



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

**СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ СЛЕНГА ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР С
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ (НА МАТЕРИАЛЕ
ВИДЕОИГРЫ «GRAND THEFT AUTO V»)**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 45.03.02. Лингвистика
Направленность программы бакалавриата
«Перевод и переводоведение»

Проверка на объем заимствований
85% авторского текста
Работа *рекоменд* к защите
рекомендована/не рекомендована
«д5» *шова* 2020г.

Зав. кафедрой английской филологии:
Афанасьева О.Ю., д.п.н., доцент

Афанасьева

Выполнил:

Студент группы

ОФ-403-074-4-1

Кнутарев Егор Андреевич

Научный руководитель:

кандидат филологических наук, доцент

Мошковиц Вера Викторовна

Челябинск

2020 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕРЕВОДА СЛЕНГА В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ	7
1.1 Понятие сленга.....	7
1.2 Функции сленга	10
1.3 Способы передачи сленга	15
1.4 Особенности перевода видеоигр.....	19
Выводы по главе 1	23
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПРИЕМОВ ПЕРЕВОДА СЛЕНГА НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ «GRAND THEFT AUTO V».....	26
2.1 Краткая информация о видеоигре «Grand Theft Auto V».....	26
2.2 Анализ перевода сленговых выражений.....	27
2.3 Количественный анализ перевода сленга	36
Выводы по 2 главе.....	40
Заключение.....	42
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	44
Приложение 1 Отобранные сленгизмы	48

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая выпускная квалификационная работа посвящена проблеме передачи сленга с английского на русский язык на основе материала видеоигры американского производства, «Grand Theft Auto 5».

За последние четверть века лингвисты переключили свое внимание с изучения письменного языка на исследование и анализ живой естественной речи. Одним из ключевых элементов речи является сленг. Исследователи давно проявляют интерес к такому виду общения. И это объяснимо, так как сленг обращает на себя внимание своей выразительностью и метафоричностью. Сленг употребляется в стилистических целях: для создания эффекта новизны, необычности, отличия от признанных образцов, для передачи определенного настроения говорящего, для придания высказыванию конкретности, зримости, точности, краткости, а также, чтобы избежать штампов и клише.

Сленг развивается и изменяется очень быстро. Слова сленга могут возникнуть с такой же легкостью, как и исчезнуть. Это показывает, что данные перемены происходят с целью упрощения и понимания разговорного языка.

Не существует однозначного отношения к вопросу, касающегося перевода сленга в различных языковых ситуациях. Все это обусловило необходимость комплексного изучения перевода сленга на материале нескольких языков, в частности английского и русского.

Актуальность исследования заключается, прежде всего, в том, что развитие видеоигровой индустрии происходит очень быстро. Каждый год появляется все больше и больше видеоигр, их аудитория возрастает, а вместе с ней и растет потребность в адекватном переводе этих видеоигр. В данный момент, большинство игр построено на сюжетах, которые можно сравнить с киносюжетами, а значит, эти игры наполнены монологами и диалогами, одним из составляющей которых, является сленг. Но при этом,

проблема перевода сленгизмов остается не до конца изученной и вызывающей интерес исследователей.

Объектом исследования является сленг, используемый в оригинале и его эквиваленты в переводе.

Предметом исследования являются приемы перевода, используемые при передаче американского сленга на русский язык.

Научная новизна определяется современным и актуальным характером исследуемого материала. Данное исследование позволяет внести вклад в изучение сленгизмов и способов их перевода в рамках индустрии видеоигр.

Цель данного исследования состоит в выявлении наиболее частотных способов передачи сленга при переводе с английского на русский язык.

Поставленная цель предполагает решение **следующих задач**:

- 1) дать определение термину «сленг», выявить его свойства и определить особенности американского сленга;
- 2) изучить основные способы перевода сленга;
- 3) выявить особенности перевода в видеоигровой индустрии;
- 4) проанализировать способы перевода сленга на материале видеоигры «Grand Theft Auto V» и выполнить сравнительно-сопоставительный анализ оригинала и перевода на русский язык для выявления способов передачи сленга;
- 5) выявить наиболее частотные переводческие трансформации, участвующие в передаче сленга.

В соответствии с целью и задачами исследования, основными **методами** исследования в данной работе являются:

- метод лингвистического наблюдения и описания;
- метод произвольной выборки;
- метод сравнительно-сопоставительного анализа;
- метод количественного анализа.

Теоретической базой исследования послужили материалы научных трудов, статей, монографий, учебных пособий, работы исследователей в области лингвистики и теории перевода, таких как О.Д. Миралаева, Д.Э. Розенталь, Э. Партридж, И.Р. Гальперин, В. А. Хомяков, М.М. Маковский, А.Д. Швейцер, И.В. Арнольд и др.

Практической базой исследования являются видеоигра американского производства «Grand Theft Auto V» в оригинале и перевод ее на русский язык.

Фактический языковой материал для анализа и описания подбирался методом произвольной выборки из видеоигры. В общей сложности было подобрано 50 примеров использования сленга в игре «Grand Theft Auto V».

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. В настоящее время не существует универсальных способов перевода сленга.
2. Самыми частотными способами перевода сленга при локализации видеоигр являются подбор аналогов и целостное преобразование.

Теоретическая значимость состоит в анализе и структуризации теоретического материала по теме.

Практическая значимость исследования заключается в использовании результатов исследования дипломной работы в практической деятельности переводчиков.

Цели и задачи исследования определяют объем и структуру дипломной работы. Работа состоит из введения, теоретической и практической частей, заключения и списка использованной литературы.

Во введении обосновывается актуальность выбора темы выпускной квалификационной работы, описывается практическая значимость, дается оценка современного состояния решаемой научной проблемы, а также приведены цель, задачи и объект дипломного исследования, теоретическая

и методологическая основа, и практическая база написания дипломной работы.

В теоретической части дается понятие сленга, его происхождение и классификация, описываются приемы передачи сленга с английского языка на русский, а также особенности перевода видеоигр.

В практической части представлено краткое описание и особенности перевода игры «Grand Theft Auto 5», производится анализ отобранных примеров.

В заключении подводятся итоги проделанной работе, делаются выводы относительно особенностей передачи сленга с английского языка на русский, а также выводы касательно наиболее часто используемых приемов перевода.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕРЕВОДА СЛЕНГА В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

1.1 Понятие сленга

Понятие сленга все больше начинает завоевывать внимание современной филологии. В настоящее время существует достаточно большое количество определений сленга, нередко противоречащих друг другу. Противоречия эти касаются, прежде всего, объема понятия «сленг»: сущность и происхождение которого являются неясными и спорными.

Отметим, что при всей своей популярности сленг не обладает терминологической точностью, и на данный момент не существует единого мнения относительно определения понятия «сленг». Именно поэтому неудивительно, что многие филологи трактуют его по-разному.

Термин «сленг» возник от англ. *slang* (жаргон) из неустановленной формы. Впервые он был упомянут в 1756 году как «язык низкого и вульгарного типа» («*language of a low or vulgar type*»), позднее как «жаргон определенной профессии». Таким образом, изначально сленг употреблялся среди низких слоев населения, но с течением времени вышел за эти рамки, все больше распространяясь среди всех слоев населения.

Рассмотрим некоторые из многочисленных научных определений сленга.

В российском языкознании чаще всего приводится определение В.А. Хомякова: «Сленг – это относительно устойчивый для определенного периода, широко употребительный, стилистически маркированный лексический компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык, весьма неоднородный по степени приближения к литературному стандарту [5].

Совсем иная трактовка предлагается в «Словаре лингвистических терминов» О.С. Ахмановой: Сленг – 1) Разговорный вариант

профессиональной речи. 2) Элементы разговорного варианта той или иной профессиональной или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих языках особую эмоционально-экспрессивную окраску [24].

Как видим, в первом определении сленг – это просто ряд слов не-терминов, использующихся в терминологическом значении, например, «дворник» или «запаска» у автомобилистов. Такие слова не пригодны для официальной инструкции, но удобны для делового разговора профессионалов.

