

Р. Е. Гончаров,
Московский международный университет
(г. Москва, Российская Федерация)
regoncharov18@gmail.com

СЯНЦИ И ШАХМАТЫ: ОТРАЖЕНИЕ КУЛЬТУРНЫХ РАЗЛИЧИЙ В НАЗВАНИЯХ ФИГУР КАК ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

***Аннотация.** В статье производится описание лексической сущности названий фигур в сянци как единиц перевода. Осуществлен анализ проблемы перевода названий игровых фигур в текстах, посвященных сопоставлению сянци и шахмат в культурологическом аспекте.*

***Ключевые слова:** сянци, шахматы, перевод, термин, реалья.*

R. E. Goncharov,
Moscow International University
(Moscow, Russian Federation)
regoncharov18@gmail.com

XIANGQI VS CHESS: REFLECTING CULTURAL DIFFERENCES IN THE NAMES OF GAME PIECES AS A TRANSLATION PROBLEM

***Abstract.** The article describes the lexical essence of the names of pieces in xiangqi as translation units. The analysis of the problem of translating the names of playing pieces in the texts devoted to the comparison of xiangqi and chess in the cultural aspect is carried out.*

***Keywords:** xiangqi, chess, translation, term, reality.*

Сянци – это китайская настольная игра шахматного типа, которая «появилась в Китае 1 500 лет назад во времена династии Северная Чжоу» [2] и по настоящий момент пользуется широчайшей популярностью как в самом Китае, так и в ряде стран Юго-Восточной Азии. Как и в шахматах, в сянци есть разделенное на клетки игровое поле и два набора фигур различного характера и силы, представляющих собой две противоборствующие «армии», а основная цель игры – поставить мат главной фигуре противника. Разница заключается в количестве и названиях фигур, в специфике их расстановки и ходов,

в особенностях разметки поля (рис. 1) и, конечно, в ряде типичных ситуаций, допускаемых правилами игры.

Международное значение сянци приобрели во второй половине XX в. с ростом численности китайских диаспор в Австралии, США и иных странах, относящихся к цивилизации Запада, а также в связи со стремительным выходом КНР на лидирующие позиции в экономическом и научно-технологическом развитии на рубеже XX–XXI вв. Все вышеперечисленное послужило причиной роста интереса к изучению китайского языка и культуры, а сянци являются неотъемлемой составляющей культурного наследия Китая.

Актуальность данного исследования заключается в том, что популяризация сянци в России и Республике Беларусь обуславливает необходимость всестороннего изучения данной игры, разработки качественных обучающих материалов, посвященных не только ее правилам и тактике, но и историко-культурной основе. Эта задача сопряжена с необходимостью выработки единого подхода к переводу терминологии сянци, а также методов адекватного перевода текстов, посвященных сянци, на русский язык.

Шахматы



Сянци

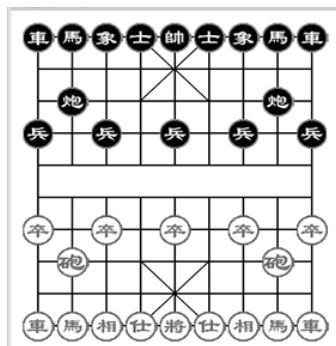


Рисунок 1 – Игральные поля и начальная расстановка фигур в шахматах и сянци

С проблемой, обозначенной в названии данной работы, мы столкнулись при переводе с английского языка на русский статьи «Сянци и шахматы: отражение культурных различий в китайской и западной играх» [2], автором которой является Ли Ма – ученый из Сианьского университета международных исследований. Основной вывод, к которому

приходит Ли Ма, заключается в том, что в правилах и терминологии шахмат и сянци отражено множество социокультурных особенностей, принципиально значимых для понимания специфики цивилизационного развития Древнего Китая и стран Западной Европы эпохи Средневековья: «Различные фигуры являются символами различных социальных классов и их ролей в своих обществах, а особенности ходов этих фигур отражают различия в моделях мышления и даже географические особенности Китая и стран Запада» [2].

