

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СХІДНОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА КИТАЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ

КУРСОВА РОБОТА

з китайської філології

на тему:

Лексичні особливості ігрового сленгу в сучасній китайській мові

Тігай Олександр
Студентки IV курсу, групи Пкит 09-20
денної форми навчання
Освітньої програми Китайська мова і література та переклад,
західноєвропейська мова
Спеціалізації 035.065 Східні мови і літератури
(переклад влючно), перша – китайська
Спеціальності 035. Філологія
Науковий керівник: викл. Сидельникова. О.А.

Національна шкала _____

Кількість балів _____ ЕКТС _____

Члени комісії:

(підпис)

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПОНЯТТЯ ІГРОВОГО СЛЕНГУ, СФЕРИ ЙОГО ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА ПЕРЕКЛАДУ.....	5
1.1. Визначення терміна «сленг» і дослідження сленгу в сучасній лінгвістиці..	5
1.2. Особливості сленгових виразів у сучасній китайській мові.....	10
1.3. Феномен локалізації комп'ютерних ігор.....	14
Висновки за розділом 1.....	18
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ІГРОВИХ СЛЕНГОВИХ ВИРАЗІВ З КИТАЙСЬКОЇ МОВИ УКРАЇНСЬКОЮ.....	20
2.1. Сленгові вирази як одиниця перекладу.....	20
2.2. Порівняння та аналіз автоматизованого та ручного перекладу ігрових сленгових виразів з китайської мови українською	27
Висновки за розділом 2.....	40
ВИСНОВКИ.....	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	43

ВСТУП

З виникненням ігрової промисловості та поступовим збільшенням кількості зацікавлених нею осіб, комп'ютерно-ігровий дискурс став широко досліджуватися у різних галузях науки: лінгвістиці, психології, філології, педагогіці. Для цього виду дискурсу характерні свої особливості, обумовлені специфікою онлайн-спілкування, принципами організації діалогів і полілогів, і навіть способами онлайн-комунікації. Особливу цікавість представляє лексика комп'ютерно-ігрового дискурсу – ігровий сленг. Нещодавно ця категорія сленгу використовувалася лише невеликою групою людей – аматорами комп'ютерних ігор, але зі стрімким розвитком ігрової індустрії, де ключову роль відіграє порозуміння між гравцями, без якого неможливо виконати необхідні ігрові завдання, популярність відеоігор значно зросла, а разом із нею і ігрова аудиторія.

Актуальність цього дослідження зумовлена тим, що популярність відеоігор стрімко зростає, у зв'язку з чим значно збільшилися масштаби ігрової аудиторії, яка відрізняється не тільки гендерно, але й за віковими категоріями. Також відеоігри надають ширші можливості симуляції спілкування, ніж багато інших типів віртуального дискурсу. Оскільки спілкування в онлайн іграх є невід'ємною частиною сучасної культури, це не може не привертати увагу дослідників, які вивчають різні аспекти цього явища.

Об'єктом дослідження є структурні та функціональні характеристики лексичних одиниць ігрового сленгу у китайській та українській мовах.

Предметом дослідження є специфіка функціонування оригінальних лексичних одиниць ігрового сленгу в китайській мові та варваризмів, що з'явилися на їх основі, в українській мові, продиктована їх структурними особливостями.

Мета роботи полягає у виявленні специфіки функціонування китайських одиниць ігрового сленгу в оригінальних контекстах та створених на їх основі варваризмів та локалізованих варіантів в українських контекстах.

Поставлена мета передбачає вирішення наступних **завдань**:

1. Уявити значущі компоненти та характеристики сленгу, що впливають на його використання та визначають сферу його функціонування.

2. Визначити лінгвістичні особливості лексичних одиниць сленгу геймерів, виділити основні способи словотворення лексичних одиниць китайського ігрового сленгу.

3. Розглянути феномен локалізації відеоігор.

4. Проаналізувати основні перекладацькі трансформації, що використовуються під час перекладу сленгових виразів, що функціонують у китайському ігровому дискурсі.

5. Провести аналіз порівняння машинного перекладу та ручного перекладу та виявити основні труднощі.

Відповідно до мети та завдань даного дослідження, основними **методами** є: метод лінгвістичного аналізу, метод суцільної вибірки, метод порівняльного аналізу, порівняльно-зіставний метод, описовий метод, кількісний метод.

Практичну базу роботи склали лексичні одиниці ігрового сленгу китайської мови та варіанти їхнього перекладу українською мовою.

Теоретична значущість роботи полягає в тому, що було узагальнено теоретичні уявлення про такі поняття, як «сленг» та «ігровий сленг», представлено значущі компоненти та характеристики «ігрового сленгу», розглянуто особливості функціонування варваризмів в українській мові.

Практична значущість дослідження полягає в тому, що результати, отримані в ході дослідження лексичних одиниць ігрового сленгу, можуть бути використані при підготовці до занять з наступних лінгвістичних дисциплін: мовознавство, стилістика, семасіологія.

Робота складається з наступних частин: вступ, теоретична частина, практична частина, висновок, список використаної літератури.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПОНЯТТЯ ІГРОВОГО СЛЕНГУ, СФЕРИ ЙОГО ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА ПЕРЕКЛАДУ

1.1. Визначення терміна «сленг» і дослідження сленгу в сучасній лінгвістиці.

Сленг є дуже цікавим явищем у лінгвістиці. Вчені по всьому світу обговорюють тему сленгу. Точно не можна сказати, звідки походить сленг. Необхідно ретельно вивчити історію появи сленгу та його розвиток, щоб дати адекватне визначення цього поняття.

Визначення цього терміна є дуже дискусійним питанням. Сьогодні є кілька версій етимології терміна сленг. О. Глазова – вчена, що вивчає сленг, – пише, що «... англ. «slang» походить від «sling» – «метати; кидати». Тут можна згадати те, що вийшло з вживання: «to sling one's jaw» – «ображати когось». Інша версія свідчить, що «сленг» походить від «slanguage», при цьому початкова літера «s» додається до «language» в результаті пропуску слова «thieves», тобто спочатку це було відсиланням до «thieves' language» — «злочинській мові» [4].

Існує ще одна версія походження поняття «сленг» — «...від англ. «slang»; «s (sub)» – префікс, що вказує на другорядність, непершучерговість; «lang (language)» — «мова, мовлення». Таким чином, «slang» – допоміжний, інший варіант мови – набір особливих слів або нових значень існуючих слів, що вживаються в певних людських об'єднаннях» [4].

«Великий Оксфордський словник англійської мови» надає нам таке трактування терміну сленг: «...language of a highly colloquial type, considered as below the level of standard educated speech, and consisting either of new words or of current words employed in some special sense» – «мова виключно розмовного типу, що знаходиться нижче стандарту мови освічених людей і складається або з неологізмів, або загальнопоширених, спеціальних слів» [4].

Нижче наведемо кілька визначень сленгу. Хотілося б розпочати із професора В.Г. Вілюмана, який у 1955 році розрізняв:

а) загальний сленг, тобто що знаходяться за межами літературної мови, загальнозрозумілі та широко поширені в розмовній мові образні слова та словосполучення емоційно-оцінного забарвлення, що претендують на новизну та оригінальність і в цих якостях виступають синонімами слів та словосполучень літературної мови;

б) спеціальний сленг, тобто слова та словосполучення того чи іншого професійного чи класового жаргону, запозичені із загальнонародної мови, а нерідко з діалектів та просторіччя, і які виступають як реагенти слів та словосполучень літературної мови. У цьому В.Г. Вілюман стверджує, що «...як показують факти мови, межі між загальним та спеціальним сленгом, між загальнонародним значенням слова та сленговим виявляються у багатьох випадках нечіткими» [3].

