

АКТУАЛИЗАЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ СЛЕНГИЗМОВ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ВИДЕОИГР

В. А. Черноусов, О. М. Анкай

Ключевые слова: перевод, игровая локализация, видеоигры, сленг.

Keywords: translation, game localization, video games, slang.

DOI 10.14258/filichel(2024)2–10

Введение

В игровой локализации по всеобщим переводческим стандартам при переводе непосредственно самих игр не принято использовать игровой сленг. Эти две категории разграничивают, поэтому сленг остается только в речи игроков и неофициальных текстах, а в играх лексические единицы употребляются исключительно формально. В данной работе приводятся доводы о пользе применения игрового сленга в переводе с учетом определенных условий. Фактически существующее разграничение не действует столь строго, а также не всегда соблюдается. Норма использования сленга размывается, поэтому в ряде видеоигр неизбежно встречаются те или иные неформальные эквиваленты.

Исследование состоит из трех частей: в первой сленг освещается с теоретической стороны, во второй приводится его практическая польза и примеры использования с соответствующей аргументацией, а в третьей анализируются результаты опроса сообщества игровых локализаторов. Опрос показывает, что примерно половина респондентов допускают использование сленга, а именно сами переводчики, имеющие непосредственное отношение к локализации видеоигр, одобряют эту практику.

За последние двадцать лет в ряде русскоязычных сообществ стало явно заметно возникновение, развитие и становление так называемого игрового сленга. Он прочно вошел в обиход существенной части русскоязычных потребителей цифрового контента, в частности видеоигр. Подобным феноменом не стоит пренебрегать, как и невозможно отрицать его значимость и влияние, поскольку его развитие и распространение напрямую зависит от количества привлеченных пользователей, а также совокупности множества факторов — от успеха рекламных кампаний до глобального роста игровой индустрии (Отчет Google о росте игрового рынка. 19.02.2022).

Десятилетиями формировавшийся игровой дискурс аккумулировал множество лексических единиц, использующихся его участниками. Та-

ким образом, непосредственно во время игрового процесса, в обсуждении их проведения, трансляции, создания, изменения и многих других тем носители русского языка регулярно заменяют официальные общепринятые единицы более простыми и лаконичными. Более того, эти единицы можно обнаружить при изучении текстовых сопроводительных материалов (официальная информация на сайте видеоигры, обзоры и аналитические статьи игровых журналистов, тематические форумы). Вследствие такого активного использования возникает вопрос о применении сленговых единиц не только в переводе неформальных, неофициальных текстов, но и полноценных игровых проектов.

Столь кардинальное и смелое решение не стоит воспринимать радикально. Оно не предполагает полной замены всех лексических единиц, которые имеют сленговый эквивалент. В каждом конкретном случае отбор лексических форм сниженного речевого регистра зависит от таких факторов, как: экономия речевых средств, сохранение исходной семантики, формирование прагматической составляющей и проч. Объективная мотивированность лексических преобразований при переводе основана на теоретических заключениях о природе и функциях сленгизмов.

Теоретико-методологический обзор

Американский лингвист Ч. Фриз пишет о том, что термин «сленг» настолько расширил свое значение и применяется для обозначения такого большого количества разных понятий, что крайне затруднительно провести разграничительную линию между тем, что является сленгом, а что нет [Хомяков, 2009, с. 9]. Обращаясь к словарям, можно обнаружить различные определения, часть из которых отсылает к таким синонимичным терминам, как *арго* или *жаргон*. Так, в лингвистическом энциклопедическом словаре видим первое же определение: то же, что *жаргон*. В данной работе вопрос разграничения схожих терминов не является предметом глубокого изучения, однако, как ни странно, определение жаргона в достаточной мере передает представление о феномене сленга: разновидность речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии (жаргон программистов), положения в обществе (жаргон русского дворянства в XIX в.), интересов (жаргон филателистов) или возраста (молодежный жаргон) [Ярцева, 2002].

Встречается также в научной литературе и понятие игрового сленга. М. Г. Аханова определяет игровой сленг как особый условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией [Аханова, 2016]. Конечно, в некоторой степени это можно назвать и условным языком, однако в рамках настоящего исследования

наиболее точным определением данного понятия является трактовка, приведенная в словаре лингвистических терминов: к сленгу относятся «слова и выражения, употребляемые лицами определенных профессий или социальных прослоек» [Ахманова, 2004]. Можно ограничиться тем, что это определенный набор слов и выражений, однако нельзя забывать о том, что важной составляющей является такая характеристика, как использование этих единиц группой лиц, объединенных общностью интересов (в данном случае). Также определение игрового сленга можно расширить, указав на сферу употребления в различных играх.

