**Д.В. Гвоздев**  
 *Государственный социально-гуманитарный университет*  
 *г. Коломна*  
 [*dimanos222@yandex.ru*](mailto:dimanos222@yandex.ru)**С.С. Шумбассова**  
 *кфилн, доцент, доцент кафедры лингвистики и межкультурной коммуникации*  
 *Государственный социально-гуманитарный университет*  
 *г. Коломна*

**ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ТЕРМИНОВ В ОНЛАЙН-ИГРАХ ПРИ ПЕРЕВОДЕ С РУССКОГО ЯЗЫКА НА АНГЛИЙСКИЙ**

**Аннотация.** *Анализ перевода терминов в онлайн-играх позволяет выявить сходства и различия в используемой терминологии не только на лексическом и грамматическом уровне в паре языков русский–английский, но и проанализировать стилистические особенности внутриигрового дискурса. Особенности перевода терминов онлайн-игр требуют от переводчиков не только знания языка, но и понимания игровой культуры. Ошибки и неточности в переводе игровых терминов могут привести к непониманию смысла и невозможности игрового взаимодействия между игроками разных языковых групп.*

**Ключевые слова:** *перевод, передача терминов, онлайн-игры.*

Одной из главных особенностей онлайн-игр является наличие большого количество терминов, которые есть, как в самой игре, так и вводятся в игровой дискурс самими игроками. Переводчики должны знать, как использовать необходимые для перевода термины, с тем, чтобы лексика профессиональных игроков и комментаторов была понятна обычным пользователям и людям, которые далеки от онлайн-игр и поэтому могут не понять контекст или смысл терминов.

В русском сообществе геймеров с начала нулевых использовались кальки иностранных терминов, часто они передавались при помощи транскрипции или транслитерации, поскольку у нас еще не была достаточно развита культура игровых сообществ, в то время как на иностранных площадках онлайн-игры набирали популярность. Большое количество игроков собиралась в игровых клубах, за неимением собственного компьютера или игровых консолей: там впервые звучали русские обозначения терминов из онлайн-игр. Очевидно, что в отличие от терминов в русском варианте использовались скорее профессиональные жаргонизмы. Это были одни и те же слова, но употребляемые в двух языках в разном регистре.

При переводе терминов, используемых в онлайн-играх, часто встречается процесс детерминологизации. Детерминологизация – это потеря термином специального значения в результате употребления его в языке, где его зачастую используют в контекстах, ему не свойственных: *идейный вакуум, бацилла равнодушия, орбита славы*. Многие геймеры используют термины из онлайн-игр и в повседневной жизни [2, c. 138], что также приводит к появлению большого количества профессионализмов.

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» [2, с. 228].

Благодаря глобализации и развитию онлайн-видеоигр, из терминов-синонимов, которые имели одно значение, но разные формы, остается один или изобретается новый. Например, термин *«зиг-заг»* (или «зига»), который обозначал одну часть карты в игре *Counter-Strike* был в последствии заменен на *«шорт»* (транскрипция слова *short*). Чаще всего это происходит по нескольким причинам:

1. большинство игроков и людей, напрямую связанных с видеоиграми (комментаторы, журналисты), используют данный термин для большего охвата игроков. Терминами, которые апеллируют игроки с огромным стажем, могут быть слишком узкоспециализированными;
2. в большинстве видеоигр лучше использовать английские аналоги из-за особенностей подбора игроков в видеоиграх. В таких случаях команда может состоять из нескольких стран: в большинстве случаев игроки знают базовый английский, а все термины именно на английском. Игры могут служить захватывающим и практичным способом улучшить навыки владения английским языком. Чтобы добиться значительных успехов во многих самых популярных онлайн-играх, необходимо взаимодействовать с другими игроками. Выбор языковых средств, характерный для игрового поля, обусловливается стремлением получить коммуникативный успех [3, с. 298].

И.В. Тимофеева пишет о лексике в компьютерных играх, рассматривая подробно игру *Counter Strike 2 (КС2)*: «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» [4, с. 48].