Пізніше Л. А. Ставицька написала роботу, в якій вона охарактеризувала сленг як «...відносно стійкий для певного періоду, широко вживаний, стилістично маркований (знижений) лексичний пласт (іменники, прикметники та дієслова, що позначають побутові явища, предмети, процеси та ознаки), компонент експресивного просторіччя, що входить у літературну мову, вельми неоднорідний за своїми витокami, ступеня наближення до літературного стандарту, що має пейоративну експресію» [9].

Також хочеться згадати трактування англійських вчених визначення слова «сленг». Американський лінгвіст Ч. Фріз дає «розмите» поняття даному терміну: «Сленг настільки розширив своє значення і застосовується для позначення такої кількості різних понять, що дуже важко провести розмежувальну лінію між тим, що є сленгом, і що ні» [15]. Дослідження цього питання показало, що ще цілий ряд англійських учених ототожнюють слово сленг з жаргоном, аргом або кентом.

Щоб виявити специфіку сленгу, варто коротко розглянути його передбачувані синоніми. «Жаргони (арго), тобто діалекти, що складаються з

більш-менш довільно вибраних, видозмінюваних і поєднаних елементів однієї або кількох природних мов і застосовувані (зазвичай в усному спілкуванні) окремою соціальною групою з метою мовного відокремлення від решти даної мовної спільності, іноді як таємні мови (наприклад, злочинський жаргон)» [15].

В.А. Хом'яков, як і В.Г. Вілюман, поділяє сленг на загальний та спеціальний, цей поділ більш точно розмежує ці, на перший погляд, тотожні поняття (сленг, жаргон, аргі та кент). Загальний сленг В.А. Хом'яков визначає як: «...відносно стійка для певного періоду, широко поширена і загальнозрозуміла соціальна мовна мікросистема в просторіччі, дуже неоднорідна за своїм генетичним складом і ступенем наближення до фамільярно-розмовної мови, з яскраво вираженою емоційно-експресивною конотацією з соціальних, етичних, естетичних, мовних та інших умовностей і авторитетів» [10; 3].

За словами вченого, спеціальний сленг «як соціальна мовна мікросистема дуже неоднорідний за своїм генетичним складом і структурою. У традиційному розумінні під цей термін підводять: секретні «мови» злочинного світу, жаргони та іноді різні професійні лексичні системи, які раніше позначалися терміном «професійні говірки».

В.А. Хом'яков також стверджує, що «...в англійській лексикографії їх називають кент, в іспанській – херманія, в німецькій – ротвелш, у французькій – аргі» [10]. У цьому випадку кент – це умовна, «таємна мова» декласованих елементів (жебраків, волоцюг, злодіїв, гангстерів) та деяких інших громадських груп (бродячих та вуличних торговців, бродячих ремісників та інших)».

Знаменитий автор словника сленгу Р. Спірс: «...термін «сленг» спочатку використовувався для позначення британського кримінального жаргону як синонім слова «кент» («cant»). З роками «сленг» розширює своє значення і в даний час включає різні види нелітературної лексики: жаргон, просторіччя, діалекти і навіть вульгарні слова» [15].

Слід також згадати лінгвістів, які вивчають китайську мову. Наприклад, у працях В.І. Горєлова не можна побачити термін «сленг», однак він описує схоже поняття — «лексика обмеженого вживання», а саме: «...це лексика діалектна, професійно-термінологічна та жаргонно-арготична» [5].

Отже, ми можемо уявити сленг та сленгові вирази як побутові реалії, які виступають у вигляді символів, зразків та стереотипів культури. Сленг є відображенням багаторічного досвіду певного народу.

За робоче визначення терміна «сленг» візьмемо трактування В. А. Хомякова, який стверджує, що сленг – «...це особливий периферійний лексичний пласт, що лежить як поза межами літературної розмовної мови, так і поза межами діалектів загальнонаціональної мови, що включає, з одного боку, шар специфічної лексики та фразеології професійних говорів, соціальних жаргонів та арго злочинного світу, і, з іншого, шар широко поширеної та загальнозрозумілої емоційно-експресивної лексики та фразеології нелітературної мови» [10].

Все вищесказане надає можливість визначити основні властивості сленгу:

1) не літературність, іншими словами, сленгом є слова та висловлювання, які виходять за рамки літературної мови в рамках вимог сучасної літературної норми;

2) емоційне забарвлення;

3) усний характер, тобто сленг виникає і частіше вживається в усному мовленні;

4) фамільярність: ця властивість обмежує стилістично вживання сленгу;

5) фамільярне емоційне забарвлення багатьох слів і виразів сленгу має різноманітність відтінків (жартівлива, глузлива, іронічна, зневажлива, груба і навіть вульгарна форма);

6) сленг можна розділити залежно від сфери вживання на загальновідомий та загальноживаний та маловідомий та вузьковживаний;

7) більшість слів і виразів сленгу є незрозумілими або малозрозумілими для основної маси населення (властиво тимчасовому періоду, коли вони тільки виникли і перейшли в ширшу область вживання), тому що вони насамперед мають зв'язок зі специфічною формою вираження завдяки численним випадкам перенесення значення (фігурального вживання), особливо притаманного сленгу. Нерозуміння таких сленгових виразів може бути результатом того, що така нестандартна лексика запозичена з діалектів та жаргонів іноземних мов;

8) сленг у своєму складі має різні слова та словосполучення, вживаючи які люди можуть відносити себе до певних соціальних та професійних груп;

9) сленг – це яскравий, експресивний шар нелітературної лексики, стиль мови, що займає певну нішу в лінгвістиці і виступає у прямо протилежній формі вкрай формальної мови. Сленг є живим, рухомих пластом словникового складу мови, що розвивається разом із сучасним світом та відображає будь-які зміни в житті країни та суспільства.

Сленг має дві відмінні особливості:

1. Він соціально обмежений, проте, згодом, сленг перетворюється на загальноживану лексику. Виходячи з цього, сленг не визначається якоюсь соціально-професійною спрямованістю, ним користуються представники різних верств населення.

2. Сленг має особливість вторинного утворення, на відміну жаргону, оскільки він формується з допомогою соціально-групових і соціально-професійних жаргонів. Однак крім жаргонів, в сленг входять вульгарні слова та певні просторіччя. Але під час переходу сленгових виразів у загальноживану лексику здійснюється метафоричне переосмислення та розширення значень запозичених лексичних одиниць. Сленг відрізняється завищеною експресією, модними новими словами та мовною грою.

Вибравши робоче визначення сленгу, далі ми розглянемо особливості даного явища, характерні для китайської мови.

1.2. Особливості сленгових виразів у сучасній китайській мові

Інтернет зараз є невід'ємним супутником практично кожної людини у цивілізованих країнах. Щоденне спілкування у соціальних мережах та різних месенджерах дуже сильно впливає на мовну культуру та на мови всього світу загалом. Мова перебуває у безперервному розвитку, відбиваючи реалії життя. Щоб органічно існувати у віртуальній реальності, мова Інтернет-простору починає набувати наступних властивостей: компактність, лаконічність, легкість у вживанні, образність, яка повинна мати специфічний характер, який буде яскравим і зрозумілим читачеві. Все це вплинуло на появу нових засобів вираження, які використовуються у віртуальному дискурсі [6].