Если не вдаваться в подробности устройства игрового сообщества, можно не выделять комментаторов, тренеров и многих других представителей киберспортивного сообщества, которое можно включить в игровое сообщество в целом. Люди этого рода профессий или увлечений точно так же используют игровой сленг, но непосредственно не являются игроками. Однако, как уже было сказано, их можно не выделять в отдельную группу людей, использующих игровой сленг, так как в определенный момент они сами являлись игроками и еще раньше употребляли неформальные единицы для обозначения игровых предметов, позиций, названий и прочего содержимого видеоигры. Наличие данной группы людей в индустрии дает возможность говорить об использовании сленга не только исключительно в игре. Слова и выражения, которые следует отнести к игровому сленгу, можно услышать и в обычном общении между игроками за пределами игры и цифрового пространства в принципе. Более того, игровой сленг иногда играет критически важную роль вне процесса игры. Он употребляется в совершенно различных ситуациях и обстоятельствах — от обсуждения командой игровой стратегии до экспертной аналитики во время киберспортивных турниров и чемпионатов. По этой причине наиболее приближенное к действительности будет следующее определение игрового сленга: слова и выражения, употребляемые участниками игрового сообщества для обмена информацией.

Функционал сленга определяется областью его применения. На данный момент нет единого мнения об определенном количестве, однако лингвисты выделяют следующие функции сленга:

- коммуникативная;
- когнитивная;
- номинативная;
- экспрессивная;
- мировоззренческая;
- эзотерическая;
- идентификационная;

- функция экономии времени.

Безусловно, есть наиболее широко признанные, такие как, например, коммуникативная или когнитивная, которые являются неотъемлемой частью любого речевого акта, задействующего сленг или без оно-го. Однако в случае игрового сленга некоторые функции можно выделить лишь условно.

Номинативная и экспрессивная функции также играют немаловажную роль в употреблении сленга. При помощи номинативной функции определенным предметам и игровым явлениям дается еще одно название, определенно неформальное, но хорошо запоминающееся и легко воспроизводимое. Экспрессивная же функция также может стать важным маркером в выражении личной оценки пользователя того или иного явления, имеющего сленговое название.

Эзотерическая и мировоззренческая функции связаны, поскольку их реализация определена относительно закрытым характером функционирования по сравнению с литературным языком. Лексические единицы сленга отражают свойственные членам какой-либо группы чувство солидарности или даже враждебное, неприязненное, насмешливое отношение к посторонним. Это противопоставление «своих» «чужим» отражается в ряде пейоративных сленговых выражений, используемых в отношении чужаков, которые не способны стать «своими», влиться в компанию [Хомяков, 2009]. Однако же в случае игрового сленга вышеприведенные функции играют далеко не ключевую роль и могут даже вызывать отрицательный эффект. Так, использование сленга в видеоиграх в целях отчуждения нового, незнакомого с содержимым игры пользователя приведет к тому, что в большинстве случаев человек будет отказываться от игры, в то время как вся игровая индустрия нацелена на коммерческий успех своих продуктов и пытается по возможности уменьшить порог вхождения для потенциального покупателя, в том числе и в языковом аспекте. Чем доступнее язык игры, тем вероятнее человек продолжит проводить в ней время.

Другие же функции, напротив, будут наиболее актуальны именно для игрового сленга, чем для других сфер его использования. Например, функция экономии времени была подробно рассмотрена Т. Е. Захарченко. По его мнению, сленг способствует экономии времени и места. Данная функция реализуется за счет аббревиации, а также разнообразных надписей-сокращений, используемых в письменной речи [Захарченко, 2009]. Если изначально экономия времени и места подразумевалась в устной речи, когда игрокам приходится оперативно обмениваться информацией, то использование сленга в видеоиграх может потенциаль-

но, хоть и частично, решить проблему ограничения по символам, которое зачастую мешает в полной мере передать смысл и назначение некоторых отдельных графических интерактивных элементов.