Во втором случае это уже нечто совершенно иное: перед нами слова, уже покинувшие профессиональную сферу. Очень важно еще одно отмеченное О.С. Ахмановой качество: все подобные слова ярко экспрессивны.

Словарь «The Oxford English Dictionary» подчеркивает особый характер сленга и принимает во внимание тот факт, что «сленг состоит либо из новых слов, либо из общераспространенных слов, употребляемых в специальных значениях»

Как уже было упомянуто, сленг относят к разговорному языку, а, как известно, одной из наиболее ярких характеристик разговорной речи в целом является ее принадлежность к различным диалектам той или иной местности. В большинстве случаев сленг причисляют к социальным диалектам.

Диалект – разновидность языка, которая употребляется как средство общения между людьми, связанными между собой одной территорией. Диалект является полноценной системой речевого общения (устной или знаковой, но не обязательно письменной) со своим собственным словарём и грамматикой. Традиционно под диалектами понимались прежде всего сельские территориальные диалекты.

Социальный диалект или социолект (англ. Social dialect) – это совокупность языковых особенностей: лексических, фразеологических, свойственных той или иной социальной группе: профессиональной, сословной, возрастной – в пределах того или иного языка. А также он подразделяется на два типа жаргонов: профессиональный и групповой.

Социальный диалект не представляет собой целостную систему, так как он обычно характеризуется довольно специфическими наименованиями и отдельными синтаксическими конструкциями, но грамматические категории и общий синтаксис по большому счету остаются общеязыковыми. Как мы видим, дать четкую дефиницию термина «сленг» очень сложно, поскольку в настоящее время отсутствует его общепринятое определение. Однако, проанализировав все вышеперечисленные точки зрения относительно сленга, мы постарались обобщить их основные идеи и объединить: сленг – это исторически сложившийся разговорный, нелитературный, стилистически маркированный, и экспрессивно окрашенный слой лексики, а также форма разговорной (по большей части устной) речи, обладающая ярко выраженной эмоционально-оценочной окраской, юмором и образностью.

Приведенные выше точки зрения позволяют обобщить наиболее существенные свойства сленга:

1. Сленг – это не литературная лексика, т.е. слова и сочетания, находящиеся вне литературного языка.
2. Сленг – это лексика, возникающая и употребляющаяся прежде всего в устной речи.
3. Сленг – это эмоционально окрашенная лексика.
4. Сленг характеризуется очень ярко выраженной фамильярной окраской подавляющего большинства слов и словосочетаний. Это свойство сленга ограничивает стилистические границы его употребления.
5. Фамильярная эмоциональная окраска многих слов и выражений сленга отличается большим разнообразием оттенков (шутливая,

ироническая, насмешливая, пренебрежительная, презрительная, грубая и даже вульгарная).

6. Многие слова и выражения сленга непонятны или малопонятны для основной массы населения (особенно в период их возникновения и перехода в более широкую сферу употребления), потому что они прежде всего связаны со своеобразной формой выражения – например, при многочисленных случаях переноса значения, столь характерного для сленга. Непонятность может также быть результатом того, что эти сленгизмы представляют собой заимствования из диалектов и жаргонов иностранных языков.

7. Сленг включает в себя различные слова и словосочетания, с помощью которых люди могут отождествлять себя с определенными социальными и профессиональными группами.

8. Сленг – это яркий, экспрессивный слой нелитературной лексики.

9. Сленг – это живой, подвижный язык, который идет в ногу со временем и реагирует на любые перемены в жизни страны и общества.

1.2 Функции сленга

Если говорить о функциях сленга, то в этом вопросе мнения лингвистов также расходятся. Одни выделяют 3 функции сленга, а именно коммуникативную, номинативную и когнитивную. Другие, помимо номинативной и коммуникативно-эмотивной, выделяют ещё и сигнальную, мировоззренческую и функцию психологической разгрузки.

Как правило, основными функциями сленга считаются: когнитивная, номинативная, экспрессивная, мировоззренческая, эзотерическая (криптофункция или конспиративная), идентификационная (сигнальная),

функция экономии времени (языковой экономии). Рассмотрим каждую из них более подробно.

Коммуникативная функция связана с тем, что, прежде всего, сленг – это средство общения. Он даёт возможность одному человеку, говорящему, выразить свои мысли, а другому – понимать их, то есть каким-либо образом реагировать, принимать к сведению, менять соответственно своё поведение или мысленные установки.

Коммуникативная функция осуществляется благодаря тому, что сама сленговая речь представляет собой систему знаков: по-другому просто невозможно общаться. В свою очередь, знаки используются для того, чтобы передавать информацию от одного человека к другому.

Когнитивная (познавательная) функция реализуется среди молодёжи очень широко. Данная функция проявляется в том, что многие сленговые названия содержат в себе дополнительную информацию, которой нет в стандартных наименованиях и которая даёт дополнительные знания об окружающем мире.

Номинативная функция является результатом приспособления молодёжи к техническому прогрессу. Тенденции моды также влияют на проявление данной функции. Сленг, в основном, представляет из себя вторичную лексическую систему, внутри которой явления, происходящие в жизни, получают свои наименования, существующие параллельно со стандартами литературного языка. Но сленговой речи также свойственны слова, у которых нет соответствий в общенациональном языке и в обиходно-разговорной речи.

Сленг не только противоречит закону и морали явления, но и выражает определённое отношение к ним – эпически нейтральное, положительное либо несколько высокомерное, пренебрежительное – экспрессивная функция сленга. Сленговые лексические единицы обязательно содержат все типы коннотаций: эмоциональный компонент чаще всего презрительный, иронический и оценочный, соответственно.

Сленговые слова и выражения всегда имеют синонимы в литературном языке и, тем самым, как бы являются вторыми названиями предметов, более экспрессивными, чем обычные, почему-либо вызывающими к себе эмоциональное отношение. Их экспрессивность опирается на неожиданность, образность, остроумие, а иногда и забавное искажение.

Особенно яркой является экспрессивная окраска сленговых слов, которые в речи отражают различные отрицательные явления, свойственные действительности.

Язык испытывает влияние возрастных и профессиональных особенностей речи говорящих, их принадлежность к той или иной социальной сфере, а также различия в степени образования и культуры - мировоззренческая функция. Один и тот же человек может владеть несколькими вариантами или нормами произношения, существующими в языке, а также использовать их в зависимости от ситуации общения. В реальной жизни «высшие слои» общества вовсе не обязательно и не всегда пользуются «литературным языком», а «низшие» – социальным, городским или местным диалектом. В. М. Жирмунский отмечает: «Существование социальных диалектов порождается, в конечном счёте, классовой дифференциацией общества, но конкретные формы социальной дифференциации языка не прикреплены прямолинейным и однозначным образом к общественным классам» [2].

Стоит отметить, что мировоззренческая функция связана с эзотерической, поскольку её 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.

Следующая функция идентификационная, которая также связана с эзотерической. Некоторыми учёными она называется сигнальной. Суть данной функции в том, что сленг – это своего рода пароль, который помогает «опознать своего» среди других (по жестам, манере разговора и пр.), облегчает поиск нужных лиц, помогает устанавливать и поддерживать специфические контакты. В процессе разговора говорящий сигнализирует о себе, о мире, который его окружает, по его речи можно получить чёткое представление о том, какого он возраста, какого его социальное или региональное положение (для определённого характерны лексические, грамматические, фонетические черты). Речевым поведением говорящий даёт знать о своей готовности поддерживать контакты с членами данной группы.

Функция экономии времени. Сленг способствует экономии времени и места. Данная функция реализуется за счёт сокращений, аббревиации, а также разнообразных надписей-сокращений, используемых в письменной речи.

Итак, сленг выполняет самые различные функции, связанные между собой тесным образом: коммуникативную, когнитивную, номинативную, экспрессивную, мировоззренческую, эзотерическую, идентификационную и функцию экономии времени, из которых, безусловно, основной является экспрессивная, поскольку сленг – это сложившийся в течение многих лет, несоответствующий общелитературным стандартам, разговорный, экспрессивно окрашенный слой лексики, часто с грубовато-шутливым оттенком.

Исходя из всего вышеперечисленного, можно сделать вывод, что сленговая лексика пополняется точно таким же образом, как и весь словарный состав языка.