Інтернет без жодного сумніву дуже сильно впливає на появу нових виразів, які використовуються у віртуальному дискурсі. Він є одним із найпопулярніших засобів комунікації, і найголовніша його відмінна риса — анонімність. Хоча Інтернет є досить анонімним ресурсом, але ми не можемо вважати, що він є абсолютно незалежним і неконтрольованим засобом. Також, як і на решту засобів масової інформації, на нього частково накладаються норми державної цензури. КНР, будучи закритою країною, навмисно ізолює себе від світу, тому контент мережі Інтернет дуже відфільтрований і обмежений. Цей факт природно впливає на особливості віртуального дискурсу, оскільки учасникам комунікації необхідно вигадувати нові, відмінні форми спілкування, які не викликать жодних підозр із боку спецслужб [6].

В даний час існує безліч сайтів і програм, тому нижче наведено невелику класифікацію, що включає основні ресурси:

- мобільні сервіси для обміну повідомленнями (месенджери): QQ IM, 飞信 [Fēixìn], 阿里旺旺 [Ālǐ wàngwàng], 百度[Bǎidù] Hi;
- мобільні мережі: 微信 [Wēixìn] (включає додаткову функцію 朋友圈 [Péngyǒu quān], що є подобою Інстаграма, 易信 [Yì xìn], 陌陌 [Mò mò], 来往 [Láiwǎng];

- сервіси для прослуховування музики та перегляду відео: 优酷 [Yōukù], 土豆 [Tǔdòu], 搜狐视频 [Sōuhú shìpín], 虾米 [Xiāmi];

- блоги: 36 氦 [Kè], SocialBeta, 搜狐博客 [Sōuhú bóké], 新浪博客 [Xīnlàng bóké], 网易微博 [Wǎngyì wēi bó], 新浪微博 [Xīnlàng wēi bó];

- соціальні мережі: QQ 空间 [Kōngjiān], 人人网 [Rén rén wǎng], 朋友网 [Péngyǒu wǎng], 开心网 [Kāixīn wǎng];

- форуми: 天涯 [Tiānyá], 篱笆网 [Líbā wǎng], 汽车之家 [Qìchē zhī jiā], 猫扑 [Māopū], 百度贴吧 [Bǎidù tiēba] тощо.

Китайські лінгвісти Чжан Шилу та Юй Сун займалися словотвором, також вони досліджували особливості сленгу китайської мови у віртуальному дискурсі. Дані вчені відзначають такі особливості такої лексики, як іноземні запозичення, акроніми (аббревіатури), звуконаслідування, транслітерація, а також зміна лексичного значення вже раніше існувало в мові слова. Далі наведено основні особливості сленгу в китайській мові, які представлені у вигляді розмежування розділів мовознавства, а саме: фонетика, морфологія, лексикологія та фразеологія. На основі їх робіт наведемо основні особливості сленгізму китайської мови:

1) Фонетичні зміни – зміна фонетичного складу слова:

а) запозичення з інших мов за допомогою транслітерації та транскрипції; наприклад: 拜拜 [Bàibài] – «пока» – від англійського «bye-bye»; 贝贝 [Bèi bèi] — «крихітка», – від англійського»; 三明治 [Sānmíngzhì] – «сендвіч», запозичення з англійської «sandwich»;

б) зміна наявних орфоепічних та орфографічних стандартів:

Наприклад: 神马 [Shén mǎ] – «що?», мається на увазі слово 什么 [Shénme]; 木有 [Mù yǒu] – «не мати; не», мається на увазі вираз 没有 [Méiyǒu]; 偶稀饭 [Ǒu xīfàn] – «Мені подобається», мається на увазі словосполучення 我喜欢 [Wǒ xǐhuān];

в) повторення висловлювань знаменитостей:

наприклад: 闹太套 [nào tài tào] – вислів китайського актора Хуан Сяоміна можна зустріти у значенні «нічого, дрібниці»; 图样图森破 [tú yàng tú sēn pò] – «надто молоді, надто прості», висловлювання щодо журналістів із Гонконгу, яке сказав колишній голова КНР Цзян Цземін;

г) «цифрова аббревіація»;

наприклад: 748 – 去死吧 [Qù sǐ ba] – «іди помри»; 88 – 拜拜 [Bàibài] – «пока», співзвучно з англійським прощанням «bye-bye»; 94 – 就是 [Jiùshì] – «точно».

2) Морфологічний спосіб (знаходить своє вираження в аббревіації).

Наприклад: ZG – 中国 [Zhōngguó] – «Китай»; GG – 哥哥 [Gēgē] – «хлопець, брат»; MM – 妹妹 [Mèimei] – «дівчина, сестра».

3) Лексичні зміни (метафори та метонімії) - створення додаткового значення слова на основі образного порівняння.

Наприклад: 打鸡血 [Dǎ jī xuè] – дослівно перекладається: «вводити собі курячу кров», у переносному значенні цей вислів означає «бути збудженим, збожеволіти»; 搞什么飞机 [Gǎo shénme fēijī] – дослівно перекладається: «яким літаком керуєш?», у переносному значенні: «Що тут відбувається?»; 打一枪换一个地方 [Dǎ yī qiāng huàn yīgè dìfāng] – «за один постріл змінити місце», що в розмовній мові означає «часто змінювати роботу».

4) Фразеологізми, ідіоми та сучасні вислови.

Наприклад: 人艰不拆 [Rén jiān bù chāi] – вираз із пісні тайванського співака Лінь Йоцзя, перекладається як: «жити так важко, не варто випалювати свій негатив на інших», зараз використовується як: «вистачить вже; хто б говорив»; 不明觉厉 [Bùmíng jué lì] – «не зрозумів, що це, але виглядає здорово», цей вислів використовується в Інтернеті як схвалення до постів тощо.

Сленгізми в китайській мові мають оказіональний характер і дуже залежать від контексту, тому що вони завжди з'являються в умовах певної мовної ситуації. При всьому цьому без контексту дані висловлювання майже

завжди втрачають свій зміст. Оказіональний характер сленгу – перша особливість; друга – залежність від конкретної ситуації чи контексту.

Ще одна особливість, якою володіє сленг у китайському віртуальному дискурсі, – коннотативне значення. Сленг у віртуальному дискурсі майже завжди має суб'єктивну модальність, отже він відхиляється від загальноприйнятих мовних норм.

Сленг функціонує майже у будь-якій комунікативній дії у віртуальному дискурсі, також він має суб'єктивну модальність, а, отже, наступна його особливість буде: відхилення від загальноприйнятих норм мови.

Сленг завжди полісемантичний, ті чи інші слова, що використовуються у віртуальному дискурсі в тому чи іншому сленговому значенні, у нормативній мові можуть мати зовсім інші значення. Саме з цього необхідно враховувати полісемантичність сленгу. Неправильне визначення відповідного значення може призвести до непокєднуваності членів речення, а також неправильного вживання сленгу. Найкраще різницю подібних значень видно у контексті, це значно спрощує процес семантичного аналізу значень сленгу. На підставі всього вищесказаного, можна позначити характерну рису для китайського сленгу – його багатозначність.