Под терминологией сянци (как и шахмат) в контексте данного исследования мы понимаем совокупность общепринятых слов и словосочетаний, используемых для точного, однозначного называния игровых фигур, элементов игрового поля, типичных ходов и игровых ситуаций, предусмотренных правилами игры. Как показал наш опыт перевода статьи Ли Ма, проблема перевода терминологии сянци, в частности названий фигур (основного предмета нашего исследования), до настоящего момента является нерешенной в полной мере, особенно когда речь идет о текстах, посвященных культурологическим аспектам игры. Данная проблема является сложной, поэтому попробуем рассмотреть ее по частям.

Первая часть проблемы – это то, что названия фигур сянци находятся на стыке двух лексических явлений. С одной стороны, терминологии являются словами, обозначающими «понятие <...> или предмет какой-то специальной области знания, деятельности...» [8, с. 27]. С другой стороны, данные термины в то же время являются и реалиями, поскольку относятся к деятельности, специфической для культуры конкретного народа, отражающей его национальный и исторический колорит (обобщая более развернутую мысль С. Влахова и С. Флорина [6, с. vii], к деятельности, специфика которой не знакома людям иной культуры. Таким образом, согласно мнению С. Влахова и С. Флорина, данные названия можно отнести к так называемым терминам-реалиям [6, с. 8]. Являясь терминами, они «стремятся» к тому, чтобы иметь полные эквиваленты в языке перевода, но как реалии устойчивых общепринятых эквивалентов в языке перевода они еще не имеют или, по крайней мере, не имели до самого недавнего времени. Последнее утверждение одинаково верно по отношению и к русскому, и к английскому языку.

Вторую часть проблемы можно назвать «проблемой перевода перевода». Статья Ли Ма опубликована на английском языке. Независимо от того, была ли она в оригинале написана по-английски, либо является переводом текста, изначально написанного по-китайски, Ли Ма было необходимо найти англоязычные соответствия китайским названиям фигур сянци. При переводе же статьи Ли Ма с английского языка на русский возникает вопрос о русскоязычных соответствиях этих терминов.

Как оказалось, общепринятых соответствий данным названиям в английском языке до настоящего момента нет. Нами обнаружено четыре варианта перевода названий фигур сянци на английский язык. Но начнем с рассмотрения того, как называются данные фигуры в китайском языке, какое значение они имеют в китайском языке и какие соответствия этим названиям использованы в статье Ли Ма (табл. 1). Отметим еще одну значимую особенность китайской игры: названия одного и того же типа фигур в ней в некоторых случаях несколько отличаются по написанию и произношению в зависимости от того, к комплекту какого цвета они принадлежат (в сянци, в отличие от шахмат, традиционными цветами противоборствующих «армий» являются черный и красный). В том, какие лексические единицы английского языка использует Ли Ма как соответствия китайским названиям фигур сянци, есть определенная логика. Она состоит в том, что носителям языка перевода достаточно хорошо знаком аналог игры сянци – шахматы, для которых и в английском, и в русском языках уже достаточно долго существует общепринятая терминология. Стремясь сделать сянци более понятными для англоязычного читателя, Ли Ма в тех случаях, когда фигуры сянци (см. табл. 1, фигуры № 3, 4, 5, 7) функционально (по роли в игре, а в некоторых случаях – и по заложенному в названии значению) аналогичны шахматным фигурам, использует при переводе уже имеющиеся в шахматах названия (табл. 2), знакомые носителям языка перевода. В иных же случаях (см. табл. 1, фигуры № 1, 2, 5) автор использует буквальный перевод, стараясь передать культурный колорит китайских терминов-реалий. Наименование *safeguard* при этом является далеко не самым точным переводом с китайского названия фигуры № 2. Видно, что Ли Ма склоняется к смешанному подходу, используя по возможности функциональные аналоги из шахматной терминологии и применяя в тех случаях, где такие аналоги отсутствуют, буквальный перевод. Таким образом, с одной стороны, поддерживается аналогия с шахматами, понятными и знакомыми носителям языка перевода, с другой же стороны – передан культурный колорит, свойственный реалиям.

