для обоих воров. Это показывает, что оптимальное решение индивида не обязательно является оптимальным решением целого.

Таблица 1 / Table 1

#### Дилемма заключённого / The Prisoner's Dilemma

		Вор А	
		Сознаться	Не сознаться
Вор Б	Сознаться	(8,8)	(0,10)
	Не сознаться	(10,0)	(2,2)

Источник: составлено авторами.

Переводчик и автор оригинала подобны двум заключённым. Если они решают преследовать максимальные интересы одной стороны и игнорируют интересы

другой стороны, то результат игр не будет оптимальным. Тогда переводчики должны не только учитывать односторонние интересы, но и должны идти на

компромиссы ради окончательного текста перевода, чтобы игра достигла равновесия Нэша.

Итак, игра между переводчиком и автором оригинала – это двусторонняя игра с ненулевой суммой. При создании оригинального текста автор оригинала проявляет в произведении свой стиль и индивидуальность, отражает свой жизненный опыт, передаёт свои чувства, эмоции и ценности.

Переводчикам необходимо прочитать оригинальные авторские беседы, интервью, жизнеописание и проч. или посетить родственников, друзей или студентов автора и т. д., чтобы понять историческое прошлое, ценностные ориентации, литературные идеи, идеологию автора и т. д. Переводчик должен стараться выразить в переводе мысли, концепции, литературный характер, коммуникативную интенцию и стилистические особенности автора оригинала. Он не должен переводить текст, ориентируясь на собственные предпочтения, но и не должен механически переводить слово за словом. Переводчику следует использовать игровое мышление, чтобы сбалансировать интересы всех сторон переводных игр и принять оптимальное решение.

Рассмотрим примеры из китайского перевода «Анны Карениной», сделанные Цао Инем, чтобы проиллюстрировать игры между переводчиком и автором оригинала непосредственно в переводческой деятельности.

а) В переводе «Анны Карениной» переводчик Цао Ин играет в игру с автором оригинала Львом Толстым. Чтобы сохранить литературную окраску оригинала, он отказался от дословного перевода и использовал в переводе большое количество идиом, состоящих из четырёх китайских иероглифов и отвечающих за литературную окраску на китайском языке. Как показано в следующих трёх примерах, переводчик точно и тонко выразил смысл оригинала и достиг равновесия в игре с его автором. Например:

– Он не стоит того, чтобы ты страдала из-за него, – продолжала Дарья Александровна, **прямо приступая к делу.**

“你犯不着为他痛苦。”陶丽单刀直入 (119页)。

Когда они подъехали к дому, он высидил её из кареты и, сделав усилие над собой, с привычною учтивостью простился с ней и произнес те слова, **которые ни к чему не обязывали его**; он сказал, что завтра сообщит ей своё решение.

他们回到家里, 他扶她下了马车, 竭力克制自己的感情, 像平日一样彬彬有礼地同她道了别。作为**缓兵之计**, 他说明天将把他的决定告诉她 (263页)。

Он чувствовал, что, не ответив на письмо Дарьи Александровны, своею невежливостью, о которой он без краски стыда не мог вспомнить, он **сжѣг свои корабли** и никогда уж не поедет к ним.

他由于现在想起来都不能不脸红的粗野无礼, 当时没有给陶丽写回信。这个行为真是**破釜沉舟**, 使他再也不好意思到他们家去了 (317页)。

б) В некоторых случаях, чтобы сохранить стиль и литературную окраску оригинала, Цао Ин также использовал метафорические приёмы для перевода слов в оригинальном тексте. Например:

*Дети бегали по всему дому, как **потерянные**; англичанка поссорилась с экономкой и написала записку приятельнице, прося приискать ей новое место; повар ушёл ещё вчера со двора, во время обеда; чёрная кухарка и кучер просили расчёта.*

孩子们像**野小鬼**一样在房子里到处乱跑; 英籍家庭女教师跟女管家吵了嘴, 写信请朋友替她另找工作; 厨子昨天午餐时走掉了; 厨娘和车夫也都辞职不干了 (3页)。

В этом предложении переводчик перевёл слово «потерянные» как «野小鬼», чем не только точно выразил смысл оригинала, но и показал состояние детей, оставшихся в одиночестве, когда их родители поссорились. На китайском языке переводчик использует метафору, чтобы сохранить литературную окраску оригинала и достигнуть равновесия в игре

между переводчиком и автором оригинала.