У свою чергу, лінгвокультурний аспект китайської мови включає безліч реалій, для розуміння яких, потрібно бути носієм даної культури, що, звичайно ж, впливає на віртуальний (ігровий) дискурс. Саме тому так важко розуміти сленг. Тому наступна характерна риса китайського сленгу – нерозривність із лінгвокультурною картиною світу.

Структурувавши особливості китайського сленгу, отримуємо наступний список:

- оказіональний характер;
- контекстуальність;
- наявність коннотативного значення;
- розмовність;
- багатозначність сленгу;

- нерозривність із лінгвокультурною картиною світу.

Таким чином, варто відзначити, що Інтернет дуже сильно впливає на сленгову лексику. Існує тенденція спрощення структури слова та активного запозичення лексики з англійської мови. У той же час, китайський віртуальний дискурс відображає очевидний вплив цензури в Інтернет-просторі, саме безпосередній контроль спілкування в Інтернеті призвів до появи певних сленгових виразів, які відображають існуючі гострі проблеми в суспільстві.

1.3. Феномен локалізації комп'ютерних ігор

За словами В.Ф. Щичко, спеціаліста з теорії перекладу, у загальному сенсі під поняттям перекладу мається на увазі «вид спеціалізованої мовної діяльності, що спирається на використання двох мов з метою відтворення однією мовою мовних висловлювань, еквівалентних формою та змістом мовним висловлюванням іншою мовою» [11]. Таким чином, можна дійти висновку про те, що безпосередньо ігровий переклад є прямим перетворенням ігрової (комп'ютерної) лексики з однієї мови на іншу. При цьому поняття ігрового перекладу тісно пов'язане з поняттям локалізації, яким його часто помилково заміняють внаслідок їх схожості або просто некоректного трактування.

Локалізація (від англ. «localization») – це процес адаптації продукту та його документації до мовних відповідностей, культурних та інших вимог цільового ринку чи ринків (так званих «локалей») [14]. Варто зазначити, що в даному дослідженні під вищезгаданим «продуктом» локалізації ми розумітимемо безпосередньо ігрове програмне забезпечення (ігрове ПЗ), адже ринок локалізації дуже широкий і стосується різноманітного контенту – додатків, фільмів, серіалів, коміксів тощо. [14] У зарубіжній термінології поняття локалізації також прийнято скорочувати до абревіатури «L10n» [14], де великі літери «L» і «n» – початкова та кінцева приголосна слова «localization», а цифра «10» – безпосередня кількість букв між ними.

Як очевидно з визначень, локалізація – поняття куди ширше, ніж вже включене до нього поняття перекладу. Однак, крім цього, існує додатковий ряд факторів, які дозволяють відрізнити локалізацію перекладу.

Насамперед варто з'ясувати, що завдяки локалізації у грі відбуваються зміни в системі образів, у зв'язку з чим вона краще сприймається кожним окремим користувачем та конкретним ринком загалом. Цей феномен виникає внаслідок того, що різні культурні основи через особливості середовища та менталітету зовсім по-різному сприймають один і той же контент. Так, наприклад, локалізація воліє жертвувати точністю, часто не передаючи ті чи інші культурологічні компоненти лексики, оскільки ті можуть бути незрозумілі або навіть образливі носію відмінного від країни виробництва гри культурного коду. Тут варто зауважити, що ігровий процес сприймається споживачем безпосередньо і може впливати на його емоційний стан – адже саме той керує ігровим процесом, приймаючи серію рішень, які так чи інакше впливають на ігрові події.

На відміну від локалізації, при перекладі культурний компонент залишається таким, яким він є, навіть якщо це може якимось чином зачепити ігрових користувачів, знизивши тим самим рейтинг конкретної гри на платформах. Ключовими для перекладу критеріями за будь-яких умов повинні залишатися його еквівалентність та адекватність [2].

Так, на практиці можна спостерігати чимало випадків того, коли той самий переклад відповідає як правилу еквівалентності, так і адекватності. Проте винятками із правила можна назвати випадки, коли нееквівалентний переклад відповідає вимогам адекватності, а тому еквівалентний переклад не завжди адекватний та адекватний переклад не завжди еквівалентний.

Локалізація, на відміну прямого перекладу, залучає споживача до її створення, викликаючи у гравця ефект занурення. Це стає необхідно для того, щоб той зміг уникнути культурного шоку, а також відчуття «неправильності» подій, що відбуваються. Виходячи з цього, локалізації в ігровому процесі впадає практично весь наявний контент, до якого входять такі складові:

1. Візуальний ряд (зображення, зовнішність персонажів, знаки, кліп-вставки, написи, шрифти).

2. Аудіо доріжки (репліки персонажів, звуки середовища).

3. Текст (інтерфейс, ігрові досягнення, навички персонажів, назви квестів і квестових предметів, внутрішньоігрові книги, спливаючі повідомлення, а також повідомлення, що надходять гравцеві на внутрішню пошту) [26].

Тільки поєднання всіх перелічених вище елементів дає можливість створити ідеальну локалізацію, яка підкреслювала всі переваги гри і була доступна її споживача. У цьому прямий переклад, за твердженням академіка А.Л. Семенова, становить лише 25% від усіх трудовитрат при переробці лінгвістичного матеріалу до створення фінального продукту [16].

Однак існує один принципово важливий нюанс, який варто відзначити: при локалізації особливо важливо виходити з логіки гри, оскільки в деяких ситуаціях як переклад, так і локалізація бувають недоречними.

Щоб проілюструвати цей аспект, варто звернути увагу на одну з доступних гравцю локацій «Genshin Impact», а саме на місто-порт Лі Юе (璃月), який є традиційною китайською забудовою і наповнений виключно азійським колоритом. Проходячи повз місцеві будівлі цієї локації, погляд гравця постійно зустрічається з безліччю ієрогліфічних табличок, які стилізовані одним з архаїчних китайських стилів письма – чжуаньшу (篆书), що виникли до кінця династії Західна Чжоу (близько 750-770 до н. е.). Так, виходячи з принципу доречності в сеттингу (від англ. «setting», що в сучасній ігровій термінології означає унікальний всесвіт, в якому відбуваються дії) гри, тобто її середовище, в якому відбувається дія, дані написи не підлягають адаптації, щоб зберегти властиву місцю особливу атмосферу, а значить занурити користувача в ігровий всесвіт. Варто пам'ятати, що у кожного ігрового світу та його локусу є свої особливості, а тому локалізація з

включеним до неї грамотним перекладом покликана створити ілюзорну реальність.

Процес локалізації гри є ступінчаста система, що включає наведені нижче етапи, при цьому варто помітити, що від дослідника до дослідника їх число може змінюватись [14]. Основні їх це:

1. Переклад та адаптація;
2. Озвучування;
3. Перемальовка;
4. Культурна адаптація;
5. Локалізаційне тестування.

Виходячи і розмаїття етапів переробки контенту і технічних ускладнень, що виникають, ігровий переклад важко віднести до якоїсь однієї конкретної сфери. Наративна розповідь, розмаїття діалогів-взаємодій між персонажами та наявність внутрішньоігрової літератури дають нам можливість говорити про те, що ігрова локалізація, з одного боку, є одним із видів художнього перекладу.

Однак найчастіше, щоб мати ряд професійних компетенцій, ігровому перекладачеві потрібно не тільки художньо грамотно адаптувати текст, але також вміти працювати і з фрагментами коду гри, які можуть бути вплетені безпосередньо в текстовий матеріал, який надіслав розробник. Саме завдяки цьому ми можемо судити про те, що в локалізації мають місце також фрагменти технічного перекладу.

