

АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ ТЕРМИНЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ИХ ОСОБЕННОСТИ И ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Актуальность исследования обусловлена динамичным развитием игровой индустрии; для повышения продаж игр необходимо адаптировать их на иноязычные рынки, поэтому переводчики вынуждены решать новые задачи и есть необходимость в накоплении и систематизации знаний в этой области.

В компьютерных играх встречаются единицы, выражающие специальные понятия и обозначающие специальные предметы, характерные для них, – термины компьютерных игр. Целью работы является выявление особенностей этих единиц и специфики их перевода. Изучалась частеречная принадлежность терминов, их семантика, структура, словообразование, способы перевода.

Материалом для исследования послужили терминологические единицы игр «League of Legends» и «DOTA 2» жанра МОБА – «Многопользовательская сетевая боевая арена». Итоговое количество отобранных единиц составило 129 терминов, индивидуальных случаев перевода данных единиц рассмотрено 142.

Результаты исследования: термины-существительные составили 99 ед. (*agility* ‘ловкость’, *cooldown* ‘перезарядка’), термины-глаголы – 6 ед. (*to deny* ‘не отдать’, *to spawn* ‘быть призванным’), термины-прилагательные – 12 ед. (*pure* ‘чистый’, *untargeted* ‘ненаправленный’), термины-конверсионные пары (выступали как сущ. и глаг. одновременно) – 12 ед. (*mute* ‘заглушить, заглушение’, *dispel* ‘развеять, развеивание’). Помимо терминов *legendary* ‘легендарный/легендарно’ и *mute* все термины являлись моносемичными и выражали преимущественно механики игры (68 ед.: *mana* ‘мана’, *mid* ‘средняя линия’) и характеристики игровых персонажей и предметов (34 ед.: *vamp* ‘вытягивание жизни’, *cast range* ‘дальность применения’). По структурному типу преобладают **термины-слова** (88 ед.), среди них наиболее многочисленны корневые (29 ед.: *ace* ‘эйс’, *armor* ‘броня’) и производные (25 ед.) термины и термины, образованные конверсией (23 ед.: *eternal* (сущ.)

‘Вечный’, *ping* (сущ.) ‘сигнал’). Производные термины образованы в основном суффиксацией (*evasion* ‘уклонение’, *summoner* ‘призыватель’). **Термины-словосочетания** (41 ед.) в основном представлены атрибутивными конструкциями типа «stone wall»: *vision range* ‘дальность обзора’, *stack count* ‘количество’.

Что касается **способов перевода**, самыми распространёнными являлись: трансформационный перевод, меняющий лексический состав и/или синтаксис термина (*to honor* ‘похвалить’, *bottom* ‘нижняя линия’), уподобление, т.е. поиск максимально прямого эквивалента (*item* ‘предмет’, *level* ‘уровень’), калькирование (*turn rate* ‘скорость поворота’, *Blind Pick* ‘выбор вслепую’). Последний способ характерен преимущественно для терминов-словосочетаний. Несколько реже встретились описательный перевод (*buff* ‘положительный эффект’, *Draft Pick* ‘режим выбора’), беспереводное заимствование, т.е. транскрипция или транслитерация (*ace* ‘эйс’, *gank* ‘ганк’), полукалькирование (*to block* ‘заблокировать’, *active* ‘активный’), прямое включение (*Aetherial Focus*, *Single Draft*).