в) Иногда, когда переводчик играет в игры с автором оригинала, он отказывается от буквального перевода и использует для перевода некоторые китайские слова с очевидными эмоциональными коннотациями, чтобы передать оттенки эмоций оригинального текста. Например:

– *Как это ты не побрезгал найти меня в этом вертепе?* – сказал Степан Аркадьич ...

“你怎么屈驾到这鬼地方来找我呀?”  
奥勃朗斯基说 (17页)。

В данном предложении переводчик переводит «не побрезгать» как «屈驾», «вертеп» как «鬼地方», тем самым не только выражая смысл оригинала, но и показывая саркастическую окраску слов Облонского.

г) Когда переводчик играет в игры с автором оригинала, он также должен учитывать коммуникативное намерение автора оригинала и использовать соответствующий метод перевода. Например:

*Прошу вас заметить, что я приписываю особенное значение исполнению этой моей просьбы.*

请您务必注意, 我亟盼您能实行我的要求 (267页)。

Это фраза из письма Каренина к Анне. Учитывая коммуникативную интенцию оригинала, переводчик отказался от буквального перевода, перевёл словосочетание «приписываю особенное значение» как «亟盼», которое в китайском языке является жёстким и формальным письменным словом, чем ещё больше подчеркнул жёсткий тон мужа Карениной, так что игра между переводчиком и автором оригинала достигает равновесия Нэша.

## 2.2. Игры между переводчиком и читателями

В процессе перевода переводчику часто приходится учитывать потребности читателей. Только тогда, когда потребности читателей удовлетворены, могут быть

реализованы потребности переводчика, и переведённый текст может вызвать тот же функциональный эффект, что и оригинальный текст у своих читателей. Однако существуют некоторые различия в культурном фоне, ценностях и идеологиях между читателями оригинала и читателями перевода, поэтому переводчику необходимо, прежде чем приступить к какой-либо переводческой деятельности, определить читателей перевода, спрогнозировать и проанализировать фоновую информацию и принять соответствующие переводческие решения. В некотором смысле читатель перевода является проводником переводчика, потому что игры между переводчиком и читателями в основном фокусируются на принятии и реакции от чтения читателей. Если на читателей в процессе чтения перевод производит то же впечатление, что и оригинал на своих читателей, то перевод успешен, это также свидетельствует о том, что игры между переводчиком и читателями достигли равновесия Нэша.

Игра между переводчиком и читателями перевода может быть объяснена с помощью модели «Битва полов». В «битве полов» муж и жена смотрят телевизор дома, муж хочет смотреть бокс, а жена хочет смотреть балет. Хотя и муж, и жена эгоистичны, но они любят друг друга так сильно, что при необходимости жертвуют своими предпочтениями, чтобы позаботиться друг о друге (см. табл. 2). В битве полов есть два равновесия Нэша. Лучшая стратегия для каждого из супругов зависит от выбора другого, и то, кто сделает первый шаг, имеет решающее значение. Участники игр, которые начинают действовать первыми, имеют преимущество. Если муж первым выбрал бокс и желает максимизировать свою собственную выгоду, то и жена не будет возражать, поскольку её лучшая стратегия – быть в согласии со своим мужем, и наоборот.

Отношения между переводчиком и читателями перевода подобны отношениям между мужем и женой в «битве

Таблица 2 / Table 2

## Битва полов / Battle of the sexes

		Жена (Wife)	
		Бокс (Box)	Балет (Ballet)
Муж (Husband)	Бокс (Box)	2, 1	0, 0
	Балет (Ballet)	0, 0	1, 2

Источник: составлено авторами.