Таким чином, можна зробити висновок, що локалізація знаходиться на стику технічного та художнього перекладів через свій тісний зв'язок з ІТ-галузою. Перекладачеві, який займається локалізацією ігор, важливо вміти керуватися як з технічним, так і з літературним перекладом (що включає вміння працювати зі стилем тексту, вміння підлаштовувати свій словниковий запас під епоху гри та стиль мови персонажа, а іноді і під його різний культурний рівень), бути більш пластичним та мульти-функціональним, вміти користуватися так звані CAT tool (перекладним ПЗ).

Висновки за розділом 1

У цьому розділі ігровий дискурс був охарактеризований як особливий тип комунікації через те, що він є «текстом, зануреним у ситуацію спілкування у віртуальній реальності». Також у цьому розділі було дано різні поняття терміну «сленг», потім з урахуванням робіт Чжан Шилу і Юй Сун було визначено основні характерні риси сленгових виразів сучасної китайської мови, вміщеного в ігровий дискурс:

- 1) запозичення з інших мов на основі транслітерації та транскрипції;
- 2) спотворення існуючих орфоепічних та орфографічних норм;
- 3) пародія на мовлення відомих діячів;
- 4) цифрова аббревіація;
- 5) скорочення часто вживаних слів;
- 6) створення додаткового значення слова з урахуванням образного порівняння;
- 7) фразеологічні перетворення.

Також було охарактеризовано поняття локалізації. На даний момент складність вивчення мовної локалізації комп'ютерних ігор полягає в тому, що немає єдиної термінологічної бази для роботи з комп'ютерними іграми. Така термінологічна нестійкість характеризує природу та технологічну основу предмета дослідження, що постійно змінюються, а також ступінь різноманітності та багатовимірності область дослідження комп'ютерних ігор, яка дає можливість різних інтерпретацій.

Також було виявлено, що процес здійснення локалізації багатовимірний і складається з безлічі етапів від аналізу та обробки матеріалів, які надіслав розробник і подальша їх підготовка до перекладу до тестування закінченої локалізації та подальше її коригування, у разі потреби.

Також, після аналізу та обробки матеріалів відбувається набір команди на проект та розподіл ролей та завдань.

У цьому розділі зазначено, що переклад і локалізація – це два різних, проте пов'язаних поняття, переклад будь-якого тексту практично завжди передбачає мовну локалізацію (адаптацію) для реципієнта і як і локалізація будь-якого продукту завжди містить у собі переклад даного продукту.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ІГРОВИХ СЛЕНГОВИХ ВИРАЗІВ З КИТАЙСЬКОЇ МОВИ УКРАЇНСЬКОЮ

2.1. Сленгові вирази як одиниця перекладу

Перш ніж почати перекладати текст, в якому присутні сленгові вирази, перекладачеві необхідно врахувати всі особливості китайської мови, щоб не допустити стилістичних неточностей та некоректних формулювань під час перекладу, тобто необхідно правильно інтерпретувати суть оригінального тексту за рахунок спеціальних певних перетворень. Такі перетворення називаються перекладацькими (міжмовними) трансформаціями. Зважаючи на те, що перекладацькі трансформації здійснюються з мовними одиницями, що мають план змісту та план вираження, то вони носять формально-семантичний характер, перетворюючи як форму, так і значення вихідних одиниць.

В межах дисципліни «теорія перекладу» кілька лінгвістів наводять докладні класифікації перекладацьких трансформацій, які переважно схожі за своєю структурою, але водночас мають деякі відмінності. Далі наведемо класифікації способів перекладу вчених, як Л.С. Бархударов, В.М. Комісарів, Р.К. Міньяр-Білоручева та І.Д. Щичко.

В.М. Комісарів [7] у «Сучасному перекладознавстві» розрізняє:

1) лексичні трансформації:

- транскрипція (відтворення звучання оригіналу); *наприклад*: 功夫 [gōng fū] – «гунфу» – східне єдиноборство;
- транслітерація (відтворюється графічна форма оригіналу); *наприклад*: 功夫 [gōng fū] – «кунг-фу» – інше популярніше написання цього східного єдиноборства;
- перекладацьке калькування (перекладач здійснює переклад складових елементів слова або словосполучення і потім об'єднує перекладені частини в

єдине ціле); *наприклад*: 黑名单 [Hēi míngdān] – дослівний переклад «чорний + поіменний список» – «чорний список»;

- лексико-семантичні заміни (модифікація значень лексичних одиниць):

а) конкретизація (перекладач вибирає для перекладу слово з більш конкретним значенням);

наприклад: 新明星学者 [Xīn míngxīng xuézhě] – дослівний переклад «новий+зірка+вчений» – перекладається як «піар менеджер» або «продюсер»;

б) генералізація (заміна одиниці вихідної мови, що має більш вузьке значення, одиницею перекладної мови з ширшим значенням),

наприклад: 包子 [Bāozi] – «парові пиріжки» часто перекладається як «хліб»;

в) модуляція (смісловий розвиток - заміна слова або словосполучення вихідної мови одиницею перекладної мови, значення якої логічно виводиться із значення вихідної одиниці),

наприклад: 赖校族 [Lài xiào zú] – дослівний переклад «не любити йти + навчальний заклад + група людей», це слово краще перекласти як «вічний студент»;

2) граматичні трансформації:

- дослівний переклад (нульова трансформація, спосіб перекладу, при якому синтаксична структура вихідної мови змінюється на аналогічну структуру мови перекладу);

наприклад: 美丽垃圾 [Měilì lājī] – дослівний переклад «красиве сміття», дане словосполучення використовується щодо гарних дрібничок, які при утилізації забруднюють довкілля та створюють багато відходів;

- членування речень (одне речення оригіналу перетворюється на два або три речення мови перекладу), *наприклад*: 倒扁 [Dào biǎn] – дослівний переклад «скинути + Бянь» – «Тайванський політичний рух, спрямований на примус до відставки президента Чень Шуй-бянь за звинувачення у корупції»;

- об'єднання речень (двох чи трьох речень оригіналу відповідає одне речення в перекладі), *наприклад*: 这是我用的配方 [Zhè shì wǒ yòng de pèifāng] – дослівний переклад «рецепт, який я використовую», перекладається як «це мій рецепт»;

- граматичні заміни (відмова від використання в перекладі аналогічних граматичних форм), *наприклад*: 晒 [Shài] – «опублікувати, світити» використовується щодо інтернет-користувача, який виставляє свою інформацію в мережі, а в реченні «你的信息是晒的» [Nǐ de xìnxī shì shài de] – «засвічена інформація про тебе» слово 晒 [Shài] буде перекладатися як «засвічена»;

3) лексико-граматичні трансформації:

- прийом антонімічного перекладу (заміна ствердної форми в оригіналі на негативну форму при перекладі), *наприклад*: 土腐败 [Tǔ fǔbài] – дослівний переклад «грунт + корупція» – «сприятливий ґрунт для корупції», у реченні «经济的土腐败是中国民众不满情绪的主要原因之一» [Jīngjì de tǔ fǔbài shì zhōngguó mínzhòng bùmǎn qíngxù de zhǔyào yuányīn zhī yī] – «занепад економіки через корумпованість чиновників — одна з основних причин невдоволення народу Китаю» цей вислів має антонімічний переклад;

- прийом описового перекладу (лексична одиниця вихідної мови замінюється словосполученням, що відкриває її значення, тобто воно дає більш-менш повне пояснення чи визначення цього значення мовою перекладу), *наприклад*: 公司驻虫 [Gōngsī zhù chóng] – дослівний переклад «фірма + зупинятися + черв'як» – «офісний черв'як або офісний планктон»;

- прийом компенсації (це спосіб перекладу, у якому елементи сенсу, втрачені під час перекладу, передаються у тексті перекладу якимось іншим засобом), *наприклад*: 国际高考移民 [Guójì gāokǎo yímín] – дослівний переклад «Міжнародний + єдиний державний + мігрант» – «єдиний державний іспит для отримання тимчасової реєстрації мігрантам».