Если же посмотреть на иные варианты перевода названий фигур сянци на английский язык, обнаруженные нами, можно увидеть, что все они в большей мере, чем вариант Ли Ма, ориентированы на буквальный перевод, актуализирующий аспект культурного колорита термина-реалии.

В таблице 1 приведены написание и произношение названий красных фигур, а затем через косую линию – черных фигур сянци на китайском языке (колонка А), буквальное их значение в китайском языке (колонка В), варианты их перевода в статье Ли Ма (колонка С), а также варианты перевода названий фигур сянци из следующих источников: 1) «Энциклопедия настольных игр народов мира»,

составленная Р. Беллом и впервые вышедшая еще в 1979 г. (колонка D) [1], 2) популярный среди игроков по всему миру онлайн-вариант сянци на сайте xiangqi.com (колонка F) [4] и 3) «Всемирные правила сянци» – вышедший в 2018 г. англоязычный перевод правил игры в сянци, одобренный Всемирной федерацией сянци и Китайской ассоциацией сянци (колонка E) [3].

Таблица 1 – Названия фигур сянци и их англоязычные соответствия

№ п/п	A	B	C	D	F	E
1	帥 (shuài) / 將 (jiàng)	полководец, маршал, военачальник / генерал	commander	general	general	king
2	仕 (shì) / 士 (shì)	чиновник, должностное лицо / ученый, советник	safeguard	mandarin	adviser	adviser
3	車 (chē) / 车 (chē)	повозка, тачка, колесница	rook	chariot	chariot	chariot
4	相 (xiāng) / 象 (xiàng)	слон	bishop	elephant	elephant	elephant
5	馬 (mǎ)	лошадь, конь	knight	horse	horse	horse
6	炮 (pào) / 砲 (pào)	пушка	cannon	cannon	cannon	cannon
7	兵 (bīng) / 卒 (zú)	солдат, рядовой	pawn	pawn	soldier	pawn

В таблице 2 приведены общепринятые названия шахматных фигур в английском языке и их словарные соответствия (эквиваленты) в русском языке.

**Таблица 2 – Названия шахматных фигур в английском
и русском языках**

Chess	king	queen	rook	bishop	knight	pawn
Шахматы	король	ферзь	ладья	слон	конь	пешка

Можно констатировать, что на текущий момент в английском языке налицо ситуация многовариантности в использовании лексических единиц для называния фигур сянци, что является нежелательным и ненормальным, если акцентировать терминологический аспект данных названий. С этой точки зрения, а также учитывая статус английского языка как языка международного общения, наиболее правомерным, по нашему мнению, будет использовать в качестве терминологических соответствий данным названиям в китайском языке названия, приведенные во Всемирных правилах сянци (см. табл. 1, колонку E), поскольку это – конституирующий документ, используемый при организации турниров международного уровня по сянци по всему миру, включая чемпионаты мира.

Во избежание сходной ситуации в русском языке, считаем правомерным в приоритетном порядке использовать названия фигур сянци, приведенные в русскоязычном переводе Всемирных правил сянци [7], опубликованном в 2020 г. и также одобренном Всемирной федерацией сянци и Китайской ассоциацией сянци (табл. 3).