полов», которые представляют собой двусторонние игры с ненулевой суммой. Фокус игры между переводчиком и читателями перевода лежит в конфликте между натурализацией и диссимиляцией. Если обе стороны не согласны друг с другом, то перевод не будет принят читателями перевода. Если обе стороны выберут натурализацию, то читатели перевода могут легко его прочитать, перевод будет успешным, а переводчик получит всеобщее признание. Если обе стороны выберут диссимиляцию, то, хотя читатели перевода будут испытывать трудности в чтении, у них будет больше шансов узнать иностранную культуру, что значительно расширит кругозор читателей перевода. Однако натурализация и диссимиляция не являются абсолютными. Во-первых, во многих случаях переводчик может найти такой способ перевода, который сможет не только выразить культурные особенности чужой страны, но и сделать перевод легко понятным для читателей. Во-вторых, натурализация и диссимиляция не являются единственными методами перевода для полного текста перевода. Переводчики будут выбирать различные методы перевода в соответствии с различными культурными традициями, коммуникативными намерениями и стилями слов, фраз и предложений оригинала.

Приведём ещё примеры из романа «Анна Каренина» в переводе Цао Ина с целью иллюстрации игры между переводчиком и читателями перевода.

а) Игра между переводчиком и читателями перевода впервые проявляется в переводе русских имён. Русское имя со-

стоит из трёх частей: имени, отчества и фамилии, – что сложнее, чем китайское имя. В разных общественных случаях формы имени, в том числе его уменьшительно-ласкательные и уменьшительно-уничижительные формы, также различны. Из-за разнообразия и сложности русских имён буквальный перевод сбился с толку китайских читателей, поэтому переводчик Цао Ин привёл русские имена к единообразию и в некоторых особых случаях внёс небольшие изменения. Например:

*Глаза Степана Аркадьича весело заблестели, и он задумался, улыбаясь.*

奥勃朗斯基高兴得眼睛闪闪发亮 (4页)。

Однако ты мне не ответил на мой вопрос, – прибавил он, с отчаянным усилием прямо глядя в глаза Облонскому.

“不过你并没有回答我的问题。”他补充说，竭力想正视奥勃朗斯基的眼睛 (13页)。

В двух приведённых выше примерах переводчик и читатели перевода играют в игру, в которой они отказываются от буквального перевода имён, но предпочитают переводить «Степан Аркадьич» и «Облонский» как «奥勃朗斯基» (Облонский), чтобы китайским читателям было легче воспринять эту фамилию.

б) Как уже упоминалось выше, Цао Ин использовал единообразные русские имена, но он отступал от этого правила в особых случаях. Например:

*Вронский вспомнил теперь, что это была Каренина.*

伏伦斯基这才想起，她就是卡列宁夫人 (61页)。

– *Нельзя ли что-нибудь сделать для неё?* – *взволнованным шёпотом сказала Каренина.*

“不能替她想点办法吗？”安娜激动地低声说 (63页)。

В контексте первого предложения мы видим, что Вронский впервые встретил Анну, и поэтому переводчик перевёл «Каренина» как «卡列宁夫人» (госпожа Каренина), выражая отношение отстранённости и уважения китайским почтительным обращением. Но во втором примере Вронский и Анна уже знакомы, и переводчик перевёл «Каренина» как «安娜» (Анна), передавая тем самым их близкие и тесные отношения. Такое изменение способа перевода имени человека легче вводит читателя в сюжет романа и поможет понять психологические изменения персонажей. Именно это изменение в способе перевода может свидетельствовать об игре между переводчиком и читателями перевода.

