

俄语系列图书



俄语专业八级阅读与 翻译训练

总主编 陈国亭
主 编 赵淑贤
副主编 李 娜 王新颖 惠 慧

贴近生活 ● 语言规范
内容丰富 ● 实用帮手

大家一起从 **早** 到 **晚** 说俄语



哈尔滨工业大学出版社
HARBIN INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

俄语系列图书



俄语专业八级阅读与 翻译训练

EYUZHUANYE BAJI YUEDU YU FANYI XUNLIAN

总主编 陈国亭

主 编 赵淑贤

副主编 李 娜

王新颖

惠 慧

(以下按姓氏笔画排序)

编 者

王新颖

毛京京

李 娜

杨 洋

陈齐有为

陈国亭

赵淑贤

贴近生活 • 语言规范

内容丰富 • 实用帮手

大家一起从 **早** 到 **晚** 说俄语



外语教学与研究出版社
CHINA FOREIGN LANGUAGE TEACHING AND RESEARCH PRESS

总 主 编 陈国亭

本册主编 赵淑贤

副 主 编 李 娜 王新颖 惠 慧

(以下按姓氏笔划排序)

参编人员 王新颖 毛京京 刘柏威 李 娜

杨 洋 陈齐有为 陈国亭 赵淑贤

图书在版编目(CIP)数据

俄语专业八级阅读与翻译训练/赵淑贤主编.

—哈尔滨:哈尔滨工业大学出版社,2018.3

ISBN 978 - 7 - 5603 - 7211 - 2

I. ①俄… II. ①陈…②赵… III. ①俄语 - 阅读教学
②俄语 - 翻译 IV. ①H359.4②H355.9

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 330064 号

策划编辑 甄森森

责任编辑 张 瑞

封面设计 刘长友

出版发行 哈尔滨工业大学出版社

社 址 哈尔滨市南岗区复华四道街 10 号 邮编 150006

传 真 0451 - 86414749

网 址 <http://hitpress.hit.edu.cn>

印 刷 黑龙江艺德印刷有限责任公司

开 本 787mm × 960mm 1/16 印张 17.5 字数 356 千字

版 次 2018 年 3 月第 1 版 2018 年 3 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978 - 7 - 5603 - 7211 - 2

定 价 43.80 元

前 言

为使俄语专业学生能很好地针对参加专业八级统考进行备考,提高专业八级考试成绩,编者编写了这本《俄语专业八级阅读与翻译训练》。

编者认为,单靠做题技巧提高成绩的想法并不可靠。真正的阅读能力是否具备,应以是否正确理解为主要检验点。如果能很好地理解,那么从考卷所给答案的四个选项中选出正确答案并不是问题,而检验学习者是否真正地理解文中意思,其最好的方式就是看能否实现正确的翻译。另外,俄语专业八级试卷中还有一项考题:俄译汉。一般学生很难找到适合八级水平的材料来训练翻译技巧。编者选定的86篇短文,知识涵盖比较全面,对于培养翻译能力、提高翻译水平可以起到举一反三的作用。

本书不同于一般意义上的阅读或翻译指导书,每课后对俄语八级词汇知识点做出注释,并全文译成汉语,以便读者可以很好地理解短文内容,而对文中不要求学生必须掌握的一些生僻词,不再单独注释,读者可以通过译文知道意思。对本书整体内容,建议通过适当的学习和多次复习,真正提高俄语翻译水平。

