

УДК 81

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ТЕРМИНОЛОГИИ В СФЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

© Н.В. Сторожева

Аннотация. Рассмотрены особенности перевода английской терминологии в сфере компьютерных игр на русский язык. Отмечено влияние мультимедийного интерактивного характера видеоигр на особенности перевода. Произведен анализ способов перевода данной лексики на примере игр “Counter-Strike: Global Offensive”, “Minecraft” и “Battlefield”. Выяснено, что наиболее продуктивными способами перевода компьютерной игровой терминологии в настоящее время являются транскрибация и полукалька.

Ключевые слова: компьютерный сленг; перевод; локализация видеоигр; интернет-аббревиатуры; транскрибация

Компьютеризация всех сфер жизни людей и постоянно углубляющиеся внутренние разграничения компонентов отрасли компьютерных технологий способствуют существованию лексических различий в общении пользователей компьютера и Интернета.

Новые термины появляются чаще всего в процессе работы над каким-либо изобретением и в большинстве случаев фиксируются за ним. Затем люди привыкают и пользуются этим термином, слово может организовать форму в разговорной речи, после чего оно появляется в системе компьютерного подязыка.

Одной из самых распространенных трудностей является лингвистическая неточность, которая проявляется в том, что компьютерные профессионализмы и жаргонизмы сложно различить, и поэтому указанные явления объединяют в одну общую категорию – «компьютерный жаргон».

О.П. Перескокова отмечает: «...жаргон иногда снижает читаемость и отвлекает внимание читателей от статьи. При использовании жаргона важно учитывать аудиторию, а также то, насколько часто следует использовать подобную лексику. Другими словами, нужно употреблять жаргон таким образом, чтобы у читателей не возникало недопонимания при прочтении какого-либо текста» [1, с. 228].

Одной из важных сфер в компьютерной терминологии является сфера компьютерных игр, которая расширяется с большой скоростью благодаря тому, что современное поколение проводит за гаджетами большую часть своего времени. Поэтому целью работы выступает изучение терминологии в сфере компьютерных игр и анализ способов ее перевода на русский язык.

В качестве методов исследования были выбраны метод теоретического анализа, последующего синтеза полученной информации, анализа словарных дефиниций, сопоставительный анализ переводов с оригиналом.

Лингвистические элементы – это произвольные знаки, значение которых зависит от контекстуальной и ситуативной информации (часто не выраженной вербально, поскольку каждая культура обеспечивает свою собственную структуру для актов коммуникации), так что переводчикам необходимо учитывать вариации в значении их интерпретации исходного языка и их интерпретации на целевом языке, предназначенном для новой аудитории. Другими словами, для обеспечения качества перевода постоянное принятие решений необходимо, в том числе и перевода компьютерной терминологии.

И.В. Тимофеева пишет о лексике в компьютерных играх, рассматривая подробно игру “Counter Strike: Global Offensive (КС)”: «Отсутствие перевода обычно не является непроходимым препятствием, так как всегда присутствует визуальное сопровождение в виде субтитров или иного текста, что облегчает работу переводчика и предотвращает информационную перегрузку игры» [2, с. 48].

“Multimedia interactive entertainment software” – это точный термин для описания видеоигр, и аббревиатура MIES решает проблему длины. Она включает в себя ключевые понятия, которые отличают видеоигры от других форм развлечений, а именно, что они являются многоканальными развлекательными продуктами, с акцентом на интерактивность и постоянное чувство управления игровым опытом в отличие от того, что происходит с более пассивным опытом чтения книг или просмотра фильмов [2, с. 49].

Рейтинговая комиссия по развлекательному программному обеспечению (ESRB), как следует из ее названия, оценивает видеоигры как средство регулирования отрасли. На передней обложке игры обычно изображен ее логотип и заглавная буква. Это говорит о целевой аудитории для указанной видеоигры. Детские платформеры и тому подобное обычно оцениваются рейтингом “E” (for Everyone). Жесткие экшн-игры, как правило, выпускаются с рейтингом “M” (for Mature – для людей старше 17 лет). Лексика, используемая в играх с разным рейтингом, отличается [3].

Перевод видеоигр имеет печально известную историю ошибок, многие из которых вызывают смех, и все они, в конечном счете, предотвратимы. К сожалению, не все, кто умеют писать, являются писателями, и не все, кто знает другой язык, являются переводчиками. Мультимедийный интерактивный характер видеоигр и протоколов их разработки и производства предполагает наличие ранее несуществующих этапов в процессе перевода.

Неопытные разработчики и издатели игр, как правило, упускают из виду сложность сценария и грамматическое разнообразие иностранных языков и позже сталкиваются с бесчисленными ошибками, когда переведенные строки импортируются обратно в их игру и выполняются. В сознании некоторых лиц, принимающих решения в игровой индустрии, все еще существует чрезмерно упрощенное предубеждение, провоцирующее целый ряд ошибок, а именно, убеждение в том, что естественные языки формально достаточно похожи, чтобы быть замененными почти автоматическими процессами. Это предположение, по-видимому, напрямую связано со старой ошибкой дословного перевода, в котором весь текст воспринимается как самодостаточный.

Один из современных типов английского компьютерного сленга – Литспик (или кратко Лит), в котором обычные буквы подменяют символами клавиатуры, создавая цифровой аналог Pig Latin («пороссячья латынь») с добавлением иероглифов.

На основе материала статьи Ю.А. Зайцевой “Computer slang” [4, с. 85] рассмотрены термины сленга Литспик.