в) В ходе игры между переводчиком и читателями переводчик иногда добавляет некоторую информацию для лучшего понимания текста перевода. Например:

*Мать его была в молодости блестящая светская женщина, имевшая во время замужества, и в особенности после, много романов, известных всему свету.*

他母亲年轻时是个社交界红极一时的人物，婚后，特别是在丈夫去世后的孀居生活中，有过许多风流韵事，在社交界闹得沸沸扬扬 (55页)。

В этом предложении буквальный перевод заставит читателей ошибочно думать, что это женщина, «имевшая во время замужества, и в особенности после развода, много романов». Но из контекста мы можем узнать, что она не разведена, но её муж рано умер. Таким образом, переводчик учёл информацию оригинала, понимание читателей и добавил дополнительную информацию «特别是在丈夫去世后的孀居生活中» (и в особенности после смерти мужа), в результате чего было достигнуто игровое равновесие между переводчиком и читателями перевода.

г) При переводе некоторых слов из историко-культурной сферы переводчик всегда выбирает определённый способ перевода комментариев. Например:

– *От Нильсон?* – *с ужасом спросила Бетси, которая ни за что бы не распознала Нильсон от всякой хористки.*

“去听尼尔生<sup>①</sup>唱歌吗？”培特西惊奇地问，她怎么也不承认尼尔生的歌喉有什么出众的地方。

<sup>①</sup>瑞典著名歌星，当时在彼得堡和莫斯科演出，轰动一时。(124页)

(<sup>①</sup>Известная шведская певица, выступавшая в то время в Петербурге и Москве.)

«Нильсон» незнакома китайским читателям, без объяснения им будет трудно понять этот фрагмент текста. После игры с читателями переводчик буквально перевёл «Нильсон» как «尼尔生» и сделал комментарий к данному слову. Такой метод перевода диссимиляции не только сохраняет экзотическую окраску дискурса персонажей, но и помогает читателям понять коннотацию оригинала, благодаря чему в игре между переводчиком и читателями перевода может быть достигнуто равновесие.

### 2.3. Игры между переводчиком и другими переводчиками

Между различными переводчиками существует сотрудничество и конкуренция. Переводчики, которые сотрудничают друг с другом для выполнения одной и той же задачи перевода, одновременно и конкурируют друг с другом, чтобы выполнить свои собственные задачи перевода, именно это и есть игра. Из-за разных эпох, разницы в культурном фоне, мотивации перевода, концепции перевода и проч. у каждого переводчика существует своё понимание одного и того же произведения, что ведёт к разным версиям перевода. Различные переводы конкурируют в течение долгого времени. Можно сказать, что любой совершенный перевод литературных произведений редко выполняется одним переводчиком в течение ограниченного времени, но яв-

ляется результатом игр между многими переводчиками и постоянной корректировки их переводческих стратегий.

Роман «Анна Каренина» известного русского писателя Льва Толстого представляет большую литературную и лингвистическую ценность и глубоко любим китайскими читателями. Существует более 20 вариантов китайских переводов и более 80 их версий. С увеличением разнообразия переводов «Анны Карениной» разные переводчики в разные периоды углубляли своё понимание Толстого и его произведений в процессе взаимных игр. Они оптимизируют качество перевода, повышают выгоду игр, так что перевод становится всё более приемлемым для читателей перевода.

Приведём примеры различных переводов знаменитой первой фразы, с которой начинается «Анна Каренина»:

*Все счастливые семьи похожи друг на друга, каждая несчастливая семья несчастлива по-своему.*

幸福的家庭家家相似，不幸的家庭各不相同。(Цао Ин)

幸福的家庭都是相似的，不幸的家庭各有各的不幸。(Чжоу Ян)

幸福的家庭每每相似，不幸的家庭各有各的苦情。(Ли Ган)

幸福的家庭彼此相似，不幸的家庭各有不同。(Ли Чуньжун)

幸福的家庭，家家相似；家庭的不幸，户户不同。(Ян Нань)

#### **2.4. Игры между переводчиком и инициатором перевода**

С точки зрения традиционной теории перевода, перевод – это поведенческий процесс, включающий только три элемента: исходный текст, переводчик и переводный текст. Однако теоретические и практические исследования доказали, что, хотя некоторые специалисты внутри и вне литературной системы непосредственно не участвуют в переводческой деятельности, они играют определённую роль и оказывают влияние на процесс и результаты перевода. Эта теория побуж-

дает нас изменить точку зрения и не только сосредоточиться на авторе оригинала, переводчике и читателях перевода, но и добавить в сферу нашего исследования другие субъективные элементы, которые окажут важное влияние на процесс перевода. Инициатором перевода является такой субъективный элемент, который непосредственно не участвует в переводческой практике, но оказывает влияние на процесс и результаты перевода.