编者相信,学生通过本书的学习,可以很好地掌握相应的俄语知识,提高应试能力。

由于编者水平有限,书中缺点和不足之处在所难免,敬请读者批评指正。

主编联系 E-mail: chenguotttt@126.com

编 者

2018年1月

目 录

(一) 社会篇

1. Как компьютерные игры влияют на психику подростков 电脑游戏是如何对青少年心理产生影响的 // 3
2. Нужны ли современному обществу таланты? 现代社会是否需要天才? //6
3. Уполномоченный по нашим детям 我们儿童的全权代表 //8
4. Юридический статус семьи 家庭的法律地位 //11
5. Русский профессор из США работает волонтером в главном пресс-центре Олимпиады 来自美国的俄罗斯教授在奥林匹克新闻中心总部担任志愿者 //14
6. Дети — могильщики цивилизации 儿童是文明的掘墓人 //17
7. Поиск первой работы — что надо знать? 找第一份工作时应该知道什么? //19
8. Молодёжь в наши дни ускоренно стареет 当代年轻人正在加速老化 //22
9. Запрет на перевозку детей 禁止运载儿童 //25
10. Развитие игры 游戏的发展 //28
11. Смысл путешествия вчера и сегодня 过去与现在旅行的意义 //31
12. Для чего люди путешествуют сегодня? 今天人们旅行是为了什么? //34
13. Что получает человек вместе с селфи? 随时随地自拍的人能得到什么? //37
14. Вред игры в компьютерные игры 玩电脑游戏的坏处 //40

15. Школьники и компьютерные игры с «экраным насилием» 中小學生与
 屏幕暴力电脑游戏 //44
16. Здоровье и болезнь 健康与疾病 //47
17. Не пора ли начать бороться за право на тишину? 是否应该开始争取安
 静的权利? //50
18. Какие выводы нам надо сделать из трагедии в московской школе? 从莫
 斯科中学的悲剧中我们应得出什么结论? //52

(二) 文化篇

19. О Государственном центре русского фольклора 关于俄罗斯国家民俗中
 心 //59
20. Многополярность мира 世界多极化 //61
21. Маленькие театры большой Москвы 大莫斯科的几个小剧院 //64
22. Модифицированная сказка 经过改编的童话 //66
23. Загадка зелёного острова 绿岛之谜 //68
24. Союзмультифильм в московском метро 莫斯科地铁里的“联盟动画电影”
 //71
25. У времени в плену 做时间的俘虏 //75
26. Сувениры и подарки при общении с иностранными партнёрами 和外国
 伙伴交往时的纪念品和礼物 //77
27. О деловой культуре 有关商务文化的问题 //80
28. Нобелевская песня о литературе 诺贝尔文学奖歌曲 //83
29. Фрагмент дискуссии в Институте человека 人类学学院里辩论的一个片段
 //87
30. Корней Иванович Чуковский 科尔涅·伊万诺维奇·楚科夫斯基 //90
31. Мистика революционной музыки 革命音乐的神秘之处 //93
32. Костюм в русском стиле 俄式服装 //95
33. Долгий-долгий Новый год 很长很长的新年 //98
34. О дружбе 论友谊 //101
35. Субкультура 亚文化 //104
36. К вопросу о свободе творчества 关于创作自由的问题 //107

37. Роль моды в обществе потребления 时尚在消费社会中的作用 //110
38. Диджей (DJ) 音乐节目主持人(DJ) //113
39. Об имидже имиджа и его подлинной сущности 谈典型形象及其真正本质 //116
40. О количестве любителей чтения в России и Китае 谈俄罗斯与中国阅读爱好者的数量 //119
41. Культура «в ружиме реального времени» 实时文化 //122
42. Мульттики с начинкой “带馅的”动画片 //125
43. Обувь 鞋子 //128
44. Массовая культура 大众文化 //130
45. Автомобиль как фактор культуры 汽车是一种文化元素 //132
46. Время в современной культуре 现代文化中的时间 //135
47. СПАМ как культурологическая проблема 垃圾邮件是文化学问题 //139
48. Удовольствие 快乐 //142
49. Веганство 素食主义 //145
50. Как сделать ваш блог популярным 如何使你的博客受欢迎 //149
51. Что такое культурный шок? 什么是文化休克? //152
52. Почему учреждения культуры выращивают антикультуру 为什么文化机构会培育反文化 //155
53. Камень Гоголя 果戈理的墓碑 //159

(三) 教育篇

54. Больше половины россиян связывают будущее своих детей с наукой 半数以上的俄罗斯人将孩子的未来与科学联系在一起 //165
55. Критерии выбора зарубежного вуза 选择国外高校的标准 //167
56. Высшая школа — одготовка кадров для инновационной экономики 高校是为创新型经济培养骨干的 //170
57. Преимущества и недостатки бакалавриата и специалитета 学士教育和专家资格教育的优缺点 //174
58. Цели воспитания и проблемы 教育的目标和问题 //177