Діяльність «Теорія і практика перекладу» В. Ф. Щичко [11] розглядає основні прийоми перекладу різних рівнях мови.

1) переклад на рівні слів та словосполучень.

Наприклад: 快感 [Kuàigǎn] – «відчуття радості»; 正义感 [Zhèngyì gǎn] – «відчуття справедливості»; 使命感 [Shǐmìng gǎn] – «відчуття радості дорученої справи».

2) переклад омонімів (переклад слів, що мають однакове звучання, але різне значення).

Наприклад: на основі терміну 艾滋病 [Àizībìng] – «СНІД» створено поєднання за принципом співзвуччя 爱资病 [Ài zī bìng] – «хвороблива пристрасть до грошей».

3) генералізація (заміна приватного загальним, видового поняття родовим).

Наприклад: 蚂蚁 [Mǎyǐ] – «мураха» у деяких випадках це слово буде перекладатися як «комаха», а саме «我受不了所有的蚂蚁» [Wǒ shòu bùliǎo suǒyǒu de mǎyǐ] – «я на дух не переношу комах».

4) переклад антонімів (переклад компонентів із полярно протилежними значеннями).

Наприклад: 坐立不安 [Zuòlìbù'ān] – дослівний переклад «ні сидячи, ні стоячи не спокійно» перекладається як «не знаходити собі місця».

5) еквівалентність (передача рівного або відносно рівного обсягу інформації з вихідної мови перекладною мовою).

Наприклад: 圣人 [Shèngrén] гениальный + человек – «мудрец».

6) перевод реалій (перевод слів или словосочетаний, обозначающие объекты, характерные для жизни одного народа и чуждые другому):

- транскрипція;

наприклад: 麦当劳 [Màidāngláo] – «Макдоналдс»;

- калькування (переклад реалії зі збереженням її семантичного змісту),

наприклад: 平板电脑 [Píngbǎn diànnǎo] – дослівний переклад «дошка + комп'ютер» – «планшетний комп'ютер»;

- описовий переклад,

наприклад: 三手病 [Sān shǒu bìng] – дослівний переклад «три + рука + хвороба» — «хвороба трьохрукості», використовується для позначення втоми рук від ігрових пристроїв, роботи на комп'ютері та обміну текстовими повідомленнями за допомогою мобільного телефону;

- приблизний переклад (переклад реалії з використанням родовидової заміни),

Наприклад: слово «duang» є звуконаслідуванням, яке Джекі Чан вимовляє в рекламі шампуню. Звук duang для китайської мови є не стандартним, пізніше з'явився новий ієрогліф, який складається з двох спрощених символів китайського імені Джекі Чана (成+龙), проте на листі його часто записують duang. У цього слова багато різних значень і немає ідеального перекладу, українською перекладається як вигук «вуаля» або прикметник «милий»;

- функціональний аналог (збереження переносного значення при збереженні образної основи),

наприклад: 高薪跳蚤 [Gāoxīn tiàozǎo] – дослівний переклад «високооплачувана + блоха» – «високооплачувана блоха», цей вислів має функціональний аналог українською мовою «стрибати з місця на місце» (у пошуках високооплачуваної роботи);

- суміщений спосіб:

а) транскрипція та калька,

наприклад: 诺贝尔奖金 [Nuò bèi'ěr jiǎngjīn] – «Нобелівська премія»;

б) транскрипція та пояснення,

наприклад: 气功 [Qìgōng] – дихальна гімнастика «цигун»;

в) калька та пояснення,

наприклад: 三峡 [Sānxiá] – «три ущелини на річці Янцзи».

7) синтаксичні трансформації (перетворення на рівні словосполучень та речень):

- повний переклад,

наприклад: 历史记 [Lìshǐ jì] – «історичні записки»;

- неповний переклад:

а) скорочення (перепустка одного або декількох елементів вихідного словосполучення);

наприклад: 西游记 [Xīyóu jì] – «подорож на Захід»;

б) розширення (додавання одного або декількох елементів у словосполучення);

наприклад: 金瓶梅 [Jīnpíngméi] – «квіти сливи в золотій вазі»;

в) функціональна заміна (зміна лексико-семантичного чи морфологічного статусу одного чи кількох вихідних елементів словосполучення),

наприклад: 分手代理 [Fēnshǒu dàilǐ] – дослівний переклад «розлучатися + агент» – «агент з розлучення»;

г) перестановка (зміна порядку слів у межах словосполучення чи речення);

наприклад: 房奴 [Fáng nú] – дослівний переклад «будинок/квартира + раб» – «раб квартири», цей вислів використовується щодо людей, які купили квартиру в кредит і тепер витрачають майже весь заробіток на його погашення.

8) антонімічний переклад (заміна одного зі слів перекладного речення вихідної мови на антонім у мові перекладу);

наприклад: 考霸 [Kǎo bà] – дослівний переклад «складати іспит + деспот» – «людина, яка багаторазово складає один іспит», дане слово має антонімічний переклад у реченні 这个学生考霸三年 [Zhège xuéshēng kǎo bà sān nián] – «цей студент не може скласти іспит 3 роки».

9) опущення (опущення лексичних одиниць, які не несуть великого смислового навантаження у словосполученні чи реченні);

наприклад: 慢活族 [Màn huó zú] – дослівний переклад «повільний + жити + клас/група» – «уповільнений спосіб життя».

Л.С. Бархударов у роботі «Мова і переклад (Питання загальної та приватної теорії перекладу)» виділяє чотири основні види перекладацьких трансформацій: «перестановки; заміни; додавання; опущення» [1].

Даний автор приділяє пильну увагу трансформаціям на синтаксичному рівні, а саме вид трансформацій – «перестановки», який включає зміну порядку слів і словосполучень у структурі речення; зміни порядку прямування частин складного речення; перестановка самостійних речень у ладі тексту. Вид трансформацій – «заміни», якф підрозділяється на заміну форм слова; заміну частин мови; заміну членів речення; синтаксичні заміни у складному реченні; заміну слідства причиною та навпаки.

Р.К. Міньяр-Білоручев у роботі «Теорія та методи перекладу» підрозділяє перекладацькі трансформації на три основні рівні: лексичний; лексико-семічний; лексико-семантичний [8].

У цьому дослідженні за основу взяли роботи В.М. Комісарова та В.Ф. Щичко.

Майже всі перекладацькі трансформації, які зустрічаються цих рівнях, дублюються на роботах В.М. Комісарова та В.Ф. Щичко, однак, є невелика відмінність в одній назві. Лексична перекладацька трансформація В.М. Комісарова модуляція у дослідженні Р.К. Міньяр-Білоручева називається як логічний розвиток понять на лексико-семантичному рівні.