Независимо от того, в каком виде перевода будет работать переводчик, обязательно существует инициатор перевода, который может быть самостоятельным участником игры, и тем более распространённой является идентичность участников, которые сочетаются с такими участниками игры, как издатели, автор оригинала, читатели перевода и сам переводчик. В принципе, если переводчик является инициатором перевода, то он может осуществлять перевод независимо. Если инициатором перевода является кто-то другой, то неизбежно возникает игра между переводчиком и инициатором перевода.

Игра между переводчиком и инициатором перевода – это двусторонняя игра с ненулевой суммой. Перед началом переводческой деятельности обе стороны часто достигают соглашения об условиях и требованиях переводческого сотрудничества, а также о распределении выгоды в переводческом сотрудничестве и формируют обязательное соглашение. Инициатор перевода всегда преследует коммерческую ценность перевода (другие случаи не обсуждаются) и требует от переводчика принятия стратегии перевода, наиболее способствующей реализации коммерческой ценности перевода. Потребности переводчиков можно разделить на две категории: материальные и духовные. Под материальными потребностями понимаются потребности переводчиков в получении соответствующего вознаграждения за труд посредством переводческой деятельности. Духовные

потребности означают, что переводчики удовлетворяют эстетические потребности читателей, осознают собственную ценность, получают общественное уважение и признание читателей посредством перевода. В игре между переводчиком и инициатором перевода обе стороны принимают соответствующие стратегии на основе контракта, чтобы достичь равновесия выгоды обеих сторон.

### **2.5. Игры между переводчиком и другими лицами или организациями**

В переводческой деятельности переводчики также играют в игры с издателями, критиками перевода, цензорами перевода, маркетологами перевода и другими участниками. Эти игры многосторонни и непрерывны. Переводчики постоянно идут на компромиссы в многосторонней игровой сети, стараясь сделать так, чтобы перевод отвечал требованиям всех сторон и достигал состояния равновесия интересов.

### **Заключение**

Перевод – это очень сложная работа, включающая в себя множество аспектов. Переводчик не является единственным субъектом, определяющим текст перевода. Переводчики должны конкурировать и сотрудничать с теми, кто не имеет прямого контакта с переводом (например, с автором оригинала, читателями перевода, издателем и т. д.), принимая во внимание различные аспекты информации, такие как язык, литература, культура, общество, политика и др., чтобы произвести перевод.

С быстрым развитием теории игр устойчивой тенденцией стал анализ кон-

курэнции и сотрудничества в переводческой деятельности с помощью теории игр. Благодаря применению модели теории игр в переводоведении можно объективно проанализировать игру между участниками перевода и конкретно интерпретировать абстрактный процесс принятия решений переводчиками. По сути, процесс перевода – это многосторонние игры с ненулевой суммой между переводчиком и автором оригинала, читателями на целевом языке, другими переводчиками, инициатором перевода и другими участниками игр. Переводчик занимает центральное место в процессе многосторонних игр. Он постоянно стремится к точке равновесия Нэша, к максимизации выгоды, к формированию перевода.

Данное исследование многосторонних игр в переводческой деятельности призвано типизировать и классифицировать игры, но не является исчерпывающим. Исследование показало, что анализ переводческой деятельности с позиций теории игр, во-первых, позволяет развивать игровое мышление у переводчиков с целью учёта многогранности процесса перевода, проводить рациональный анализ и принимать оптимальные решения; во-вторых, он также может помочь переводчику думать о проблемах перевода с точки зрения других участников игр и обращать внимание на важность информации; наконец, это может ещё больше расширить исследовательские идеи теории перевода, что имеет определённое теоретическое и практическое значение.