Зарождение и развитие русскоязычного игрового сленга приходится на время, когда локализация как национально-культурная адаптация внедрялась для незначительного количества переводческих проектов и для основной части переводческого цифрового контента использовались «пиратские» интерпретации. В силу того что игрокам приходилось постигать игровой процесс и прохождение на английском языке, они попросту копировали форму лексической единицы иностранного языка и переносили ее в русский. Так, в вопросе передачи игровых сленгизмов А.А. Хуторская склоняется к двум распространенным способам перевода: переводческая транскрипция — формальное фонемное воссоздание исходной лексической единицы с помощью фонем переводящего языка, фонетическая имитация исходного слова. Транслитерация — формальное побуквенное воссоздание исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка, буквенная имитация формы исходного слова. При этом исходное слово в переводном тексте представляется в форме, приспособленной к произносительным характеристикам переводящего языка. Пример перевода киберспортивной лексики: *Midrange* — *Мидренж* [Хуторская, 2016].

За прошедшие годы в русской локализации сложилась сравнительно устоявшаяся традиция перевода, а на место кустарных фанатских поделок пришла серьезная и профессиональная работа. В соответствии с нормами, установленными этой традицией, было решено, что использование сленгизмов является признаком непрофессионализма и плохого качества перевода, поскольку из-за отсутствия академической базы в любительских работах могли встречаться слова и выражения, которые нельзя назвать общепринятыми.

Однако, как было обозначено выше, игровой сленг уже активно используется и является неотъемлемой частью словарного запаса человека, который увлекается видеоиграми. Поэтому следующим логичным шагом будет рассмотреть преимущества и недостатки использования сленгизмов в переводе видеоигр.

Главными аргументами против применения игрового сленга в самих играх являются завышение порога вхождения, затруднение восприятия информации и нелитературность. Действительно, в определенных случаях применение неформальных лексических единиц может нарушать игровой процесс. Высокий порог вхождения может пагубно сказаться на аудитории, которая плохо осведомлена о феномене видеоигр. Для лю-

дей, незнакомых с глобальным игровым сленгом, использующимся широкими группами игроков без привязки к определенной игре, будет достаточно сложно сориентироваться в новых терминах и определениях [Жабина, 2014, с. 2]. Более того, это может противоречить всеобщей политике открытости и вовлечения в индустрии в том числе и неподготовленных пользователей. Подобное неосторожное применение может привести к оттоку игроков или даже к возврату цифрового продукта, что приведет к прямым убыткам компании. Затруднение восприятия информации тесно связано с предыдущим пунктом и может фактически нарушить игровой процесс, если игрок не сможет продолжить прохождение из-за незнакомого слова. Однако в эпоху Интернета и популяризации английского языка за редким исключением не должно возникать затруднений в выяснении значения того или иного определения.

Наконец, использование сленгизмов противоречит самому принципу литературности перевода. Конкретно в случае локализации видеоигр проблема может заключаться в нарушении общей атмосферы произведения и вовлечения человека в игровой процесс. Сленгизмы буквально будут выбиваться на фоне внутриигрового повествования, которое задает определенную тему и сеттинг. При грамотном употреблении сленга этих проблем можно избежать, а учитывая следующие преимущества его использования, вероятно, оно будет обоснованным. Из положительных сторон употребления сленгизмов можно упомянуть практически повсеместное ознакомление игрового сообщества со сленгом, экономия места, возможность передачи труднопереводимых единиц, воссоединение речевой и визуальной составляющей, а также существующую практику использования игровых сленгизмов.

Действительно, трудно отрицать факт повсеместного распространения игрового сленга. Более того, поиск информации во Всемирной сети не представляет никакой сложности, поэтому в настоящий момент не должно возникать никаких трудностей в определении функции того или иного сленгизма. Использование сленга в игровом дискурсе полностью соответствует закону экономии речевых усилий. Этот эволюционный процесс подразумевает упрощение орфографических единиц, что провоцирует изменения на лексическом уровне языка.

Анализ практического материала

Рассмотрим распространенную сленговую единицу и возможные русскоязычные варианты ее употребления. Слово «*skin*» на русский язык может быть передано различными способами. В случае игрового сленга оно означает оформление компьютерной программы или объекта компьютерной игры. Сленгизм «*скин*» в данном случае рассматривает-

ся как одно из наиболее эффективных средств передачи, поскольку он имеет соответствующее количество слогов (ср. «*обличие / обличье*», четыре и три слога вместо одного соответственно), а более литературные варианты не передают точную формулировку оригинала и могут генерализировать это понятие или иметь пересечение с другими единицами, как, например, «*аррегансе*», которое может быть передано при помощи единицы «*внешность*». Многие игры предполагают наличие обеих данных категорий, которые фактически относятся к разным механикам и параметрам. Понимание того или иного сленгового слова упрощается интуитивно понятным игроку контекстом.