Сленг со всем его невероятным богатством в плане семантики, впечатляющим многообразием ассоциаций, значительным эмоциональным воздействием и сравнительно большой доступностью для понимания

является наиболее эффективным средством проявления человеком своей индивидуальности, передачи своих чувств и мыслей во всевозможных ситуациях. С уверенностью можно сказать, что сегодня сленг не является языком какого-то определенного класса общества, а напротив он проникает во все слои общества. И безусловно, природа сленга, в большей степени, зависит от местоположения.

Поэтому, для классификации сленга можно выделить два ключевых признака:

- 1) территориальный – употребляется на определенной территории (южно–американский, диалект кокни);
- 2) социальный – употребляется определенными социальными группами (молодежный сленг, компьютерный сленг, язык гетто, студенческий сленг, профессиональный жаргон).

Следует отметить, что лингвисты также выделяют так называемое новое просторечие, которое представляет собой обширную группу нестандартных лексико-фразеологических единиц. Данные единицы, выходя за пределы профессионального и корпоративного сленга, начинают употребляться широкими кругами носителей общелитературного языка, не ограничиваясь определенными социальными рамками (возраст, профессия, уровень образования, общие интересы и др.).

Таким образом, сегодня сленг – это неотъемлемая часть любого языка, который отражает специфичность современной уникальной жизни.

1.3 Способы передачи сленга

Перевод с одного языка на другой сам по себе является сложным процессом, будь это литературное произведение, научная статья, перевод журнала или газеты. А перевод сниженной лексики, в частности сленга, безусловно, является еще более сложной задачей.

Первое, что следует сделать переводчику, это попытаться найти в языке перевода аналоги сленгизмов, используемых в языке оригинала. В настоящее время сленг в развитых странах представляет собой достаточно обширный пласт сниженной лексики, поэтому в большинстве случаев подобрать аналог не так сложно. Однако, из-за того, что до сих пор не существует четкого определения понятия «сленг», и исследователи зачастую затрудняются ответить на вопрос, что считать сленгом, а что нет, то поиск сленгизмов в словарях может создать некоторые трудности. Нередко можно увидеть, что сленговые слова и/или выражения значатся в словарях с пометкой «разг.» (разговорная лексика) или «прост.» (просторечие). С течением времени границы между этими понятиями могут стираться, а слова переходить из одного типа сниженной лексики в другой. Именно поэтому при отсутствии соответствий в сленге, переводчик может использовать просторечия или разговорную лексику.

Как мы уже отметили, отправной точкой для перевода сниженной лексики исходного языка следует считать поиск возможных аналогов элементов сниженной лексики в языке перевода. Аналогом называется результат перевода по аналогии посредством выбора одного из нескольких возможных синонимов. Действенность и удобство такого метода состоит в том, что подобными аналогами обладает любой развитый язык. Их наличие позволяет переводчику использовать прямые соответствия в переводе, что значительно облегчает его работу. Отсутствие прямых соответствий в исходном языке и языке перевода обусловлено тем, что сленг разных стран является прямым отражением их культуры, общественной жизни и хода

мыслей членов общества, а также тем, что сленг находится в постоянном развитии. При переводе сленга переводчики могут использовать два основных приема перевода:

- 1) прямой (буквальный);
- 2) не прямой (трансформационный).

Первый прием подразумевает перевод, воспроизводящий коммуникативно нерелевантные элементы оригинала, в результате чего нарушаются нормы языка перевода, либо действительное содержание оригинала оказывается искаженным (или не переданным). Наряду с этим необходимо отметить, что значение большинства сленгизмов основано на метафорическом переносе, следовательно, буквальный перевод таких лексических единиц считается неадекватным. К данному приему перевода можно отнести еще транскрибирование (транслитерацию) и калькирование. Такие приемы можно использовать, когда слово понятно из контекста, не нарушает общепринятые нормы языка, принципы адекватности и эквивалентности. Примером может послужить устоявшийся в настоящее время сленгизм-аббревиатура “rofl”, которая переводится с помощью транслитерации как «рофлить», подразумевая «кататься по полу от смеха, ржать», а примером перевода с помощью транскрибирования может послужить сленгизм “bro”, хотя его можно передать обращением «братан».

Наиболее распространенным способом перевода сленга является применение переводческих трансформаций, основная функция которых состоит в создании лексически точного, адекватного перевода при отсутствии регулярных языковых соответствий. В зависимости от характера единиц преобразования Л.С. Бархударов выделяет следующие трансформации:

- 1) лексические;
- 2) грамматические;
- 3) лексико-грамматические [1].

В нашей работе мы рассмотрим трансформации, которые наиболее часто используются при передаче сленга. К лексическим трансформациям, применимым к переводу сленга, относятся:

- 1) конкретизация;
- 2) целостное преобразование;
- 3) модуляция (смысловое развитие).

Конкретизация (сужение) – это прием перевода, при котором происходит замена единицы языка оригинала с более широким значением на единицу языка перевода с более узким. Например:

Wassup, homie. What's cracking? – *Здарова, кореш. Как дела?*

Целостное преобразование – это полное преобразование лексической единицы, вплоть до целого предложения. Преобразование происходит не по элементам, а целостно. Например:

Bullshit! – *Да ты гонишь!*

Модуляцией называется прием смыслового развития причинноследственных отношений, то есть значение единицы языка перевода логически выводится из значения исходной единицы.

So you got canned, huh? – *Значит, выперли, да?*

К грамматическим трансформациям относятся добавление, опущение, замена. Добавление – расширение текста перевода для более точного раскрытия значения лексической единицы путем введения дополнительных слов. Так, например, слово “microwait” переводится как «очередь, которая образуется у офисной микроволновки из-за того, что в обеденный перерыв всем нужно разогреть еду». Опущение – явление, прямо противоположное добавлению. Опущением называется прием, при котором происходит сокращение текста перевода за счет извлечения из перевода грамматически избыточных элементов или парных синонимов.

What the hell are you doing? – *Что ты делаешь?*

Замена – прием перевода, при котором грамматическая единица в оригинале преобразуется в единицу переводящего языка с иным

грамматическим значением. Замене может подвергаться грамматическая единица любого уровня: словоформа, часть речи, член предложения, предложение определенного типа. Например:

There's a great show about how to pick up girls. – Есть классное шоу про съем телочек. (В данном примере мы прослеживаем замену образа).

К лексико-грамматическим трансформациям относятся антонимический перевод и экспликация (описательный перевод). Антонимический перевод представляет собой замену утвердительной формы единицы исходного языка на отрицательную форму в языке перевода, и наоборот, что сопровождается заменой лексической единицы одного языка на единицу другого языка с противоположным значением. Примером является следующее предложение:

Who cares? Last night, when she showed me her wound I wept. – Мне не пофиг? Когда она прошлой ночью показала рану, я зарыдал.

Эxpликaция или описательный перевод – замена лексической единицы исходного языка словосочетанием, дающим более точное объяснение, либо определением значения этой единицы на языке перевода. Например, в предложении “He’s proud of something he really suck at” слово “suck” переводится как «полный ноль». Ещё одним примером является слово “nutcase”, которое в американском сленге называет глупого человека с нестандартными вкусами или привычками. Также следует отметить, что некоторые переводчики прибегают к эвфемистическому приему перевода, когда в тексте оригинала встречаются различные своего рода ругательства, табуированная лексика, которые не могут быть использованы в переводе из-за цензуры. Данный прием заключается в замене лексических единиц с грубой, сильной экспрессией на единицы языка перевода с менее сильной экспрессией. Например:

For fuck's sakes! – Черт возьми!

Однако такой прием не следует использовать часто, поскольку теряется эмоциональная окраска исходного текста, не в полной мере

передается образ речевого поведения героев и стиль автора. Таким образом, мы можем сделать вывод, что переводческие приемы, в том числе и трансформации, являются решением, принимаемым с учетом контекста. Они должны быть направлены на достижение максимального уровня эквивалентности и адекватности и наиболее точную передачу смысла, стиля и функции в переводном тексте при условии, что использованы по причине отсутствия в языке перевода эквивалентных соответствий, способных передать содержательно стилистическую сторону текста. При наличии соответствий единицы исходного языка заменяются эквивалентами/аналогами в языке перевода. При их отсутствии переводчик вынужден использовать определенные приемы перевода, соответствующие лингвистической ситуации.