*Дата поступления в редакцию 21.06.2021*

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Глухенькая Л. Н., Лукинова М. Ю. Перевод – игра с неопределённым исходом // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: материалы I всероссийской научно-практической конференции (Симферополь, 27–29 апреля 2017 года) / гл. ред. М. В. Норец. Симферополь: Типография «Ариал», 2017. С. 75–80.
2. Глухенькая Л. Н. Стратегии в игре перевода: миф или реальность? // Мировая литература на перекрестке культур и цивилизаций. 2017. № 1–2 (17–18). С. 145–154.
3. Куницына Е. Ю., Пегов Р. И. Игры, в которые играют автор и переводчик стендапа (лингвистический аспект) // Язык, культура, наука и техника в современном мире: материалы студен-

- ческой научно-практической конференции с международным участием (Иркутск, 17 апреля 2018 г.). Иркутск: Иркутский национальный исследовательский технический университет, 2018. С. 57–65.
4. Куницына Е. Ю. Поэтический перевод как посттворчество: игра автора vs игра переводчика // Вестник Московского университета. Серия 22: Теория перевода. 2020. № 1. С. 3–26.
  5. Ушакова А. О. О возможности применения методик теории игр к процессу перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2016. № 1. С. 24–33. DOI: 10.15593/2224-9389/2016.1.3.
  6. Bruss E. W. The Game of Literature and Some Literary Games // *New Literary History*. 1977. Vol. 9. № 1. P. 153–172.
  7. Levy J. Translation as a Decision Process // *To Honor Roman Jakobson: Essays on the Occasion of his Seventieth Birthday*. The Hague: De Gruyter Mouton, 1967. Vol. 2. P. 1171–1182. DOI: 10.1515/9783111349121-031.
  8. Nida E. A Fresh Look at Translation // *Investigating Translation: Selected Papers from the 4th International Congress on Translation (Barcelona, 1998)* / ed. Beeby A., Ensinger D., Presas M. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. P. 3–12.
  9. 马杰森. 博弈论视域下的生态翻译学—以鲁迅小说英译为例[J]. 惠州学院学报, 2018, 38(05): 89-94.
  10. 肯·宾默尔. 谢识予等译. 博弈论教程[M]. 上海: 格致出版社, 2010. 584页.
  11. 欧阳静. 博弈论视域下《毛泽东选集》英译策略研究[J]. 传媒论坛, 2018, 1(20): 16-17.
  12. 拉斯穆森. 韩松等译. 博弈与信息: 博弈论概论(第四版)[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2009. 640页.
  13. 徐鑫涛. “博弈论”视阈下译者主体性在术语翻译中的演绎 — 以《三国演义》罗慕士译本为例[J]. 外国语文研究, 2020, 6(01): 85-91.
  14. 赵丹丹. 翻译博弈论视角下古诗词英译中的节日文化[J]. 长江丛刊, 2018(34): 184+186.