59. Основные проблемы образования в России 俄罗斯教育存在的主要问题 //180
60. Подработать во время учебы 上学期间做兼职 //184
61. Методы изучения: ищем «свой» способ 学习的方法:寻找“自己的”的方式 //187
62. Что такое опорный ВУЗ в России? 俄罗斯的示范性高校什么样? //190
63. Самые «дешёвые» страны для получения зарубежного образования 获得国外教育“花费最少”的国家 //194

(四) 经济篇

64. О информационной технологии 论信息技术 //201
65. Есть ли резервы? 后备资源是否存在? //203
66. Фирма «Прома» как организует рентабельность производства “普罗马”公司如何盈利 //206
67. Правила поведения новичка на работе 职场新手行为准则 //209
68. «Большая нефть» Сибири — путь подвига и вдохновения 西伯利亚“大石油”——功勋与振奋之路 //212
69. Кукольное одиночество 玩偶的孤独 //214
70. Сделать карьеру без высшего образования 没受过高等教育如何升职 //218
71. Кодексы профессиональной этики 职业道德准则 //221
72. Информационное общество: фантом постиндустриальной эры 信息社会:后工业时代的幻影 //224
73. Роль рекламы в обществе потребления 广告在消费社会中的作用 //227

(五) 科普篇

74. Люди не перестают бояться темноты 人们从未停止害怕黑暗 //233
75. В России появится левитирующий транспорт 在俄罗斯将出现悬浮运输工具 //235

76. Озеро Эльтон 埃尔顿湖 //237
77. Шестое массовое вымирание биологических видов 第六次物种大灭绝 //240
78. Береги сердце! 爱护心脏吧! //242
79. Паровой человек 蒸汽人 //245
80. Ключ для персонализированной медицины 个性化医疗的钥匙 //247
81. История Интернета 互联网历史 //251
82. Саранча на столе 餐桌上的蝗虫 //254
83. Мобильная связь 移动通信 //256
84. Как солнечная вспышка чуть не стала причиной ядерной войны? 太阳耀斑如何差点成为核战争的起因? //259
85. Глобальная сеть интернета 全球互联网 //262
86. Ботанический сад графа А. К. Разумовского 拉祖莫夫斯基公爵植物园 //265



(一) 社会篇



藏書(一)

1. Как компьютерные игры влияют на психику подростков

В начале октября 2015г. в центре внимания СМИ оказалась кровавая трагедия. В посёлке Тургояк (это в Челябинской области, рядом с Миассом) пятнадцатилетний подросток напал с ножом на своих родителей, — сначала на мать, и убил её; потом — на отца, отец выжил. Причиной агрессии стал родительский запрет играть в видеоигры на компьютере. Мальчик учился хорошо, был даже призёром^[1] всероссийской олимпиады для школьников, но в последнее время забросил учёбу, предпочитая игру World of Warcraft. Психологи говорят, что он действовал в состоянии изменённого сознания, воспринимая действительность как во сне. Или, может быть, как в компьютерной игре? Во многих компьютерных играх путь к успеху связан с насилием, боевыми схватками, убийством виртуальных врагов. . . Парень просиживал за компьютером по 5 – 7 часов в день.

Руководитель местных следственных органов сказал, что это — самое жестокое преступление, которое совершил подросток в Миассе за последние пять лет.

В масштабе Миасса — возможно. Но стоит немного увеличить обзор, и мы увидим схожие случаи. В августе этого же года в той же Челябинской области, но уже в самом областном центре один подросток убил другого — своего приятеля. Так закончился спор, кто будет играть на компьютере первым.

География не замыкается на Челябинске. В 2012-м году 17-тилетний молодой человек — или его тоже правильно называть подростком? — убил свою мать, ткнув^[2] несколько раз ножом. Это произошло в культурной столице России — Санкт-Петербурге.

И это — только верхушка^[3] айсберга. Я перечислил не все подобные случаи: полная летопись смертоубийств из-за компьютеров наверняка гораздо длиннее. Но трагедия не всегда оказывается кровавой. Она может быть глухой: дети разрывают отношения со взрослыми, как только те лишают их любимой игры. Пропадает всякий контакт между родителем и ребёнком. Или контакт пропадает раньше, когда ребёнок с головой уходит в игру?