Таблица 3 – Названия фигур сянци во Всемирных правилах сянци

Xiangqi	king	adviser	chariot	elephant	horse	cannon	pawn
Сянци	король	советник	ладья	слон	конь	пушка	пешка

Подчеркнем, что русскоязычный текст Всемирных правил сянци является именно «переводом перевода»: он осуществлен переводчиком Д. Кулиным с англоязычной версии документа, который, в свою очередь, является переводом с китайского языка. При этом Д. Кулин использует тот же подход, что и Ли Ма, стараясь по возможности использовать функциональные аналоги из русскоязычной шахматной терминологии, и делает это даже более последовательно, чем Ли Ма. Отметим, что в русском языке тенденция к терминологической неопределенности также имеет место. Так, в вышедшей в 2021 г. в переводе на русский язык «Энциклопедии настольных игр народов мира» Р. Белла (переводчик Л. А. Игоревский) использованы следующие названия: генерал – мандарин – колесница – слон – конь – пушка – пешка [5, с. 109].

И наконец, третья часть проблемы, которую можно обозначить как проблему преодоления внутреннего семантического противоречия термина-реалии. Она может быть незаметной и неактуальной при переводе текста, в котором термины-реалии используются исключительно в терминологическом плане. Если же при этом происходит активное истолкование их культурологической семантики (аспект реалии у термина-реалии), да еще и в сопоставлении не двух, а трех языков и культур, игнорирование

данной проблемы может привести ко множеству как функционально-содержательных (искажения, неясности), так и функционально-нормативных (культурологических, нормативно-узуальных) ошибок. В качестве примера того, как приходится для достижения адекватности действовать переводчику, ограниченному, с одной стороны, необходимостью последовательно использовать уже принятые термины, а с другой – необходимостью передавать значение их десигнагов, трактуемых буквально, в качестве культурных реалий, приведем отрывок из статьи Ли Ма. В таблице 4 с оригиналом текста сопоставлены два варианта перевода: первый выполнен с использованием технологии машинного перевода (онлайн-переводчик DeepL), а второй принадлежит автору данной работы. Пример относится к сопоставительному описанию ферзя в шахматах и советника в сянци. Он позволяет также увидеть аналогичные проблемы, связанные с использованием названия «король» в обеих играх.

Таблица 4 – Машинный и авторский перевод отрывка из статьи Ли Ма

Оригинал статьи Ли Ма	Перевод DeepL	Перевод автора
The Guard in Xiangqi and the Queen in Chess The guard and the queen are two different pieces in terms of their own way of move, but they have one obvious similarity: both of them are next to the commander or the king on the chessboard. The guard, in the game of Xiangqi, is the commander's bodyguard whose main job is to protect the commander <...> For each side, there are two guards next to the commander. <...> The queen is the only piece on the chessboard <...> that represents a woman...	Страж в сянци и ферзь в шахматах Страж и ферзь – две разные фигуры по способу передвижения, но у них есть одно очевидное сходство: обе они находятся рядом с полководцем или королем на шахматной доске. Стражник в игре сянци – это телохранитель полководца, чья основная задача – защищать его. <...> На каждой стороне есть два охранника рядом с командиром. <...> Королева – единственная фигура на шахматной доске во время шахматной партии, которая представляет женщину...	Советник в сянци и ферзь в шахматах И ходы, и социальные роли советника в сянци и ферзя в шахматах очень сильно отличаются. У этих фигур есть лишь одно очевидное сходство – обе они находятся на игровой доске в непосредственной близости от короля. Советник в сянци символизирует свиту и личную гвардию короля. <...> в сянци на игровой доске у короля целых два советника – по одному слева и справа от него. <...> В Западной Европе, начиная с эпохи Средневековья, ферзь в шахматах становится символом королевы – единственной «женщины» на шахматной доске...