В следующем примере рассматривается реальная ситуация, в которой использование сленгизма может быть обосновано. При локализации видеоигры *Bloodborne* возникла трудность в переводе названий ряда предметов. В игровом интерфейсе, который заметно ограничен по площади текста, разновидности самоцветов были переведены с заметным сокращением.

Blood Gem — Самоцвет свежей крови

Tempering Blood Gem — Умеряющий самоцвет св. крови

Beasthunter Blood Gem — Охот. на чуд. самоц. св. крови

Сокращение слово «*свежей*» до св. может ввести игрока в заблуждение, поскольку сокращением св. принято обозначать слово «*святой*», которое также неоднократно можно встретить в процессе прохождения игры. «*Охот. на чуд.*» без контекста трудно расшифровать самостоятельно. Слово «*самоцвет*» может быть заменено сленгизмом «*гем*» (транслитерация *gem*), тем самым сохраняется место для других слов. Жертвуя формальностью, перевод выигрывает в более важном аспекте, адекватном восприятию и успешной передаче закладываемой информации.

Также немаловажную роль играет передача слов, которые не имеют устоявшегося перевода в русском языке. В силу того что некоторые единицы, как правило, требуют описательного перевода, который во многих случаях неприемлем в локализации, в русскоязычной версии они функционируют в форме сленговых единиц. Примерами таких слов могут послужить *hitbox* — *хитбокс* (упрощенная математическая модель в виде простой геометрической фигуры, как правило, прямоугольника, которая обозначает игровой объект в случае его взаимодействия с другими), *matchmaking* — *матчмейкинг* (процесс объединения группы игроков в игровую сессию), *split screen* — *сплитскрин* (игровой режим, в котором экран разделяется, как правило, на две части для одновременной игры двух человек).

Следующая важная цель, которую преследует применение игрового сленга в переводе, это воссоединение речевой и визуальной составля-

ющих игрового мира. Такое решение позволит создать более прочную и тесную смысловую связь между тем, что использует игрок в своей речи, и тем, что он видит на экране. Игрок видит только один вариант текста — либо сленг, либо традиционный вариант, а использование сленга не будет вызывать противоречия, так как есть соответствие с видеорядом и это приведет к скорости принятия решения и т. п. А при использовании сугубо традиционной лексики не наступает своеобразной полной «гармонии». На когнитивном уровне у языковой личности не будет противоречия между лексическими единицами, которые относятся к игровому сленгу, и официально принятыми, зачастую разительно отличающимися формулировками в видеоигре. Это может положительно повлиять на скорость принятия решений и реакцию человека в тех или иных ситуациях. К сожалению, в рамках данного исследования подобные предположения не представляется возможным проверить экспериментально, что, впрочем, может быть осуществлено при более глубоком изучении взаимосвязи статистических показателей игроков в случае использования игрового сленга в переводе.

Наконец, в пользу его применения можно привести множество примеров того, как подобная практика уже была реализована в некоторых проектах. Стоит отдельно отметить сектор мобильных игр, так как его доля существенно выросла за последние годы. Количество продуктов исчисляется тысячами, многие из них остаются без локализации, многие применяют машинный перевод без должного постредактирования. Однако же те, что получили адекватный перевод, зачастую содержат в себе элементы игрового сленга. Вопрос о целесообразности его применения остается открытым, но сам факт отрицать невозможно. Такие объемы выпущенной цифровой продукции зачастую продиктованы коммерческим интересом, и при таком количестве неизбежно ухудшение качества.

Однако даже в более масштабных проектах, которые были преимущественно ориентированы на такие платформы, как пользовательский компьютер и игровая приставка, сопоставимая по производительности, можно найти случаи применения сленговых единиц. Для демонстрации примеров при помощи метода лингвистического наблюдения и описания были выбраны и проанализированы случаи употребления сленговых единиц в высоко оцененных критиками и пользовательским сообществом играх, получивших профессиональную локализацию. Ввиду специфики использования сленгизмов в игровом дискурсе считаем каждый единичный пример ценным, поскольку девятикратные трансформации являются показателем расширения лексико-грамматической системы русского языка и ее способности к адаптивному развитию.