Игра оказывается куда дороже окружающих людей. Дороже настолько, что за неё и убить можно. Были случаи, когда после убийства подросток как ни в чем ни бывало садился играть дальше. . .

Почему подобное стало возможным? В чём корень беды: в подростковом возрасте? В духе времени? В самих компьютерных играх? Думается, во всём по-

немножку.

Компьютерные игры, конечно, в своей массе отнюдь не способствуют развитию мирного нрава. Они приучают даже не отвечать ударом на удар, а бить первым. При этом каждое новое поколение игр становится всё более реалистичным. Возрастает качество графики. В будущем нас ожидает создание виртуальной реальности с предельно качественно проработанными деталями. Впрочем, это уже есть и сейчас, разве что пока ещё не стало массовым продуктом.

Но виртуальная кровь остаётся виртуальной кровью, — её можно проливать в любых объёмах, не преступая закона. И не мучаясь совестью. Наоборот, чем больше убитых врагов, тем дальше ты проходишь в игре. Удачное попадание, являющееся, по сути, хорошо визуализированным убийством, должно радовать игрока, вызывать у него положительные эмоции. Эта лёгкость, эта эйфория^[4] удара, как оказывается, легко переносится и в реальную жизнь.

Но агрессивность компьютерных игр — лишь часть объяснения. По большому счёту, дело даже не в том, что компьютерные игры злы, дело в самой игре.

注释

[1] призе́р (体育比赛的) 得奖者, 获奖者。如: ~ олимпийских игр 奥运会得奖者 || призе́рша (阴)

[2] ты́кать (несов.) — ткну́ть (сов.)

1) (что во что) 扎入; 插入; 塞入。如: ~ па́лкой в зе́млю 用棍子戳地

2) (кого во что) 使劲打, 捶。如: ~ кого кулако́м в спи́ну 用拳头使劲打某人的脊背

[3] верху́шка 顶, 梢, 尖; 上端, 上部。如: ~ шки дерева 树梢, ~ шки лёгких 肺尖, ~ шка а́йсберга 冰山一角

[4] эйфо́рия (医, 心理) 精神愉快

译文

电脑游戏是如何对青少年心理产生影响的

2015年10月初一个流血的悲剧成为媒体关注的焦点。在一个名为图尔戈亚克的小镇里(位于车里雅宾斯克州,在米阿斯镇旁边)十五岁的少年持刀袭击了自己的父母——先袭击母亲,并杀死了她,然后又转向父亲,但父亲幸存了下来。袭击的原因是父母不允许他玩电脑游戏。男孩本来学习很好,甚至曾经是全俄中学生奥数获奖者,但是最近却荒废了学业,喜欢上了游戏“魔兽世界”。心理学家说,当时他处于扭曲的心理状态,就像在梦中感知现实,或者可能像在电脑游戏里感知

现实。在很多电脑游戏里,成功之路往往与暴力、战斗厮杀、杀死虚拟敌人等相关。这名少年每天要在电脑前连续坐5至7个小时。

当地侦查机关领导说,这是米阿斯镇近五年来青少年犯下的最残忍的罪行。

在米阿斯小镇范围内,可能是最残忍的。但只要稍微扩大一下视野,我们就会看到类似的情况。就在今年8月份,也是在车里雅宾斯克州,就在该州的中心区,一个少年杀害了另一个少年——自己的朋友。而这不过是两人争论谁该第一个玩游戏的后果。

类似这样的犯罪不仅仅局限于车里雅宾斯克州。2012年,一个17岁的年轻人,或者说也应该称他为少年,向自己的母亲捅了数刀将其杀死。这件事发生在俄罗斯的文化之都——圣彼得堡。

而这只是冰山一角。我列举的并不是所有类似的情况:因电脑游戏而发生的杀人致死案件全都记录下来可能会更多。但悲剧并不总是血腥的,悲剧可能是无声的:只要家长不让孩子们去玩喜欢的游戏,他们就会和家断绝关系。家长和孩子之间断了一切联系,或者说早在孩子沉迷于游戏的时候,就已经和父母“中断了联系”!