1.4 Особенности перевода видеоигр

В настоящее время компьютерные игры являются самой популярной сферой развлечения среди различных возрастных групп. Исследователи подсчитали, что в среднем люди играют в видеоигры 16 часов в неделю, что составляет около 850 часов в год, и это довольно внушительная цифра. Где есть спрос, там рождается предложение, именно поэтому ежегодно на рынке видеоигр появляются огромное количество компаний, занимающихся выпуском игр и рекламой, разработчиков, и, конечно, появляются сотни, тысячи новых продуктов видеоигровой индустрии. Соответственно возникает потребность в адекватном переводе новых видеоигр на тот или иной язык.

Когда мы говорим о переводе компьютерных игр, то неизбежно сталкиваемся с термином «локализация». Согласно определению Л.А. Шерешевского, локализация – это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования. В данном случае

объектами локализации становится текстовое и/или звуковое сопровождение игры [6].

Несмотря на то, что перевод компьютерных игр сопряжен со сферой развлечений, в процессе локализации переводчику предстоит столкнуться с различного рода трудностями и сложными задачами, для которых необходимо найти взвешенное решение.

Перевод компьютерных игр можно сравнить с переводом художественной литературы, однако, между ними на самом деле существуют различия, ввиду чего хотелось бы привести несколько особенностей перевода компьютерных игр:

1. Динамичность и лаконичность результата. Зачастую в процессе игры многие текстовые рекомендации игроку всплывают на экране в режиме онлайн на определенное время, после чего они исчезают, предполагая, что пользователь ознакомился с текстом. Переводчику необходимо построить текст так, чтобы привлечь внимание пользователя на самые важные моменты и как можно более лаконично передать текст без потери эквивалентности в готовом варианте. Например:

Do you want to save the game? – Сохранить игру?

2. Проблема принятия перевода реципиентом. Существуют два типа компьютерных игр, те, которые основаны на книге, комиксе или другом источнике, и те, которые представляют собой совершенно новую идею. К первому типу относятся игры, обладающие малой свободой перевода, так как они требуют использования уже существующих вариантов перевода имен и реалий Вселенной. Если же переводчик проигнорирует установленные стандарты – это приведет к недовольству реципиентов. Ко второму типу относятся игры, при локализации которых, переводчику необходимо применить всё свое мастерство и профессионализм, ведь именно при помощи его перевода, реципиент будет узнавать новую Вселенную.

3. Отсутствие контекста. Данная проблема заключается в том, что перевод игры начинается задолго до её появления на полках магазинов. Чтобы предотвратить копирование или разглашение какой-либо информации о новой игре, разработчики зачастую выдают для перевода только таблицу с исходным текстом. Например, текст диалога может быть разделен массивными частями других текстов так, что переводчикам приходится выполнять процесс локализации без какого-либо контекста, что сильно осложняет процесс перевода и может привести к множеству ошибок.

4. Фрагментация текста. Следующей проблемой является фрагментация текста, которая разделяет все слова на ячейки, то есть одна буква занимает одну ячейку. Часто количество ячеек для одного слова закреплено и нельзя выйти за его значение. В этом случае переводчик опирается не только на адекватность перевода и эквивалентность, сколько пытается подобрать необходимый синоним или сделать модуляцию, чтобы перевод мог войти в данное количество ячеек

5. Обезличивание текста. Учитывая, что во многих конструкциях английского языка род героя определить попросту невозможно, а разработчики не всегда сопровождают необходимый для перевода текст игры пояснительными записями, а зачастую переводчику предоставляется в общем разрозненный текст. Например, набор всех реплик персонажа, то при переводе необходимо задуматься о том, как можно «обезличить» текст ввиду недостатка нужной информации. В большинстве современных качественных проектов перевод осуществляется с учетом обоих полов и создаются два разных варианта диалога, однако, в некоторых проектах прийти к данному решению невозможно, и становится необходимым научиться избегать слов, которые так или иначе указывают на пол говорящего. Например, станет предпочтительным использование следующих словосочетаний: вместо «я видел» можно употребить «у меня на глазах», а «ты прав» заменить на «твоя правда» и т.д.

Рассмотрев особенности локализации (перевода) видеоигр, мы пришли к следующим выводам:

1. Ключевыми факторами качественной локализации видеоигр являются осведомленность в сфере современных тенденций и опыт переводчика. Необходимо тщательно следить за современным развитием языковой деятельности.

2. В процессе локализации компьютерных игр перед переводчиком часто встают трудноразрешимые задачи, в связи с чем, необходимо быть готовым принимать необычные переводческие решения.

3. При переводе компьютерных игр необходимо ознакомиться с особенностями игровой вселенной, согласовывая результат с компанией разработчика.

Выводы по главе 1

В первой главе нами было рассмотрено понятие «сленг» и различные взгляды отечественных и зарубежных лингвистов на то, как это понятие трактовать. Также нами были рассмотрены особенности сленга, его функции в речи, классификация, а также был изучен вопрос о проблемах и видах передачи сленга с английского на русский язык. На основании изученного материала мы пришли к следующему:

1. Понятие «сленг» в современной лингвистике неоднозначно и является достаточно сложным для определения, поэтому точки зрения отечественных и зарубежных лингвистов относительно понятия «сленг» значительно разнятся. После того, как мы рассмотрели некоторые научные определения сленга, мы обобщили и объединили их основные идеи: сленг – это исторически сложившаяся, нелитературная, подвижная и экспрессивно-окрашенная форма разговорной речи, обладающая ярко выраженной эмоциональной окраской и образностью.

2. Сленг принято разделять на общий и специальный (в зависимости от сферы употребления).

3. Главными особенностями сленга являются экспрессивность и ярко выраженная эмоциональная окраска.

4. Сленг имеет следующие функции в речи: коммуникативная, когнитивная, номинативная, выразительная, идеологическая, конспиративную, идентификационную и функция экономии времени.

5. Выделяют два ключевых признака для классификации сленга: социальный и территориальный.

6. Трудности перевода сленга обусловлены тем, что до сих пор не существует точного понятия сленга и отсутствием традиции перевода данного пласта лексики в российской переводной практике. При переводе сленгизмов следует учитывать особенности контекста, в котором они употребляются.

7. Первым пунктом для перевода сленга следует считать поиск в качестве возможных аналогов элементов сниженной лексики в языке перевода. Их наличие позволяет переводчику использовать прямые соответствия в переводе.

8. Существует два основных приема перевода сленга: прямой (буквальный) и непрямой (трансформационный).

9. К приему прямого перевода можно отнести транскрибирование (транслитерацию) и калькирование.

10. Непрямой перевод является наиболее распространенным видом перевода. Его основная функция состоит в создании лексически точного, адекватного перевода при отсутствии регулярных языковых соответствий.

11. К переводческим трансформациям относятся лексические, грамматические и лексико-грамматические.

12. К лексическим трансформациям относятся конкретизация, целостное преобразование и модуляция (смысловое развитие), к грамматическим – добавление, опущение и замена, к лексико-грамматическим – антонимический перевод и экспликация (описательный перевод).

13. Существуют еще два вида перевода сленга – эвфемистический перевод и дисфемистический перевод. Первый прием заключается в замене лексических единиц с грубой, сильной экспрессией на единицы языка перевода с менее сильной экспрессией. Вторым приемом наоборот, заключается не в замене грубых лексических единиц на нейтральные, а в сохранении яркой экспрессии и грубости в переводе.

14. Приемы перевода должны быть направлены на достижение максимального уровня эквивалентности и адекватности и наиболее точную передачу смысла, стиля и функции в переводном тексте.