В отрывке из оригинального текста продемонстрировано игнорирование автором статьи терминологического характера названия фигуры. Он весьма свободно использует вместо заявленного в начале статьи названия *safeguard* его синоним *guard*, что в отношении термина было бы неприемлемым. Проигнорирован данный аспект и в машинном переводе, где *guard* в качестве названия фигуры переводится и как *страж*, и как *стражник*, и как *охранник*, а *commander* – тоже как название фигуры (по версии Всемирных правил сянци, напомним, это *king*) – и как *полководец*, и как *командир*. Мы в своем переводе последовательно используем термины «советник» и «король», предложенные Всемирными правилами сянци, признавая при этом, что название «король» – далеко не самое удачное для фигуры сянци с точки зрения культурологической аутентичности (аспект реалии). Неясность возникает в машинном переводе и по отношению к названию *queen*, которое в одном случае переводится терминологическим соответствием «ферзь», а в другом случае – словом «королева». Мы преодолеваем смысловые несоответствия в тексте оригинала и перевода, связанные со значениями пар названий «guard – советник» и «queen – ферзь» (когда *guard* в оригинале статьи описывается именно как *охранник*, а *queen* – как женский персонаж, супруга короля) с помощью лексических замен: глаголы *is*, *represents* переводятся как *символизирует*, *становится символом*, что позволяет подчеркнуть условный характер термина и избежать проблемы неясности либо неточности при переводе. В нашем переводе используются также добавления, позволяющие уточнить историко-культурный контекст, обуславливающий специфику символизма данных фигур.

В заключение отметим, что перевод названий фигур сянци, которые относятся к категории терминов-реалий, представляет собой комплексную проблему, в основе которой – внутреннее противоречие между их свойствами как термина и как реалии. Благодаря публикации Всемирных правил сянци на английском (2018) и русском (2020) языках, проблема выбора терминологических соответствий названиям фигур сянци в целом решена, но тенденция к терминологической неопределенности в их использовании в настоящее время сохраняется как в англоязычном, так и русскоязычном культурологическом дискурсе. Во многом это происходит потому, что при подборе терминологических соответствий при переводе Всемирных правил сянци с китайского языка на английский язык (а затем и с английского на русский) в некоторых случаях не была в достаточной мере учтена культурно-историческая специфика (аспект реалии у термина-реалии).

Литература

1. Bell, R. C. Board and table games from many civilizations / R. C. Bell. – New York, Dover Publications, 1979. – URL: <https://zoboko.com/text/4e438o2l/board-and-table-games-from-many-civilizations/15> (date of access: 30.10.2024).
2. Ma, L. Xiangqi vs chess – the cultural differences reflected in Chinese and Western games / L. Ma // Open Journal of Social Sciences. – 2020. – 8, 52 / Li Ma. – URL: <https://doi.org/10.4236/jss.2020.83006> (date of access: 30.10.2024).
3. World XiangQi Rules. People's Sports Publishing House, 2018, 108 p. – URL: https://www.wxf-xiangqi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=269&Itemid=291&lang=en (date of access: 30.10.2024).
4. Xiangqi.com Chinese Chess: site. – URL: <https://www.xiangqi.com/> (date of access: 28.10.2024).
5. Белл, Роберт. Энциклопедия настольных игр народов мира / Роберт Белл ; пер. с англ. Л. А. Игоревского. – М. : ЗАО Центрполиграф, 2021. – 318 с.
6. Влахов, Сергей. Непереводимое в переводе / Сергей Влахов, Сидер Флорин. – М. : Международные отношения, 1980. – 342 с.
7. Всемирные правила сянци / пер. с англ. Д. Кулина. – СПб. : ВВМ, 2020. – 87 с.
8. Письменный перевод специальных текстов : учеб. пособие / Е. А. Мисуно, И. В. Баценко, А. В. Вдовичев, С. А. Игнатова. – М. : ФЛИНТА, 2013. – 256 с.

A. P. Huminskaya, Y. A. Hulitski,
Belarus State Economic University
(Minsk, Republic of Belarus)
hulitskieugine@gmail.com,
ustinovich_o@mail.ru

THE IMPACT OF STUDENT EXCHANGE ON THE DEVELOPMENT OF INTERCULTURAL RELATIONS BETWEEN BELARUS AND CHINA

Abstract. *The article examines the pivotal role of student exchange programs in enhancing intercultural relations between Belarus and China, a key focus of Belarusian foreign policy. The study highlights how these exchanges contribute*