**Стратегии перевода реалий в игровом кибердискурсе**

***Каракалов Эдвард Аристотелевич***

*Студент Магистрант*

*Московский городской педагогический университет,*

*институт иностранных языков, Москва, Россия*

*E-mail: n3utrallx@gmail.com*

В мире игровой индустрии существует непрерывная потребность в переводе игровых текстов и диалогов на различные языки для максимального охвата аудитории. Однако, при переводе могут возникать различные проблемы. Одной из таких проблем является перевод слов-реалий - терминов, относящихся к конкретной культуре или общественному контексту.

 В данной статье рассматриваются проблемы, с которыми сталкиваются переводчики при работе с реалиями в игровом кибердискурсе и способы их решения.

Основоположниками в изучении реалий принято считать болгарских учёных С. И. Влахова и С. П. Флорина. Благодаря их трудам реалии стали рассматривать как отдельные лексемы требующие перевода. С тех пор как их работа «‎Непереводимое в переводе»‎ была опубликована, изучение реалий привлекло внимание и других участников сообщества учёных. На данную тему посвящены работы таких отечественных учёных как И. С. Алексеева, С. Г. Бархударов, В. Н. Комиссаров.

Под термином реалия стоит понимать уникальные слова, которые не имеют аналогов в других языках, и описывают явления или предметы, которые отсутствуют в других культурах. Эти слова несут национальное и историческое значение и, как правило, не имеют точных эквивалентов в других языках. [4]

Классифицируя реалии, можно выделить множество подходов к их подразделению. Предлагается разделять слова-реалии на географические, этнографические, исторические и общественно-политические, и бытовые реалии [2]. В то же время, существует и иная классификация реалий на топонимические реалии, фразеологические единицы, имена людей или исторических личностей, советские реалии, традиционный бытовой уклад и историзмы [3]. Наиболее универсальный в контексте исследования игрового дискурса способ, основан на предметном делении и учитывает реалии в контексте каждого конкретного языка. Таким образом, релевантным для данного исследования способом классификации можно считать разделение реалий на несколько групп согласно предметному делению: географические, этнографические, общественно-политические и военные, а также местное деление реалий на чужие и «свои». [1]. Анализ научно-теоретической базы существующих классификаций позволяет установить взаимосвязь вида, типа реалии и выбора определенного переводческого способа.

Согласно вышеупомянутой классификации, также выделяются два основных способа перевода при передаче реалий: транскрипция и перевод, включающий в себя введение неологизма, замену, приблизительный перевод и контекстуальный перевод [1]. Рассмотрим несколько примеров применения данных способов на основе материалов из игры «Dota 2»‎.

Персонаж, известный под псевдонимом Omniknight, именуется Purist Thunderwrath, в переводе Ревнитель Громобой. Собирательный образ данного персонажа даёт понять, что это герой, который с раннего детства следовал законам и всегда с большим рвением пытался принести пользу другим. Переводчиком в процессе передачи ономастической реалии было принято решение воспользоваться калькированием – Громобой - и контекстуальной замены - Ревнитель. Ещё одним примером использования контекстуальной замены можно заметить в переводе персонажа под псевдонимом Snapfire. Переводчик опираясь на данные о персонаже, где она описан, как непревзойдённая оружейница, передал эту реалию с помощью слова Пороховница.

Другим примером передачи ономастической реалии является имя алхимика - Razzil Darkbrew. Переводчик передал на русский язык имя этого героя при помощи транслитерации и кальки - Раззил Темновар.

Существует так же большое количество реалий-топонимов, которые передаются разными способами. Например, такие реалии-топонимы как, Isle of Masks - остров Масок, Dark Reef – Тёмный риф, Outlands – Чужеземие, были переданы путём калькирования. В других примерах топонимов-реалий наблюдается перестановка, как на примере перевода Upland crags and cliffs – скалы и утёсы Повершья. Также среди частотных приемов для перевода топонимов можно выделить транскрипцию. Так, переводчик использует её при переводе названия города Stonehall – Стоунхолл, отдельных территорий the grounds of Omexe – земли Омекса, realm of Icewrack – земли Айсрека, Emaracus - Эмарак

Проведённое исследование показало, что переводчики сталкиваются с задачей передачи культурных коннотаций и специфики текстов через перевод лексических единиц, которые не всегда имеют точные эквиваленты в других языках. Для успешной передачи реалий существует множество различных стратегий, к которым переводчики обращаются. Однако, важно не только уметь применять трансформации, но и обладать фоновыми знаниями, уметь творчески подходить к решению переводческих задач.

**Литература**

1. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе: учебное пособие. М.: Международные отношения, 2012. 416 с.
2. Ермагамбетова, А. С. Сущность и значение национальных слов-реалий в языке художественного произведения и способы их перевода: (На материале перевода романа-эпопеи М.О. Ауэзова “Путь Абая” на англ. яз.). Автореферат на соискание кандидата филологических наук / Ермагамбетова, А. С. ; . — Алма-Аты, 1972. — 23 c.
3. Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Язык и культура: Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1973. 233 с.
4. Соболев Л.Н. О переводе образа образом. // Вопросы художественного перевода. / Л.Н. Соболев. - М., 1955. - С. 290.