Таблица 1

Термины сленга Литспик в сфере компьютерных игр

Способ образования	Примеры
Усечение и преобразование слов	1. addy – address (мн. ч.: “addys”); 2. convo – conversation; 3. proggy – computer program
Аббревиация «вводных утверждений»	1. TRDMF – tear rolling down my face; 2. IMHO – in my honest opinion; 3. AFAIK – as far as I know
Аббревиация выражений и словосочетаний, отражающих чувства автора	1. bbl – be back later; 2. brb – be right back; 3. lol – laughing out loud
Написание в виде ребуса	1. “ne1” – anyone; 2. “g2g” – got to go
Ключевые стандартные термины	1. “warez”, “w4r3z”: незаконно скопированное ПО, доступное для загрузки; 2. “m4d sk1llz” или “mad skills”: относится к собственному таланту. “m4d” часто используется для большей выразительности; 3. “joo” и “u”: используется вместо «you». Также часто пишется как “j00” или “_ 00”

Таблица 2

Способы перевода лексики компьютерных игр

Термин	Перевод	Способ перевода
1-Up (extra life)	Дополнительная жизнь	калькирование
BoA (Bind on Account)	Ограничение (невозможность передачи предмета другому игроку)	замена
<i>to camp</i>	Кемперить (прятаться за углом или в коридоре, чтобы неожиданно напасть на других)	полукалька
CD (Cooldown)	Охлаждение (временная невозможность использовать предмет после использования)	калькирование
cheater	Читер (нечестный игрок)	транскрибация
default	Дефолт (стандарт, по умолчанию)	транскрибация
gamer	Геймер (игрок)	транскрибация
HP (Health/Hit Points)	ХП (измерение того, сколько повреждений может выдержать игрок)	транскрибация
lag	Лэг (задержка, зависание)	транслитерация
<i>to loot</i>	Лутаться (собирать что-то)	полукалька
noob/n00b/newb	Нуб («чайник», плохой игрок)	транскрибация
NPC (Non-Player Character)	Эпписи (неиграбельный персонаж)	транскрибация
<i>to raid</i>	Рейдить (захватывать территории)	полукалька
prime time	Прайм тайм (лучшее время для какого-либо действия)	транскрибация
skin	Скин (одежда/вид персонажа)	транскрибация

Исходя из вышеприведенных данных, можно сделать следующие выводы.

1. Существует несколько способов образования терминов сленга Литспик в сфере компьютерных игр (табл. 1). Одним из самых популярных и часто используемых способов является *аббревиация* (TRDMF, IMHO, AFAIK, lol, bbl, brb и др.) Самым оригинальным способом является написание слов и словосочетаний в виде ребуса (“ne1” вместо anyone и “g2g” вместо got to go). В рассматриваемом сленге также есть

ключевые стандартные термины, которые принципиально не изменились (хотя возможны вариации) с момента изобретения Литспик (“m4d sk1llz” или “mad skills”, “warez” или “w4r3z”, “joo” и “u” вместо “you”).

2. Сокращения интернет-сленга Литспик используют, чтобы тратить как можно больше времени на саму компьютерную игру и как можно меньше – на общение.

Проанализируем способы перевода лексики компьютерных игр на примере игр “Counter-Strike: Global Offensive”, “Minecraft” и “Battlefield” (табл. 2).

Рассмотрев данные примеры, можно сделать вывод о том, что наиболее продуктивными способами перевода компьютерной игровой терминологии в настоящее время являются транскрибация (для имен существительных) и полукалька (для глаголов). Создание интернет-пользователями динамичного компьютерного письменного языка, в котором часто отсутствуют соответствия правилам или логичность, направлено, прежде всего, на экономию времени.

Список литературы

1. *Перескокова О.П.* Особенности перевода компьютерных профессионализмов с английского языка на русский (на материале текстов английских научных и научно-популярных статей) // Вестник молодых ученых Самарского государственного экономического университета. 2019. № 1 (39). С. 227-232.
2. *Тимофеева И.В.* Ассимиляция игровой компьютерной лексики в речи игроков. Влияние переводческих решений на процесс // Международный академический вестник. 2019. № 7 (39). С. 47-50.
3. *Miguel Á. Bernal-Merino.* Translation and localisation in video games: making entertainment software global. New York; London: Routledge, 2015. 322 p.
4. *Зайцева Ю.А.* Computer slang // Научно-технический вестник Санкт-Петербургского государственного университета информационных технологий, механики и оптики. 2006. № 27. С. 82-87.

Поступила в редакцию 14.01.2021 г.

Отрецензирована 18.02.2021 г.

Принята в печать 02.03.2021 г.

Информация об авторе:

Сторожева Надежда Витальевна – магистрант по направлению подготовки «Лингвистика (письменный и устный перевод)». Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация. E-mail: 1997nadya2012@gmail.com

FEATURES OF TRANSLATION OF TERMINOLOGY IN THE FIELD OF COMPUTER GAMES

Nadezhda V. Storozheva, Master's Degree Student in "Linguistics (Translation and Interpretation)" Programme. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation.
E-mail: 1997nadya2012@gmail.com

Abstract. We discuss the features of translating English terminology in the field of computer games into Russian language. The influence of the multimedia interactive nature of video games on the translation features is noted. The ways to translate this terminology are analyzed using the example of the games "Counter-Strike: Global Offensive", "Minecraft" and "Battlefield". It turned out that the most productive ways to translate computer game terminology are currently transcription and partial calque.

Keywords: computer slang; translation; localization of video games; Internet abbreviations; transcription

Received 14 January 2021

Reviewed 18 February 2021

Accepted for press 2 March 2021