游戏显得比周围的人重要得多,重要到为了游戏可以去杀人的程度。曾经有过这样的情况,杀人之后这个少年就像什么也没有发生过一样又坐下来接着玩……

为什么会出现类似的情况?悲剧的根源是什么?是青少年的年龄问题吗?是时代精神出了问题吗?还是电脑游戏本身的问题呢?我们认为,各方面的因素都有一些。

当然,就大多数电脑游戏而言,绝不会有助于培养人温和的性情,这些游戏要教会人们的甚至不是以暴制暴,而是先发制人。这样,每一代新的电脑游戏都变得越来越讲求实际效果,图像的质量不断提高。未来等待我们的是创造出细节设计极端精致的虚拟现实。其实,现在已经有了,只不过是还没有成为大众产品。

但是虚拟的鲜血就是虚拟的鲜血,因为无论流多少血都不会触犯法律,良心也不会受到谴责。相反,杀死的敌人越多,在游戏里走得就越远。成功的攻击实质上是一个可见的杀人过程,应能让玩家感到快乐,唤起他正面的情绪。这种攻击所带来的轻松和快感,正像我们看到的那样,很容易带到现实生活中。

但是电脑游戏的侵犯攻击性,只是解释了部分原因。更严格说来,问题并不在于电脑游戏是罪恶的,而在于游戏本身。

2. Нужны ли современному обществу таланты?

Можно говорить о своего рода парадоксе современного информационного общества: реклама превращается^[1] в искусство, а известность — в товар, который можно купить и продать.

Иными словами^[2], «создание» известности становится обычной сферой приложения бизнеса, потому что она превратилась в компонент сложного производства. Искусство всё сильнее связано с рынком. А у производства и рынка свои законы. Людей, которые обладают истинным талантом и мастерством, не так уж много. Чтобы найти таких, помочь расцвести их таланту, нужны большие усилия. Каждое настоящее произведение искусства создается годами. «Служенье муз не терпит суеты», — сказано очень давно. Но массовое производство не может ориентироваться на медленное созревание произведения в душе создателя, на тщательную и кропотливую работу с ним. Оно требует^[3] скорости. Если бизнес делает ставку на расширение, массовость, то, естественно, качество продукции резко падает. И если знаменитость не успевает быстро создавать высококачественные вещи, надо побудить её делать менее качественные, а порой и просто халтурные, лишь бы побольше и побыстрее. Так, литераторы начинают «выпекать» роман за месяц, а режиссёры ставить фильм за несколько недель, тогда как раньше на это уходили годы.

Словом, речь идёт о таланте профессионала, который гордится им, развивает его, для которого недопустимы грубые ошибки, халтура и прямой обман публики. Уже в древности было понятно, что «недостаток умения — тягчайший грех мастера». Настоящий же мастер видит свои ошибки, даже если их не замечают критика и зрители. Профессиональная гордость не позволяет делать плохо. Сейчас, к сожалению, наблюдается заметное ослабление этого чувства профессиональной гордости. Да, бесталантный и безголосый певец, слабый актер могут обладать массой других дарований и достоинств, например завязывать связи, иметь пробивную силу. Они могут иметь исключительную внешность, фотогеничность или особую сексуальность. Но эти качества имеют лишь косвенное отношение к искусству. Иными словами, речь идет об общепризнанном и ценном для общества профессиональном таланте, а не о способности любым путём достигнуть личного успеха.

Таким образом, известность всё чаще становится искусственной^[5], созданной за счёт массовой информации, за счёт бесконечного повторения. И раз её легче получить таким способом, как говорит известный режиссёр, потребность

совершенствоваться в своём мастерстве заменяется потребностью найти менеджера по маркетингу.

注释

[1] превратиться (сов.) — превращаться (несов.)

1) (в кого-что) 变为, 变成, 成为。如: ~ в ничто (或 в прах) 化为乌有, 化为尘埃, Вода превратилась в лёд. 水变成了冰。Беседы с ней давно превратились для него в ежедневную потребность. 和她谈话早已成了他每天必不可少的一件事。

2) 把全部精力放在……上, 全神贯注地做……。如: ~ в слух 非常用心地听, 全神贯注地听, ~ в зрение 非常用心地看, 聚精会神地看, ~ во внимательность 全神贯注, 聚精会神。

[2] иными словами 换句话说

[3] требовать (несов.)