Отже, ретельно вивчивши вищенаведені класифікації перекладацьких трансформацій, бачимо, що найчастіше думки різних авторів сходяться, іноді вони по-різному трактують ті чи інші терміни, інколи ж вводять нові способи перекладу. Важливим фактом є те, що вищенаведені класифікації є досить умовними, зазвичай декілька таких трансформацій одночасно присутні при одному перекладі.

2.2. Порівняння та аналіз автоматизованого та ручного перекладу ігрових сленгових виразів з китайської мови українською

Переклад китайського геймерського сленгу становить серйозний виклик як для професіоналів, так і для аматорів. Китайська мова є складною та насиченою нюансами, з великою кількістю регіональних діалектів, культурних відсилань та ідіоматичних виразів, що робить точний переклад складним завданням.

Наприклад, фраза «打起十二分精神» [Dǎ qǐ shí'èr fēn jīngshén] (будь наготові) вживається носіями кантонського діалекту як заклик до концентрації на грі. Або вираз «魯蛇» [Lǔ shé] (невдаха), походить з тайванського діалекту і має значення «невдаха».

Окрім лінгвістичних труднощів, значну роль у перекладі китайського ігрового сленгу відіграють культурні відмінності. Багато термінів та виразів глибоко вкорінені в китайській культурі, історії та міфології і можуть не мати прямих еквівалентів в інших мовах. Тому перекладачі повинні мати глибоке розуміння китайської культури та бути знайомими з її історичними та літературними пам'ятками, щоб точно перекласти ігровий сленг, зберігаючи його культурну значимість.

Крім того, швидкий розвиток культури онлайн-ігор та поява нових ігрових трендів і мемів створюють додаткові виклики для перекладачів. Наприклад, вираз «对对对对对对对对» [Duì duì duì duì duì duì duì duì] (дуже саркастичний вираз, що використовується для удаваного визнання чиеїсь правоти) або «感谢大哥送的人头, 比心» [Gǎnxiè dàgē sòng de réntóu, bǐ xīn] (дякую, що своїм програшом допомагаєш скоріше отримати новий рівень, люблю тебе).

Китайський ігровий сленг постійно розвивається, регулярно з'являються нові вирази та термінологія. Тому перекладачі повинні йти в ногу з останніми

ігровими трендами та вміти точно передавати нюанси та значення нового ігрового сленгу, коли він з'являється.

Цей контекст створює значні виклики для перекладачів китайського геймерського сленгу, вимагаючи від них не лише знання мови, а й глибокого розуміння культури та історії, щоб передати його значення та відтінки на інші мови.

У сучасному перекладознавстві переважає «прагматика», оскільки вона досліджує відносини між контекстом, автором та виразом. Прагматичний аспект передбачає втручання в хід комунікації та забезпечення необхідного впливу на рецептор перекладу.

Прагматичним завданням перекладу сленгових висловів є передача емоцій і переживань людини, які вона спочатку вкладав під час запису тексту оригіналу.

На жаль, електронні перекладачі часто не здатні розрізняти стійкі обороти та не можуть передати атмосферу оригінального тексту.

Нижче продемонстровано проаналізовані сленгові вирази, перекладені українською мовою. В ході аналізу було виявлено, що основним способом перекладу Google Перекладача та Перекладач DeepL Translate є синтаксичне уподібнення.

Наведемо приклади:

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
单身狗 [Dānshēn gǒu]	неодружений	самотній собака	одинак

Google переклав 单身狗 [Dānshēn gǒu] як неодружений, тут, в принципі сенс передано вірно.

DeepL Translate переклав це сполучення як самотній собака. Проте зміст тексту у цьому випадку спотворюється. Людський обдуманий переклад дав результат «одиначка».

Трансформація лексико-семантичної заміни (модуляція) була використана в процесі перекладу цього виразу. При перекладі відбувається

заміна семантичної одиниці вихідної мови у мову перекладу, значення якої логічно виводиться із значення вихідної одиниці: «самотній собака» на «одинак (про неодружену людину)».

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
草根 [Cǎogēn]	низовий	на низовому рівні	прості люди

Як ми можемо побачити Google взагалі опустил 草根, що, звичайно, не вплинуло на спотворення сенсу оригіналу, однак занизило експресивне навантаження речення. DeepL переклав цю одиницю «на масовому рівні», що зовсім є невірною інтерпретацією оригіналу.

Цей сленговий вираз походить від англійського слова “grassroots”, яке має значення «прості люди». Отже, воно є запозиченим за методом калькування неологізмом і сленгізмом у китайській мові. При перекладі цього виразу ми також використовували метод лексико-семантичних замінів, а саме метод конкретизації.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
嘴巴很挑 [Zuǐbā hěn tiāo]	Дуже вибагливий рот	Вибагливий рот	ненажера, гурман

Google та DeepL при перекладі використали синтаксичне уподібнення (дослівний переклад), що притаманно автоматизованого перекладу. Ручний переклад даного сленгового виразу було здійснено за допомогою модуляції.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
蓝瘦香菇 [Lán shòu xiānggū]	Сині пісні гриби	Сині пісні гриби	важко, хочу плакати

Google, також як DeepL, використав метод дослівного перекладу, цим вони абсолютно не впоралися із завданням перекладу.

При ручному перекладі ми розібралися в походження виразу, що перекладається: 蓝瘦香菇 «важко, хочу плакати» походить від інтернет-мема, пародіювання нестандартної вимови 难受, 想哭. Після визначення

походження неологізму ми використали трансформацію перекладацького калькування.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
刷屏 [Shuā píng]	Оновить екран	Почистити	Спамити, флудити

Google використав метод дослівного перекладу, що, звичайно, повело нас далі від розуміння семантики. DeepL опустил слово «екран» у перекладі, заминив «оновість» на «почистити».

При ручному перекладі ми використали лексико-семантичну трансформацію (модуляцію).

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
APP依赖症 [APP yīlài zhèng]	Залежність від APP	Залежність від APP	APP залежність

Як ми можемо побачити, Google успішно впорався з перекладом цього виразу. DeepL також правильно переклав досліджуваний вираз. Вони використовували методи дослівного перекладу.

При ручному перекладі ми використовували суміщений спосіб трансформації: транслітерація та смислова калька.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
夜淘族 [Yè táo zú]	Плем'я Ye Tao	Нічна сова	Хікі, нічні шоппери

Google при перекладі використав незрозумілу трансформацію, що призвело до створення абсолютно нового слова “Ye Tao”. DeepL також відвів переклад від істини на десять кілометрів тому.

Для досягнення адекватності при перекладі, було використано трансформацію модуляції.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
----------	--------	-----------------	-----------------

萌萌哒 [Méng méng dá]	милий	милий	милий
--------------------	-------	-------	-------

У даному випадку Google і DeepL впорались з перекладом на відмінно. Більш того, DeepL навіть у вікні перекладу зазначив, що цей вираз є сленгом. При ручному перекладі ми також отримали «милий»

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
老铁 [Lǎo tiě]	Старе залізо	Старе залізо	братка, бро, братуха, братик

Google та DeepL переклали дослівно, що вщент позбавило цей вираз сенсу.

Використовуючи логіку та здоровий глузд, а також метод модуляції, ми переклали цей вираз, як «бро».