#### REFERENCES

1. Glukhen'kaya L. N., Lukinova M. Yu. [Translation is a game with an uncertain outcome]. In: *Perevodcheskiy diskurs: mezhdistitsiplinarnyy podkhod: materialy I vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii (Simferopol', 27–29 aprelya 2017 goda)* [Translation discourse: an interdisciplinary approach: materials of the I All-Russian Scientific and Practical Conference (Simferopol, April 27–29, 2017)]. Simferopol, Tipografiya «Ariol» Publ., 2017, pp. 75–80.
2. Glukhen'kaya L. N. [Strategies in the game of translation: myth or reality?]. In: *Mirovaya literatura na perekrest'ye kul'tur i tsivilizatsiy* [World literature on the crossroads of cultures and civilizations], 2017, no. 1–2 (17–18), pp. 145–154.
3. Kunitsyna Ye. Yu., Pegov R. I. [Games author and translator of stand-up comedy play (linguistic aspect)]. In: *Yazyk, kul'tura, nauka i tekhnika v sovremennom mire: materialy studencheskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii (s mezhdunarodnym uchastiyem) (Irkutsk, 17 aprelya 2018 g.)* [Language, culture, science and technology in the modern world: materials of a student scientific and practical conference with international participation (Irkutsk, April 17, 2018)]. Irkutsk, Irkutsk National Research Technical University Publ., 2018, pp. 57–65.
4. Kunitsyna Ye. Yu. [Poetic translation as re-creation: author's play vs translator's game]. In: *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 22: Teoriya perevoda* [Moscow University Translation Studies Bulletin], 2020, no. 1, pp. 3–26.
5. Ushakova A. O. [About feasibility to apply methods of game theory to translation process]. In: *Vestnik Permskogo natsional'nogo issledovatel'skogo politekhnicheskogo universiteta. Problemy yazykoznaniiya i pedagogiki* [PNRPU Linguistics and Pedagogy Bulletin], 2016, no. 1, pp. 24–33. DOI: 10.15593/2224-9389/2016.1.3.
6. Bruss E. W. The Game of Literature and Some Literary Games. In: *New Literary History*, 1977, vol. 9, no. 1, pp. 153–172.
7. Levy J. Translation as a Decision Process. In: *To Honor Roman Jakobson: Essays on the Occasion of his Seventieth Birthday*. The Hague, De Gruyter Mouton, 1967, vol. 2, pp. 1171–1182. DOI: 10.1515/9783111349121-031.
8. Nida E. A Fresh Look at Translation. In: Beeby A., Ensinger D., Presas M., eds. *Investigating Transla-*

- tion: *Selected Papers from the 4th International Congress on Translation (Barcelona, 1998)*. Amsterdam; Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2000, pp. 3–12.
9. 马杰森. 博弈论视域下的生态翻译学— 以鲁迅小说英译为例[J]. 惠州学院学报, 2018, 38(05): 89-94.
  10. 肯·宾默尔. 谢识予等译. 博弈论教程[M]. 上海: 格致出版社, 2010. 584页.
  11. 欧阳静. 博弈论视域下《毛泽东选集》英译策略研究[J]. 传媒论坛, 2018, 1(20): 16-17.
  12. 拉斯穆森. 韩松等译. 博弈与信息: 博弈论概论(第四版)[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2009. 640页.
  13. 徐鑫涛. “博弈论”视阈下译者主体性在术语翻译中的演绎 — 以《三国演义》罗慕士译本为例[J]. 外国语文研究, 2020, 6(01): 85-91.
  14. 赵丹丹. 翻译博弈论视角下古诗词英译中的节日文化[J]. 长江丛刊, 2018(34): 184+186.
- 

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Ши Пэй – аспирант кафедры русского языка Института иностранного языка и литературы Уханьского университета;  
e-mail: shipei129@163.com

Ху Гумин – доктор гуманитарных наук, профессор кафедры русского языка Института иностранных языков и литературы Уханьского университета;  
e-mail: 2427912308@qq.com

### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Shi Pei – Postgraduate Student, Department of Russian Language, Institute of Foreign Languages and Literature, Wuhan University;  
e-mail: shipei129@163.com

Hu Guming – Dr. Sci. (Humanities), Prof., Department of Russian Language, Institute of Foreign Languages and Literature, Wuhan University;  
e-mail: 2427912308@qq.com

---

### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Ши Пэй, Ху Гумин. Об играх переводчика в переводческой деятельности // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2022. № 3. С. 113–124.  
DOI: 10.18384/2310-712X-2022-3-113-124

### FOR CITATION

Shi Pei, Hu Guming. A study of translators' games in translation activities. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Linguistics*, 2022, no. 3, pp. 113–124.  
DOI: 10.18384/2310-712X-2022-3-113-124