1) 要求, 要。如: ~ уплаты долга 要求偿还欠债, ~ выполнения обещания 要求履行诺言, ~ точного исполнения распоряжений 要求准确执行命令

2) 需要。如: Больной требует покоя. 病人需要安静。Этот дом требует ремонта. 这座房子需要维修。

3) 叫, 召唤, 传唤。如: Меня требуют домой. 叫我回家。

[4] сравнить (сов.) кого-что с кем-чем 或 между собой

1) 比较; 使对照。如: ~ между собой 使相比较, ~ две величины 把两个数值相比较

2) 使相比; 把……和……相提并论。如: Его с тобой сравнить нельзя. 不能拿他与你相提并论。Разве можно его сравнить с тобой по выносливости? 难道在耐力方面可以拿他跟你相比吗?

3) 比喻, 比拟, 把……比作。如: Я сравнил бы этого человека с могучим орлом. 我想可以把这个人比作一只强大的鹰。

[5] искусственный

1) 人工的, 人造的, 人为的。如: ~ ное орошение 人工灌溉; ~ ное питание 人工营养

2) 矫揉造作的, 假装的。如: ~ ный смех 假笑

译文

现代社会是否需要天才?

可以说, 现代信息社会的一种反常现象是: 广告正在变成艺术, 而声望成了可以买卖的商品。

换句话说,“创建”声望正在变成一种普通的商业运作,因为它成了复杂生产的要素。艺术与市场的联系越来越紧密。而生产和市场有自己的法规。拥有真正天赋和技能的人却并不那么多。为找寻这样的人,帮助挖掘其天赋,需要付出更多的努力。每一件真正的艺术作品的创造都会经历数年。但是批量生产并不能指望作品在创作者心里慢慢成熟,指望着对作品进行认真细致的加工,批量生产要求速度。如果商业上希望扩大生产和批量生产,那么自然,产品质量就会急剧下降。而如果靠知名度还做不到快速生产高质量的产品,那就要促使它生产质量差一些的,有时甚至是粗制滥造的产品,就只图更多更快。例如,文学家开始用一个月就“炮制”一部长篇小说,而电影导演则几周之内就拍一部电影,以前做这些往往要花上数年的时间。

总之,这里所谈的是专业人士所为之骄傲并且去努力发展的天才,为此不允许犯愚蠢的错误,不允许粗制滥造,不允许直接欺骗观众。真正的大师能看到自己的错误,即使批评家和观众都没有发现。职业的自豪感不允许做得不好。遗憾的是,现在这种职业的自豪感明显弱化了。是的,无才华的、嗓音不好的歌手,演技不好的演员都可能拥有其他的才能和优点,比如,能拉关系、有不达目的不罢休的劲头。他们可能拥有独特的外表、很上镜或特别性感。但是这些品质与艺术之间只有间接的关系。换言之,我们说的是社会公认的无价的职业才干,而不是通过各种途径达到个人成功的能力。

就这样,声望越来越虚假,是依靠大众信息、通过无限的重复来建立的。既然声望可以用这种方法就能轻松获得,那么正如一位著名导演所言,对自己技能完善的需求正在被找到一位营销经理的需求所取代。

3. Уполномоченный по нашим детям

Полномочия^[1] — это непрерывное искушение^[2]. Человеку, которому дали власть надзирать^[3], сложно удержаться, чтобы не сделать замечание, если его бдительному взору откроется нечто, не совпадающее с его представлениями о том, как тому следует быть. Уполномоченный человек рано или поздно начинает думать, что его представление об устройстве предмета его полномочий и есть самое правильное, а потому он не только вправе, но просто обязан навязать данное представление всему обществу. Ну, если не прямо сейчас навязать, то хотя бы заявить о такой необходимости.

18 ноября 2014 г. Уполномоченный при Президенте РФ по правам ребенка Павел Астахов не удержался и высказался: «Мальшей до 8 лет нельзя оставлять без присмотра взрослых. Жизнь ребенка дороже всего». Если же на родителей не действуют превентивные меры^[4], и они были замечены в неоднократном оставлении маленького ребенка одного — необходимо принимать соответствующую-