15. Локализация (перевод) видеоигр – трудоемкий процесс, требующий от переводчика соблюдения всех правил и учета особенностей такого вида перевода. К особенностям перевода видеоигр можно отнести:

динамичность и лаконичность, проблема принятия перевода реципиентом, отсутствие контекста, фрагментация текста и обезличивание текста.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПРИЕМОВ ПЕРЕВОДА СЛЕНГА НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ «GRAND THEFT AUTO V»

2.1 Краткая информация о видеоигре «Grand Theft Auto V»

Самая продаваемая игра десятилетия, «Grand Theft Auto V», или коротко «GTA V» является пятой и на данный момент последней частью самой известной игровой франшизы, рассказывающей про нелегкую жизнь преступников по всей Америке. Игра была разработана британской компанией Rockstar North, и была выпущена для игровых консолей PlayStation 3 и Xbox 360 в 2013 году, а в 2015 году переиздана для персональных компьютеров под управлением Windows.

Действие игры происходит в вымышленном штате Сан-Андреас, прообразом которого послужила Южная Калифорния. Сюжет в пятой части «GTA» строится вокруг приключений троих грабителей, устраивающих всё более дерзкие ограбления и противостоящих как организованной преступности, так и правоохранительным ведомствам. Мелкий хулиган Франклин, который специализируется на угоне машин. Бывший вор Майкл, якобы погибший после неудачного ограбления банка и попавший под программу защиты свидетелей. И Тревор, старый друг и подельник Майкла, психически нестабильный человек, который теперь живет в пригороде Лос-Сантоса и заправляет своим маленьким нелегальным бизнесом.

Сюжет игры начинается с того самого ограбления банка в 2004 году, когда Майкл “погиб” на глазах у своего друга Тревора. Далее нас переносят в 2013 год, показывая, как Майкл, сменивший фамилию и место жительства, старается приспособиться к «нормальной жизни», однако покупка машины его сыном сводит его с Франклином и новыми финансовыми проблемами, которые ему предстоит решить. Но как разобраться с такими проблемами, когда денег совсем нет? Именно так Майкл возвращается к своей прошлой

жизни вора, попутно втягивая Франклина в это дело. Но во время нового ограбления Майкл выдаёт себя своей фразой, которую сказал в Людендорфе в 2004-м: «Каждый день ты забываешь тысячу мелочей. Пусть это будет одна из них». И его по этой фразе узнаёт Тревор Филипс, который смотрел репортаж новостей об ограблении [13].

С этого момента и начинается большой путь этих троих грабителей в огромном, полном опасности, мире «Grand Theft Auto V».

Видеоигра получила множество наград и высшие оценки критиков по всему миру.

Несмотря на то, что игра создавалась разработчиками из Великобритании, действия её происходят на территории США, что обуславливает насыщенность разнообразным американским сленгом. Одной из особенностей игр студии Rockstar Games является то, что они сами переводят свои игры на другие языки, создавая субтитры, но оставляя оригинальную английскую озвучку.

2.2 Анализ перевода сленговых выражений

В данной главе мы подробно рассмотрим приемы перевода, которыми пользовались переводчики при передаче американского сленга.

В первую очередь, нами был использован метод произвольной выборки. Мы проанализировали большую часть диалогов и монологов сюжетной линии видеоигры «GTA V». Выбор данной видеоигры обусловлен её современностью и обилием сленгизмов в речи персонажей. В ходе исследования было отобрано 50 примеров употребления сленга.

В следующем этапе мы проверяли отобранные сленговые единицы по авторитетным двуязычным словарям для того, чтобы подтвердить их принадлежность к группе сленгизмов и найти наиболее верный перевод, а также мы комментировали переводческие решения.

Затем был осуществлен сравнительно-сопоставительный анализ оригинала (озвучки видеоигры) и перевода (субтитров на русском языке, созданных самими разработчиками).

Далее был применен метод количественного анализа на основе отобранных сленговых единиц, чтобы узнать какие методы перевода оказались наиболее частотными.

Важно уточнить, если в случае обращения словарь Multitran выдавал словарный эквивалент, мы считали такой способ перевода подбором аналога.

Далее мы переходим к сравнительно-сопоставительному анализу оригинала и перевода.

Таблица 1 – Пример 1

Оригинал	Перевод
Wassup, homie.	Здарова, кореш.

«Homie», ставшее очень популярным, в особенности среди афроамериканцев, слово, обозначающего близкого друга, используется в «GTA V» каждую минуту. Онлайн-словарь слов и фраз англоязычного сленга Urban Dictionary дает определение слово «homie» - «shortened version of homeboy, homeboy being your close friend». В русском языке у слова «homie» есть несколько вариантов перевода, но самые популярные из них – это «кореш», «братан», «чувак». В данном случае переводчик выбрал способ подбора аналогов и выбрал наиболее удачный, по его мнению, синоним в русском языке.

Таблица 2 – Пример 2

Оригинал	Перевод
I think you need probably to shrink!	Я думаю тебе стоит сходить к мозгоправу!

Во время разговора Майкла с Тревором, первый понимает, что за те 10 лет, которые они не общались, Тревор окончательно сошел с ума и ему определенно нужна помощь психотерапевта. И действительно, по мере развития сюжета мы видим, как Тревор совершает поступки, которые человек в здравом уме делать бы не стал. Майкл открыто это заявляет с присущей ему экспрессивностью.

Как словарь Urban Dictionary, так и Multitran дают слову «shrink» определение «therapist», что в русском языке обозначает «психотерапевт». В данном предложении слово «shrink» используется как глагол, однако переводчик прибегнул к замене части речи и, воспользовавшись способом подбора аналогов, перевел его эмоционально окрашенным словом «мозгоправ», которое в русском языке также является сленгом.

Таблица 3 – Пример 3

Оригинал	Перевод
I don't do business with hillbillies.	Я не веду дел с деревенщинами.

После очередного ограбления банка, главные герои решают залечь на дно и встречаться только в отдаленных от центра города местах. Одним из таких мест стал бар на окраине Лос-Сантоса. Один из клиентов бара, подслушав разговор о том, как Майкл с друзьями собираются делить награбленное, решил предложить свою помощь, на что получил очень резкий и оскорбительный ответ.

«Hillbilly» - Often used as an insult and racial slur against White folks who live in the country. A hillbilly is a person who lives in a remote, rural area in the

South and therefore is isolated and somewhat out of touch with modern culture. Такое объяснение дает нам словарь сленга Urban Dictionary. И если мы обратимся к словарю Multitran, то увидим, что нам даются следующие эквиваленты:

- 1) «человек из глухой стороны»;
- 2) «житель горных районов западных и южных штатов»;
- 3) «деревенщина»;
- 4) «деревня».

В данном случае переводчик использовал прием подбора аналога и взял сленговое русское слово «деревенщина», которым также обозначают жителей отдаленных районов. Вариант «деревня» так же бы подошел, как хороший эквивалент при переводе.

Таблица 4 – Пример 4

Оригинал	Перевод
Come on, pick it up will ya?	Ну же, прибавь газу!

После очередного ограбления банка полиция Лос-Сантоса начинает погоню за героями, которые, естественно, не хотят быть пойманными. В связи с этим Тревор начинает кричать на Франклина, который ведет машину, и среди огромного количества мата произносит данную фразу.

Согласно словарю сленга Urban Dictionary, «a phrase that is used to speed up a process». Словарю Multitran дает нам только два варианта перевода данной фразы:

- 1) «ускорься»;
- 2) «прибавь газу»

Как мы видим, переводчик прибегнул к приему целостного преобразования и использовал вариант «прибавь газу», что довольно часто используется в русской реальности.

Таблица 5 – Пример 5

Оригинал	Перевод
Point taken.	Тут ты прав.

Между Майклом и Франклином возникает спор на счет того, что они будут делать в будущем, и как сложится их жизнь. В какой-то момент Майкл понимает, что аргументы, которые приводит Франклин, слишком убедительны, и что в этом споре ему не победить. Тогда он и произносит довольно интересную для перевода фразу.

Словарь Urban Dictionary трактует ее так: «expression indicating understanding of, but not necessarily agreement with or acceptance of, what someone has said to you».

Как мы видим, эта фраза не всегда означает принятие точки зрения другого человека, однако в данном случае переводчик точно переводит её выражением «Тут ты прав», используя прием целостного преобразования, ведь дальше по диалогу Майкл подтверждает свое согласие с позицией Франклина.