Всего в анализе было задействовано 55 языковых единиц. В условиях объема работы приведем по одному примеру из одного источника. Игры были выпущены в разные годы, относятся к разным жанрам, а локализация была осуществлена разными студиями, что отражает растущую тенденцию использования игрового сленга. Это значит, что зависимость употребления сленгизмов от одного временного отрезка, жанровой тенденции или причастности одних и тех же переводчиков исключена.

Примеры потребления сленговых единиц в высоко оцененных критиками и пользовательским сообществом играх

Название	Год выпуска	Жанр	Локализатор	Сленгизм
Counter-Strike	2000	Шутер от первого лица	Бука	<i>Multiplayer — Мультиплеер</i>
The Elder Scrolls V: Skyrim	2011	Ролевой боевик	1С — СофтКлуб	<i>Current location — Текущая локация</i>
Dead Space 3	2013	Survival horror	Electronic Arts Russia	<i>Downloadable content — Загружаемый контент</i>
Thief	2014	Стелс-экшен	Новый Диск	<i>Benchmark — Бенчмарк</i>
Cyberpunk 2077	2020	Action/RPG	The Most Games	<i>Key bindings — Привязка клавиш</i>

Рассмотрим возможные русскоязычные варианты приведенных в таблице иностранных единиц. Английское слово «*multiplayer*» принято переводить словосочетаниями «сетевая игра» или же «многопользовательский режим». Слово «*location*» крайне редко можно встретить в русском официальном переводе как «локация». Это может считаться профессионализмом в разных сферах, например, в кинопроизводстве или сфере информационных технологий. Однако же в данном случае оно означает игровую локацию, что можно перевести более привычными единицами «*территория*», «*местоположение*» или «*место*». «*Downloadable content*» представляет собой форму распространения официального цифрового медиаконтента (медиаданных) через Интернет. Само же слово «*content*» буквально означает «наполнение» или «содержимое» видеоигры. «*Benchmark*» имеет множество значений: целевой ориентир, отметка уровня, контрольный показатель, опорный показатель и т.д. В данном случае наиболее точным переводом считаем словосочетание «*тест производительности*» (показывает, насколько успешно устройство может справиться с обработкой данных видеоигры). Очевидно, что развивается тенденция к расширению стилистической принад-

лежности неформальных сленговых единиц и оформление их как лексикографически нормированных, ведь изначально слово «привязка» обозначает субстантивированное действие от глагола «привязать», который, в свою очередь, имеет значение «прикрепить веревку, ремень и т. п. к чему-либо, завязав, связав узлом» [Евгеньева, 1999]. Отметим, что более узкое профессиональное значение — «соотнести с чем-либо, привести в соответствие с чем-либо» может быть связано со сферой видеоигр, в которой используется более формальный вариант — «назначение клавиш».

Произведя анализ сленгизмов, можно выделить несколько причин (предпосылок), обуславливающих их применение:

- 1) экономия места в условиях ограничения количества символов;
- 2) необходимость передачи труднопереводимых единиц в рамках локализации;
- 3) необходимость передачи единиц, не имеющих в русском языке устойчивого перевода;
- 4) широкое распространение сленгизма в практике локализации.

Изучение тенденций распространения сленгизмов в профессиональном сообществе

После теоретического обоснования применения сленговых единиц и различных примеров их использования обратимся к тому, какую позицию на сегодняшний день по обозначенному вопросу имеет игровое и профессиональное сообщества. В рамках выборочного исследования был проведен социологический опрос, в котором респондентам предлагалось ответить на ряд вопросов на приведенную тему. Всего было получено 152 ответа¹ (Отчет Google о росте игрового рынка).

К кому Вы можете себя отнести?
152 responses



Диаграмма 1. Вопрос 1. Принадлежность респондентов к процессу локализации

Первый вопрос предполагал идентифицировать принадлежность респондентов к процессу локализации. На выбор предлагались профес-

¹ Ознакомиться с полной версией опроса можно по ссылке: <https://forms.gle/keLqx8ZVJinKNVmD6>

сии, которые задействованы в процессе игровой локализации, позиция интересующихся и изучающих игровую локализацию, а также альтернативный вариант, в котором респонденты указывали принадлежность сразу к нескольким вышеприведенным профессиям, и ряд других ответов. На круговой диаграмме (диаграмма 1) отображено, что чуть больше половины респондентов (77 человек, 50,7%) относят себя к переводчикам, не считая какое-то количество вариантов совмещения. Это значит, что как минимум половина опрошенных непосредственно имеет отношение к переводу и возможности применения сленговых единиц.