В переводе терминов из видеоигр необходимо разбираться в трендах видеоигр, выучить весь необходимый глоссарий и, скорее всего, самому быть игроком. В большинстве случаев переводчик, который не знаком с игрой, и не имеет за плечами пару десятков часов, проведенных в онлайн-игре, будет допускать ошибки, чаще всего критичные.

Приведем примеры передачи терминов с русского на английский язык:

1. слово *«рельса»* в игре *Quake Champions* от студии ID software было переведено словом *«railgun»*, так как слово «рельса» является полным аналогом и не может использоваться с игроками из разных стран;
2. слово *«тёмка»* в игре *Counter Strike 2* от студии Valve было переведено на *«tunnel*». Это сделали русскоговорящие игроки, которые кооперируются с англоязычными коллегами. Но среди комментариев данный термин не изменен: это сделано так же для новых пользователей и игроков, которые хотят посмотреть матчи профессиональных игроков;
3. слово *«винодельня»* из той же игры *Counter Strike 2* было переведено как «*backdark*». В данном случае сама локация визуально изменилась, русский аналог не смог прижиться, что в среде профессиональных игроков, что у новых пользователей;
4. в игре *Dota 2* от студии Valve также есть термины, которые есть только у русскоязычного сообщества игроков. Например, слово *«боты»* раньше использовалось для обозначения неигровых персонажей, которых игрок должен был убивать. Это пришло из предыдущей игры, которая также называлась Dota. Во второй же части этим «ботам» дали новое название – *сreeps*, что в последствии вытеснило предыдущий термин. На русском также передано транскрипцией – *«крипы»*;
5. термин *«ветка»* в игре *Dota 2* от студии Valve при переводе в новой версии был передан как *«iron branch*».

В заключение хочется отметить, что многие русские термины, употребляемые ранее, ушли из обихода игрового сообщества в связи большим наплывом новых игроков, которые хотят влиться в игровой процесс как можно быстрее. Комментаторы и журналисты приняли такие изменения: в огромных турнирах, таких как *The international 2022*, было запрещено применять узкоспециализированные термины. Это было сделано для новых игроков, и даже, совсем далеких от игры людей, потому что ажиотаж был колоссальный. В настоящее время в онлайн-игры приходят до сотни тысяч новых игроков и переводчикам со всего мира необходимо учитывать особенности игрового дискурса для адекватной передачи терминов и популяризации игровых продуктов среди аудитории из разных стран.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Воронцова Ю.А. Классификация разговорной речи в английском языке // Актуальные проблемы социально-гуманитарных исследований в экономике и управлении: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава и магистрантов факультета экономики и управления (Брянск, 01 декабря 2017 г.). Том 1. – Брянск : Брянский государственный технический университет, 2019. – С. 297–303.
2. Жеребило Т.В. Словарь Лингвистических терминов. Издание 5, исправленное и дополненное. Назрань, Издательство «Пилигримм», 2010. – С. 138.
3. 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. 228
4. Тимофеева И.В. Ассимиляция игровой компьютерной лексики в речи игроков. Влияние переводческих решений на процесс // Международный академический вестник. – 2019. – № 7 (39). – С. 47–50.

**D.V. Gvozdev**

*The State University of Humanities and Social Studies*

*Kolomna*

[*dimanios222@yandex.ru*](mailto:dimanios222@yandex.ru)

**S.S. Shumbasova**

*PhD*

*The State University of Humanities and Social Studies*

*Kolomna*

**FEATURES OF TRANSFERRING TERMS IN ONLINE GAMES WHEN TRANSLATING FROM RUSSIAN INTO ENGLISH**

**Abstract**. *The analysis of the translation of terms in online games allows us to identify similarities and differences in the terminology used not only at the lexical and grammatical level in the Russian-English language pair, but also to analyze the stylistic features of in-game discourse. The peculiarities of translating online game terms require translators not only to know the language, but also to understand the game culture. Errors and inaccuracies in the translation of game terms can lead to misunderstanding between players of different language groups.*

**Keywords**: *translation, transfer of terms, online games.*