Таблица 6 – Пример 6

Оригинал	Перевод
And we are golden!	И мы в шоколаде!

Главные герои собираются на свое последнее и самое крупное дело в их жизни – ограбить крупнейший национальный банк. Во время обсуждения плана они начинают спорить о различных его аспектах. Однако в ситуацию вмешивается Майкл и говорит, что им всем нужно быть спокойнее и ответственнее, т.к. такая работа требует подготовки и терпения. Он продолжает свою речь, рассказывая о перспективах, о славе и богатстве, которые они получают, если сделают всё идеально.

Онлайн словарь сленга Urban Dictionary дает следующие определения слову «golden»:

- 1) «complete»;
- 2) «good to go»;
- 3) «being perfect»;
- 4) «the best of the best».

Мы считаем, что в данном случае был использован прием целостного преобразования, при котором английское сленговое выражение было переведено на русский язык также фразой-сленгизмом.

Таблица 7 – Пример 7

Оригинал	Перевод
No wonders this country screwed up .	Не удивительно, что эта страна в полной жопе.

На одном из приемов у психотерапевта, Майкла просят рассказать о своем сыне. Он говорит, что его сын Джимми самый обыкновенный подросток из богатой семьи: избалованный, неуправляемый, а главное, как говорит сам Майкл, бесполезный. В его понимании, каждый должен сделать что-то в жизни, чтобы оставить свой след в истории страны. Однако в настоящее время появилось слишком много таких людей, как его сын – бесполезных. Именно в этом, как ему кажется, и заключается главная проблема США.

Словарь сленга Urban Dictionary дает выражению «to screw up» следующее определение:

- 1) «to mess something up»;
- 2) «turn things for the worse».

Согласно словарю Multitran, выражение «to screw up» можно перевести так:

- 1) «разрушать»;

- 2) «портить»;
- 3) «облажаться».

Как мы видим, переводчик при адаптации прибегнул к такому способу перевода, как дисфемизация, заменив стилистически нейтральные глаголы «разрушать», «портить» эмоционально окрашенным выражением «в полной жопе», которое обозначает ситуацию, вышедшую из-под контроля, критическую. Как нам кажется, этим действием переводчик хотел показать, что Майкл действительно переживает за свою страну и за ситуацию, в которой она находится.

Таблица 8 – Пример 8

Оригинал	Перевод
Bullshit!	Да ты гонишь!

Когда Тревор узнает, что его давний друг, который считался 10 лет мертвым, все это время был жив, он рассказывает всё своему приятелю Рону и просит его помочь с поисками Майкла. Не удивительно, что первое, что сказал Рон, после всей истории, было именно «Bullshit!».

Онлайн словарь сленга Urban Dictionary дает нам следующие эквиваленты данного слова:

- 1) «*nonsense*»;
- 2) «*lies*»;
- 3) «*exaggeration*».

При обращении к словарю Multitan, мы получили следующие варианты перевода:

- 1) «чушь собачья»;
- 2) «полная фигня»;
- 3) «ахинея».

Так как в английском языке слово «bullshit» является табуированной лексикой с яркой экспрессивной окраской, то мы можем считать, что

переводчик воспользовался таким приемом перевода, как эвфемизация, адаптировав слово «bullshit» под русские реалии менее экспрессивным сленгизмом «гонишь».

Таблица 9 – Пример 9

Оригинал	Перевод
You guys used to run together?	Вы раньше вместе промышляли?

После истории, рассказанной Тревором, Рон стал расспрашивать его о том, кто такой Майкл и почему он так важен Тревору, ведь они не виделись уже 10 лет.

Онлайн словарь сленга Urban Dictionary дает слову «to run» определения

- 1) «*to rob*»;
- 2) «*to steal*».

в числе последних, что дает нам понять, что «to run» не часто используется в данных значениях.

Словарь Multitran в свою очередь, вообще не дает никаких эквивалентов, связанных с воровством и грабежами.

Именно поэтому в данном случае переводчик воспользовался приемом описательного перевода, адаптировав «to run», русским сленгизмом «промышлять», который обладает негативной коннотацией и часто используется для того, чтобы завуалированно рассказать о нелегальных, «грязных» делах.

Таблица 10 – Пример 10

Оригинал	Перевод
Oh, it's our crooked G-man here.	Наш продажный человек в ФРБ.

По ходу развития сюжета, мы узнаем, что человек, с которым Майкл заключил соглашение о предоставлении защиты свидетелям, является агентом ФРБ (игровая пародия на ФБР). После того, как Майкл вернулся к грабежам, агент Дейв был вынужден просить о помощи у главного героя, чтобы их обоих не раскрыли, ведь защита Майкла, как свидетеля была неофициальной. Дейв просит Майкла и его друзей вызволить агента ФРБ из плена ЦУР (игровая пародия на ЦРУ). После успешного выполненного поручения агенты ФРБ и Майкл с друзьями приходят на встречу, где Тревор и произносит эту фразу с долей иронии.

Согласно словарю сленга Urban Dictionary, «g-man» обозначает «special agent of the FBI or other such law enforcement agency». Также в данном предложении мы можем отнести слово «crooked» к разряду сленга. Для него Urban Dictionary имеет следующее обозначение: «a thief, a criminal, a crook or a dishonest or immoral person in a position of authority who abuses his/her power». При обращении к словарю Multitran, нам были даны следующие варианты перевода:

- 1) «нечестный»;
- 2) «нечистый»;
- 3) «испорченный»;
- 4) «продажный».

Мы считаем, что, воспользовавшись приемом подбора аналогов, и выбрав вариант «продажный», переводчик хотел показать недоверие к данному человеку со стороны говорящего, а также то, что многих людей, которые имеют высокую должность и статус, очень просто подкупить.

После сравнительно-сопоставительного анализа сленговых выражений мы можем сделать вывод, что сленг, являясь неотъемлемой частью устной речи характеризуется высокой экспрессией, прагматичностью, смысловой нагрузкой. Для выполнения адекватного перевода и полной передачи характера, и эмоций персонажа, переводчик должен учитывать множество факторов, таких как контекст, внеязыковая ситуация и др. Мы обнаружили, что передача сленга с английского на русский язык происходит в первую очередь исходя из образа персонажа и ситуации, в которой он находится. Как уже упоминалось ранее, не существует четких позиций о том, как переводить сленг, поэтому во время своей работы переводчики могут прибегать к различным трансформациям и создавать совершенно отличные друг от друга переводы.

2. 3 Количественный анализ перевода сленга

Нами было принято решение провести количественный анализ приемов перевода сленговых выражений на основе примеров, взятых из видеоигры «Grand Theft Auto V», чтобы определить наиболее и наименее частотные приемы перевода.

Просмотрев и изучив перевод видеоигры, нами было отобрано 50 примеров использования сленга.

Самым частым приемом при переводе сленговых выражений оказался подбор аналогов. Он был использован 28 раз, что составляет 56% от общего числа отобранных единиц. Скорее всего, подбор аналогов является самым частотным из-за того, что у большинства сленгизмов в английском языке уже существует свой вариант в русском, а как мы говорили ранее, переводчику проще всего подобрать аналог в языке перевода, чтобы сохранить целостность восприятия реципиентом. Вот несколько примеров перевода посредством подбора аналогов:

Hello, sweetheart! – Привет красотка!

Wassup, homie. – Здорово, корешь.

You screwed up my car! – Ты испортил мою машину!

Eh, let me borrow that ride! – Я позаимствую твою тачку!

Someone ratted us out! – Нас кто-то сдал!

Следующий по частоте приемом перевода оказалось целостное преобразование, при котором перевод на русский язык требует полного отрыва от словарных значений составляющих их компонентов. Данный прием был использован 10 раз, что составляет 20% от общего числа отобранных сленговых единиц. При использовании данного приема перевода, переводчик всегда сможет преобразовать фразу текста оригинала для лучшего её восприятия в языке перевода, что несомненно делает данным прием также частым в использовании, как и прием подбора аналога. Приведем несколько примеров:

Come on, pick it up will ya? – Ну же, прибавь газу!

Oh, you still got scraps, huh?! – Ты еще хочешь получить, а?