Считаете ли Вы допустимым при переводе видеоигр использование игрового сленга (скин, квест, хилка и т.п.)?
152 responses



Диаграмма 2. Вопрос 2. Считаете ли Вы допустимым при переводе видеоигр использование игрового сленга?

Следующий вопрос (диаграмма 2) отображает допустимость использования игрового сленга при переводе видеоигр. Из предложенных ответов был положительный, отрицательный и альтернативный. 69 респондентов (45,4%) считают допустимым применение игрового сленга. Подавляющее большинство альтернативных ответов представляет собой одобрение использования при определенных условиях. Так, чаще всего отмечается уместность, адекватность и распространенность тех или иных сленговых единиц.

Считаете ли Вы допустимым использование игрового сленга при переводе текстов игровой тематики (интервью, аналитические статьи, развлекательный контент)?
152 responses

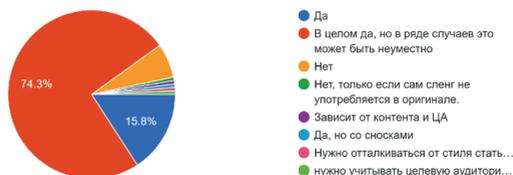


Диаграмма 3. Вопрос 3. Допустимость использования игрового сленга при переводе текстов игровой тематики

Третий вопрос не относится напрямую к применению игрового сленга в локализации видеоигр, но помогает выяснить отношение респондентов к использованию такого сленга в других источниках (игровых изданиях, на форумах, личных блогах, специализированных сайтах). Из групп ответов можно выделить положительный, положительный с замечанием о возможной неуместности, отрицательный и альтернативный. Больше половины респондентов (113 человек, 74,3%) выбрали вариант «В целом да, но в ряде случаев это может быть неуместно». Стоит отметить, что количество безоговорочно одоббивших использование сленга (24 человека, 15,8%) более чем в два раза превышает тех, кто негативно к этому относится (10 человек, 6,6%). Альтернативные ответы предполагают допустимость при определенных условиях и учете целевой аудитории.

Замечаете ли Вы тенденцию учащения использования игрового сленга при переводе видеоигр? В случае положительного ответа, прив... игр и/или сленговых единиц в графе "Другое".
152 responses



Диаграмма 4. Вопрос 4. Тенденции учащения использования игрового сленга при переводе видеоигр

Ответ на данный вопрос (диаграмма 4) помог выяснить у респондентов, заметна ли, по их мнению, тенденция учащения использования игрового сленга при переводе видеоигр. Также респонденты могли указать примеры такого использования. Как показано на графике, большинство опрошенных (134 человека, 88,2%) не могут заявить о том, что заметили какое-либо учащение появления игрового сленга в видеоиграх. Однако другая часть ссылается на некоторые единицы и проекты, где было замечено его использование. Погрешность данных результатов опроса может иметь место по причине ограниченного количества примеров сленгизмов. Во многих альтернативных ответах не была указана конкретная информация из-за действующего договора о неразглашении.

Также опрос предполагает наличие открытого вопроса, где респонденты могут в свободной форме выразить свое мнение о рассматриваемой теме. Таких ответов поступило 22. В основном респонденты отмеча-

ют осторожность в применении сленгизмов, поскольку большое их количество может затруднить игровой процесс. Другая часть опрошенных заявляет о том, что игровой сленг относится к специфической лексике и его применение должно быть обоснованным. Например, если это указывается в требованиях заказчика локализации или тематика игры носит юмористический и пародийный характер.

По результатам опроса можно сделать вывод о том, что люди, задействованные в процессе локализации видеоигр, а также те, кто ею не занимается профессионально, скорее допускают возможность применения сленгизмов в переводе игр. Безусловно, в силу малого количества анкетированных опрос не может передать полноценную картину отношения к указанному вопросу людей из сферы локализации видеоигр. Также масштаб исследования не позволяет отразить динамику отношения индустрии к этому вопросу. Для сравнения могли бы быть взяты данные за несколько лет, где были бы видны изменения в течение определенного отрезка времени, но данные по такой специфичной теме отсутствуют. Несмотря на это, проведенное исследование может послужить отправной точкой для отслеживания изучаемой тенденции. Более того, опрос показывает, что в данный момент вопрос употребления игрового сленга скорее остается открытым и предполагает возможность его наличия в видеоиграх.