We are clear. – Мы оторвались.

Point taken. – Тут ты прав.

Are you nuts? – У тебя что, крыша поехала?

В процессе исследования нами были выявлены 5 случаев применения эвфемистического перевода, который заключается в замене слов оригинала, несущих сильную или грубую экспрессию на слова с менее сильной экспрессией в переводе. Такой способ перевода составил 10%, что показывает, что данный прием является не таким частым в использовании. Это обусловлено тем, что чаще всего текст с большим количеством экспрессивной лексики или табуированных слов является неофициальным, разговорным, при переводе которых зачастую табуированная лексика сохраняется в языке перевода. Приведем примеры:

Damnit! – Твою мать!

For fuck's sakes! – Черт возьми!

Bullshit! – Да ты гонишь!

И всего 3 использования дисфемистического перевода, который является противоположностью эвфемистическому, и представляет собой замену слова из оригинального текста с менее яркой экспрессией при переводе на более грубое (6%). Например, в данной видеоигре такой прием перевода был использован, чтобы точно выразить эмоции и отношение говорящего к тому, о чем он говорит:

*You selfish **prick!*** – Эгоистичный придурок!

*Eh, you are **hot!*** – А ты сексуальная!

*No wonders this country **screw ed up.*** – Не удивительно, что эта страна в полной жопе.

А также, прием описательного перевода, который был использован 4 раза, что составляет 8% от общего количества примеров. Как мы говорили ранее, для большинства сленгизмов в английском языке уже существуют эквиваленты в русском, именно поэтому переводчикам так редко приходится использовать данный прием перевода, при котором им приходится объяснять реципиенту значение слова (фразы). Приведем несколько примеров:

*This work is the **score.*** – Это дело и есть тот самый куш, который нам нужен.

*You guys used to **run** together?* – Вы раньше вместе промышляли?

*I need a toilet. **Its number two!*** – Мне нужно в туалет по большому!

Let it all out. – Давайте, выговоритесь.

Результаты проведенного анализа по подсчету частоты использования приемов перевода представлены на рисунке 1.



Рисунок 1 – Способы перевода сленговых выражений

После полного анализа оригинала и перевода видеоигры «Grand Theft Auto V», мы пришли к выводу, что перевод видеоигры, выполненный студией «Rockstar Games», которая и разрабатывала игру на английском языке, можно назвать эквивалентным и адекватным, т.к. при переводе были учтены все требования качественного перевода, в том числе, и перевода сленговых выражений. При переводе студия учитывала характер, возрастные, индивидуальные и социальные особенности персонажей, а также ситуации, в которые они попадают, тем самым передавая реплики, сохраняя прагматику, образность, стилистическую окраску выражений и эмоции говорящего.

Что касается способов перевода, по результатам количественного анализа наиболее частотными приемами перевода являются подбор аналога и целостное преобразование, что доказывает положение, вынесенное нами на защиту. Выявление других способов перевода, которые были использованы для локализации данной видеоигры доказывает, что нет одного универсального способа перевода сленга.

Выводы по 2 главе

Во второй главе мы произвели анализ сленговых выражений в видеоигре «Grand Theft Auto V» в оригинале (озвучка видеоигры) и перевода (субтитры на русском языке), сделанного компанией, разработчиком игры, с целью определения наиболее частотного варианта перевода сленгизмов.

Вторая глава была посвящена сравнительно-сопоставительному и количественному анализу вариантов перевода сленгизмов.

Пользуясь данными, полученными во время исследования мы можем сделать следующие выводы:

1. Наличие большого количества приемов перевода сленгизмов не говорит об отсутствии сложностей при переводе. Это связано не только с необходимостью адекватной передачи смысловой нагрузки текста, но и сохранения экспрессии, образности и стилистической окраски выражений, что побуждает переводчиков к поиску оптимальных решений данных проблем.

2. Анализ применённых переводчиком приемов перевода сленгизмов с английского на русский язык показывает отсутствие одного, универсального метода перевода сленгизмов. При выполнении перевода у переводчика нет возможности выбрать между несколькими готовыми вариантами.

3. Адекватным перевод может считаться только в том случае, если переводчик сумел сохранить стилистику и содержание оригинала, с наименьшими потерями, но выполнение данной задачи невозможно без творческого подхода.

4. Передача сленговых единиц с английского на русский язык в видеоигре «Grand Theft Auto V» происходит в первую очередь исходя из внеязыковой ситуации, контекста и образа персонажа.

5. Проведя сравнительно-сопоставительный анализ оригинала и перевода видеоигры «Grand Theft Auto V», мы сделали вывод, что перевод можно назвать эквивалентным и адекватным, т.к. были учтены все требования качественного перевода, в том числе, и перевода сленговых выражений. При переводе учитывались характер, возрастные, индивидуальные и социальные особенности персонажей, а также ситуации, в которые они попадают, тем самым передавая реплики, сохраняя прагматику, образность, стилистическую окраску выражений и эмоции говорящего.

6. По результатам количественного анализа, было выявлено, что самыми частотными приемами перевода сленгизмов с английского языка на русский в видеоигре «Grand Theft Auto V» являются подбор аналогов и целостное преобразование.

Заключение

Данное исследование было направлено на выявление наиболее частотного приема перевода сленгизмов с английского языка на русский на материале видеоигры «Grand Theft Auto V».

В первой главе был собран и упорядочен материал по теме исследования. Мы рассмотрели различные точки зрения на понятие «сленг», описали его свойства, функции в речи, особенности и классифицировали сленгизмы. Были определены базовые переводческие приемы и проблемы передачи сленга с английского на русский язык. Также, мы выделили особенности и проблемы перевода (локализации) видеоигр.

Во второй главе мы рассказали о практической базе нашего исследования – видеоигре «Grand Theft Auto V», разработанной Rockstar Games. Далее был проведен сравнительно-сопоставительный анализ сленгизмов в игре «GTA V» в оригинале и в переводе для выявления различных приемов перевода сленга с английского языка на русский. После этого мы провели количественный анализ приемов перевода сленгизмов для определения наиболее частотных способов перевода.

Проведенное нами исследование позволяет нам сделать следующие выводы:

1. Понятие «сленг» в современной лингвистике неоднозначно и является достаточно сложным для определения, поэтому точки зрения отечественных и зарубежных лингвистов относительно понятия «сленг» значительно разнятся. После того, как мы рассмотрели некоторые научные определения сленга, мы обобщили и объединили их основные идеи: сленг – это исторически сложившаяся, нелитературная, подвижная и экспрессивно-окрашенная форма разговорной речи, обладающая ярко выраженной эмоциональной окраской и образностью.

2. Локализация (перевод) видеоигр – трудоемкий процесс, требующий от переводчика соблюдения всех правил и учета особенностей

такого вида перевода. К особенностям перевода видеоигр можно отнести: динамичность и лаконичность, проблема принятия перевода реципиентом, отсутствие контекста, фрагментация текста и обезличивание текста.

3. Анализ применённых переводчиком приемов перевода сленгизмов с английского на русский язык показывает отсутствие одного, универсального метода перевода сленгизмов. При выполнении перевода у переводчика нет возможности выбрать между несколькими готовыми вариантами.

4. Наиболее частотными приемами перевода сленгизмов с английского на русский язык в видеоигре «Grand Theft Auto V» являются подбор аналога и целостное преобразование.

В заключении можно сказать, что цель дипломной работы была достигнута, положения доказаны. Настоящее исследование завершено, но тема далеко не исчерпана. Перспективным представляется продолжить такого рода работы на другом материале, особенно ввиду того, что с каждым годом появляется все больше и больше видеоигр, их аудитория возрастает, а вместе с ней и растет потребность в адекватном переводе этих видеоигр.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бархударов Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода: учеб. пособие / Л.С. Бархударов. – Москва: 1975. – 240 с.
2. Жирмунский В.М. Национальный язык и социальные диалекты: учеб. пособие / В.М. Жирмунский. – Ленинград: Гослитиздат, 1936. – 297 с.
3. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение: учеб. пособие / В. Н. Комиссаров. - Москва: "ЭСТ", 2002. – 424 с.
4. Сидорова М.Ю., Шувалова О.Н. Интернет-лингвистика: вымышленные языки: учеб. пособие / Москва: "1989.ру", 2006. – 184 с.
5. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга - основного компонента английского просторечия: учеб. пособие / В.А. Хомяков. - 2е изд. – Москва: URSS, 2009. – 102 с. – ISBN 978-5-397-00274-5.
6. Шерешевский Л.А. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA системы WinCC: учеб. пособие / Промышленные АСУ и контроллеры, 2004. – 124 с.