Заключение

Таким образом, использование игрового сленга при переводе видеоигр возможно и обосновано по ряду причин. За неимением других приемлемых способов сленгизмы решают вопрос о передаче труднопереводимых в рамках локализации единиц — лексем, не имеющих в русском языке устойчивого перевода, а также способствуют экономии речевых и графических единиц в условиях ограничения количества символов.

Преимущества такого подхода в основном превалируют над недостатками при условии соблюдения базовых принципов перевода: передача информации не должна быть затруднена слишком большим количеством незнакомых слов, должно быть сохранено единообразие терминологии, а общая атмосфера произведения не должна быть нарушена стилистически выбивающимися из общего контекста сленговыми единицами.

Проведенный опрос показывает, что применение сленговых единиц при локализации видеоигр допускается не только рядовыми игроками и любителями, но и людьми, которые имеют непосредственное отношение к переводу игровой продукции: это и сами переводчики, а также редакторы, эксперты в лингвистическом тестировании перевода и мене-

джеры проектов, которые зачастую контролируют подобные вопросы и после одобрения заказчиками дают согласие на использование этих единиц. Если учесть тот факт, что в предыдущие годы игровой сленг встречался реже, а его использование не одобрялось профессиональными локализаторами, то тенденция к его использованию действительно существует.

Библиографический список

Аханова М. Г. Игровой сленг как новая форма коммуникации // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. 2016. № 2–2 (8).

Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов; 2-е изд., стер. М., 2004.

Жабина А. В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения ПГЛУ. Часть V. Пятигорск, 2014.

Захарченко Т. Е. Английский и американский сленг. М., 2009.

Словарь русского языка / под. ред. А. П. Евгеньевой; в 4 т. 4-е изд., стер. М., 1999.

Судзиловский Г. А. Сленг — что это такое? Англо-русский словарь военного сленга. М., 1973.

Хомяков В. А. Введение в изучение сленга — основного компонента английского просторечия. М., 2009.

Хуторская А. А. Методика определения способов перевода киберспортивной лексики // Вестник Института образования человека. 2016. № 2.

Ярцева В. Н. Лингвистический энциклопедический словарь; изд. 2-е, доп. М., 2002.

Источник

Отчет Google о росте игрового рынка. URL: https://games.withgoogle.com/reports/#section_blue-island

References

Akhanova M. G. *Igrovoy sleng kak novaya forma kommunikacii*. [Gaming slang as a new form of communication]. In: [Current directions of scientific research: from theory to practice]. 2016. No. 2-2 (8).

Akhmanova O. S. *Slovar lingvisticheskikh terminov*. [Dictionary of linguistic terms]. 2nd ed. Moscow, 2004.

Slovar russkogo iazyka. [Dictionary of the Russian language]. Ed. by A. P. Evgenieva. In 4 vols. Moscow, 1999.

Zhabina L.V. *K voprosu ob igrovom slenge*. [On gaming slang]. *University readings of Pyatigorskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta*. [University readings of Pyatigorsk State Linguistic University]. Vol. 5. Pyatigorsk, 2014.

Zakharchenko T.E. *Angliiskii i amerikanskii sleng*. [English and American slang]. Moscow, 2009.

Sudzilovsky G.A. *Sleng — chto eto takoe? Anglo-russkiy slovar' voyennogo slenga*. [Slang — what is it? English-Russian dictionary of military slang]. Moscow, 1973.

Khomyakov V.A. *Vvedenie v izuchenie slenga — osnovnogo komponenta angliiskogo prostorechiia*. [Introduction to the study of slang — the main component of the English vernacular]. 2nd ed. Moscow, 2009.

Khutorskaya A.A. *Metodika opredeleniia sposobov perevoda kibersportivnoi leksiki*. [Methodology for determining the ways of translating esports vocabulary]. In: *Vestnik Instituta obrazovaniia cheloveka*. [Bulletin of the Institute of Human Education]. 2016. No. 2.

Yartseva V.N. *Lingvisticheskii entsiklopedicheskii slovar*. [Linguistic encyclopedic Dictionary]. 2nd ed., supplement. Moscow, 2002.

Source

Google's report on the growth of the gaming market. URL: https://games.withgoogle.com/reports/#section_blue-island