Диссертации и авторефераты:

7. Береговская Е. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование / Е. М. Береговская. - Вопросы языкознания, 1996г. – №3. – 32 – 41 с.
8. Вилюман В.Г. О способах образования слов сленга в современном английском языке / В.Г. Вилюман. - Вопросы языкознания, 1960 г. – 137 – 140 с.
9. Гак В.Г. Типология контекстуальных языковых преобразований при переводе / В. Г. Гак. - Москва: Наука, 1988 г. – 63 – 75 с.
10. Гальперин И.Р. О термине сленг // Вопросы языкознания, 1956 г. – 107 – 114 с.

Список литературы на английском языке:

11. Partridge E. Slang To-Day and Yesterday. / Eric Partridge. - London, 1960. – 215 p.
12. Potter S. Language in the modern world. / Semion Potter. - Pelican books, 1964. – 321 p.

Электронные ресурсы:

13. Википедия. Grand Theft Auto V / Википедия. URL:https://ru.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V (дата обращения 12.03.2020)
14. Кириленко П.И. Прием перевода: смысловое развитие / П. И. Кириленко. URL:<http://litterref.ru/rnajgejgeqasqas.html> (дата обращения 12.03.2020)
15. Конкретизация при переводе / Конкретизация. URL:<http://study-english.info/article066-04.php> (дата обращения 12.03.2020)
16. Описательный перевод / Описательный перевод. URL:https://studbooks.net/1787514/literatura/opisatelnyu_perevod (дата обращения 13.03.2020)
17. Прием лексического добавления при переводе / Прием лексического добавления. URL:<http://studyenglish.info/article066-05.php> (дата обращения 13.03.2020)
18. Прием опущения при переводе / Прием опущения. URL:<http://study-english.info/article066-06.php> (дата обращения 13.03.2020)
19. Прием перевода: антонимический перевод / Прием перевода. URL:<http://study-english.info/article06608.php> (дата обращения 13.03.2020)
20. Прием перевода: грамматические замены / Грамматические замены

URL:http://linguisticus.com/ru/TranslationTheory/OpenFolder/GRAMMATICHE SKIE_ZAMENY (дата обращения 13.03.2020)

21. Прием перевода: прием целостного преобразования при переводе / Прием перевода. URL:<http://studyenglish.info/article066-09.php> (дата обращения 13.03.2020)

22. Прием смыслового развития при переводе / Прием смыслового развития. URL:<http://studyenglish.info/article066-07.php> (дата обращения 13.03.2020)

23. Псмит Ричард. Как локализуют игры / Ричард Псмит. - Лучшие компьютерные игры. 2008. №10. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения 22.04.2020)

Список словарей:

24. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – Москва: Сов. энциклопедия, 1966. – 608 с. – ISBN 978-5-458-52192-5

25. Кузнецов С.А. Современный толковый словарь русского языка / С.А. Кузнецов. - Москва: Ридерз Дайджест, 2004. – 755 с. – ISBN 5-89355-108-7

26. Онлайн-словарь АBBYU Lingvo-Online / Онлайн-словарь// URL: <http://www.lingvo.ua/ru> (дата обращения 15.05.2020)

27. Словарь Мультитран / Словарь Мультитран// URL: <https://www.multitrans.com> (дата обращения 13.05.2020)

28. Толковый словарь Ожегова / Толковый словарь// URL: <https://slovarozhegova.ru> (дата обращения 11.04.2020)

29. Online Slang Dictionary / Online Slang Dictionary / URL: <http://onlineslangdictionary.com> (дата обращения 13.05.2020)

30. The Oxford English Dictionary / Oxford: Oxford University Press, 1989. – 734 p.

31. Urban Dictionary / Urban Dictionary / URL:
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term> (дата обращения
15.05.2020)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Таблица 1.1 – Отобранные сленгизмы

Оригинал	Перевод	Прием перевода
Hello, sweetheart!	Привет, красотка!	Аналог
Wassup, homie.	Здарова, кореш.	Аналог
I think you need probably to shrink!	Я думаю тебе стоит сходить к мозгоправу!	Аналог
Come on, pick it up will ya?	Ну же, прибавь газу!	Целостное преобразование
Damnit!	Твою мать!	Эвфемистический перевод
You selfish prick!	Эгоистичный придурок!	Дисфемистический перевод
You screwed up my car!	Ты испортил мою машину!	Аналог
Let's roll!	Понеслась!	Целостное преобразование
Oh, you still got scraps , huh?!	Ты еще хочешь получить, а?	Целостное преобразование
Eh, you are hot!	А ты сексуальная!	Дисфемистический перевод
So you hard , huh?!	Считаешь себя сильным?	Целостное преобразование
Eh, let me borrow that ride!	Я позаимствую твою тачку!	Аналог
For fuck's sakes!	Черт возьми!	Эвфемистический перевод
Blast on me then!	Тогда ударь меня!	Аналог
You bugging the fuck out.	Ты, чёрт возьми, раздражаешь меня.	Эвфемистический перевод
Hey, stop shooting up my crib , man!	Чувак, хватит палить по моему дому!	Аналог
Eh, my whip!	Моя тачка!	Аналог
Come on, let's get to the chopper!	Быстрее! Надо добраться до вертушки!	Аналог
We are getting there!	Мы успеем!	Целостное преобразование
Someone ratted us out!	Нас кто-то сдал!	Аналог
No wonders this country screwed up.	Не удивительно, что эта страна в полной жопе.	Дисфемистический перевод

Let it all out.	Давайте, выговоритесь.	Описательный перевод
I get my money in the hood , I am straight fool .	Я зарабатываю деньги на районе, я нормальный пацан.	Аналог
Whatever, homie.	Проехали, кореш.	Аналог
God damn freeloader!	Проклятый бездельник!	Аналог
Go easy on your pap, dog , alright?	Чувак, не грузи своего папашу, ладно?	Аналог
Bullshit!	Да ты гонишь!	Эвфемистический перевод
I gotta make some dough .	Мне нужны деньги.	Аналог
Whats cracking?	Че как (дела)?	Целостное преобразование
You guys used to run together?	Вы раньше вместе промышляли?	Описательный перевод
You are on lookout .	Ты на стреме.	Аналог
You got the paper ?	Бабки (деньги) у тебя?	Аналог
You talked about a bank in a sticks .	Ты говорил про какой-то банк в захолустье.	Аналог
Cmon, knock it off.	Слушай, хватит уже.	Целостное преобразование
This work is the score .	Это дело и есть тот самый куш, который нам нужен.	Описательный перевод
Roger that!	Так точно!	Аналог
You wanna bunk up with us?	Хочешь ночевать с нами?	Аналог
Are you nuts?	У тебя что, крыша поехала?	Целостное преобразование
There is the shot .	Расклад такой.	Аналог
I need a toilet. Its number two!	Мне нужно в туалет по большому!	Описательный перевод
Oh, it's our crooked G-man here.	Наш продажный человек в ФРБ.	Аналог
We need to bust him out from clink .	Нам нужно вытащить его из тюрьмы.	Аналог
I got busted.	Меня арестовали.	Аналог
Stand by.	Ожидайте.	Аналог

I don't do business with hillbillies.	Я не веду дел с деревенщинами.	Аналог
Point taken.	Тут ты прав.	Целостное преобразование
And we are golden!	И мы в шоколаде!	Целостное преобразование
We are clear.	Мы оторвались. (от преследования)	Целостное преобразование
I told you to slow it down, slick.	Я же просил тебя притормозить, пижон.	Эвфемистический перевод
Alright. Rock'n'roll.	Ладно. Понеслась.	Аналог