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
比心 [Bǐ xīn]	Порівняння	Прикидатися	Скласти пальці серцем

Google та DeepL використали нульову трансформацію, а саме дослівний переклад, що спотворило сенс висловлювання.

Схрещені вказівний і великий пальці в Китаї та Південній Кореї означає «серце» і використовується для вираження найщиріших почуттів. Жест прийшов у Китай із Кореї, де його спочатку активно використовували поп-виконавці. Коли під час виступу одна рука зайнята мікрофоном, то, щоб висловити своє кохання фанатам, можна зробити таке «мімішне» серце вільною рукою. Виходячи з вищесказаного і спираючись на трансформацію модуляції ми належним чином переклали цей сленговий вираз.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
油腻中年 [Yóunì zhōng nián]	жирний середній вік	жирний середній вік	сальний тип, чувак

Google та DeepL знову використовували дослівний переклад, не дійшовши суті висловлювання.

Вивчивши цей вислів, ми з'ясували, що він набув популярності в жовтні 2017 року завдяки одній із статей письменника Фен Тана. (冯唐). Словосполучення включає в себе цілий комплекс характерних особливостей неохайних мужичків, вік яких переважає за 40, з відрослим нігтем, невиразною мовою, з курною фігуркою будди на приладовій дошці, що пристраститься до алкоголю, тютюнопаління та нездорової їжі.

Українською його можна перекласти як «сальний чувак», що необов'язково вказує на зайву вагу людини. Також може вживатися у зворотному порядку – 中年油腻. Фраза «油腻中年» стала мемом, що точно описує чимало членів сучасного китайського суспільства, як чоловіків, так і жінок, хоча і рідко.

При перекладі даного сленгового виразу було використано лексико-семантичну трансформацію – модуляцію.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
炮友 [Pào yǒu]	друзі з перевагами	приятель-трахальник	друг (подруга) для сексу; статевий друг; секс-партнер

Google показав несподіваний результат, хоч і не до кінця розкривши суть виразу, але вже наблизившись до неї. Адже «секс-партнера» справді, в якомусь сенсі, можна внести до числа «друзів із привілеями», DeepL також здивував.

Ми використали модуляцію при перекладі цього виразу. Тому що слово 炮 на сленгі означає «эякуляцію», а 友 – «друг».

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
打call [Dǎ call]	Зроби дзвінок	заклик	бити в барабан, вибирати когось, «ТОПИТИ» за когось

У ході дослідження було неможливо виділити, чим керувалися Google та DeepL при перекладі даного сленгового виразу.

Наш переклад лише частково може передати значення цього мему. Спочатку «call» з'явився китайською через японського сленгу. У Японії фанати музичних виконавців танцюють так званій вотагей, щоби підтримати своїх кумирів.

Вотагей включає певні танцювальні комбінації, пісні та call – вигуки схвалення. У китайському інтернеті «打 call» використовується, щоби висловити підтримку та згоду з чієюсь позицією.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
騷 [Sāo]	кокетлива	кокетливий	гаряча штучка, розбещений, розкутий, сексі, ефектний і т.д.

Оскільки слово 騷 є полісемантичним і має безліч значень, Google і DeepL не впоралися із завданням перекладу, підібравши невірні лексеми перекладної мови.

Це слово часто вживається у відношенні до сучасних розкутих і сексуально привабливих дівчат, які викладають в інтернет відверті фото, і постійно змінюють партнерів. На різних китайських форумах і сервісах «питання-відповідь» часто можна зустріти жінок, які сумніваються: «Мій бойфренд сказав, що я дуже 騷, що це означає? Це прикро? Як мені реагувати? Чи мені варто соромитися?».

Поряд зі словом 騷, що має ситуативний еротичний підтекст, у чатах та на форумах використовуються, наприклад, прикметник 浪 (ling, у значенні «прив'язуватися до чоловіка» або «розпусний») і дієслово 插 (chā, у значенні «вставляти»).

Під час перекладу було використано лексико-семантична трансформація – модуляція.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
耳穿戴 [Ěr chuāndài]	чутні	Проколювання вух	крапельки з блютузом (вид навушників)

Google та DeepL замінили значення висловлювання, що спричинило неправильну інтерпретацію картини.

При ручному перекладі використовувалась модуляція. З контексту було з'ясовано, що цей тип навушників відрізняється тим, що підключається до пристрою за допомогою технології Bluetooth.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
杠精 [Gāng jīng]	Кредитне плече	чоловік з товстим прутом	склочник, сварщик (той, хто любить сперечатися без причини)

У цьому випадку Google та DeepL знов замінили значення висловлювання, що спричинило неправильну інтерпретацію картини.

Осмисливши цей вислів, а також поспілкувавшись з носіями китайської лінгвокультури, ми з'ясували, що цей вислів означає людину, яка любить сваритися.

Склочники з'являються скрізь: у коментарях до моментів чи статей у Вічати, на різних форумах. Їх також називають сперечальниками чи просто людьми, які люблять сперечатися без причини. 杠精 походить від діалектного 抬杠 — лаятися через дрібниці.

Багато інтернет-сленгу в сучасній китайській мові має витоки в діалектах. Цей сленгізм, проте, перестав бути прямим еквівалентом українському сленговому виразу «дивані війська».

Очевидно, форумчани просто намагаються розвіяти тугу, і 你是个杠精儿! скоріше означає тих, кому просто нема чого робити.

При перекладі використовували метод модуляції.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
土味情话 [Tǔ wèi qíng huà]	Земна історія кохання	старомодні розмови	вульгарні любовні промови

Розберемо вираз 土味情话: «земля, село, сільський» + «смак, аромат» + «почуття» + «слова».

Google переклав цей вираз як «земна історія кохання» що звучить досить красиво, але не спотворює сенс. Проте, адекватність перекладу не є суттєво порушена.

DeepL, використавши модуляцію та опущення, видав «старомодні розмови», це не дуже наблизило нас до справжнього значення, адекватність та еквівалентність перекладу все ж таки дуже порушена.

Опустивши слово 味(смак), ми використали перекладацьке калькування, отримавши в результаті: «вульгарні любовні промови».

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
毁三观 [Huǐ sān guān]	Знищено три світогляди	ображати все суспільство	Розрив шаблону, вибух мозку, екстраординарний

Розберемо вираз 毁三观: «руйнувати» + «три» + «погляд».

Google використовував перекладацьке калькування, отримавши в результаті: «знищено три світогляди».

DeepL був дуже близький до правди. При кінцевому варіанті перекладу речення зміст може бути зрозумілим, проте еквівалентність перекладу дуже низька.

При ручному перекладі використовували метод модуляції. Розрив шаблон, вибух мозку. Про щось шокує, неймовірне. Буквально «зруйнувати три системи, три погляду», тобто світогляд (世界观), система цінностей (价值观) і погляд життя (人生观).

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
----------	--------	-----------------	-----------------

舔狗 [Tiǎn gǒu]	Облизування собаки	Собака	прилипала, приставала, підлиза (часто про людину, яка нав'язливо переслідує кохану людину)
------------------	-----------------------	--------	--

DeepL опустил слово «лизати» і залишив кальку «собака», що далеко від справжнього сенсу вираження.

Google використовував перекладацьке калькування.

При ручному перекладі ми використовували метод модуляції і переосмислили цей вираз, у результаті отримавши адекватний еквівалент.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
放鸽子 [Fàng gēzi]	випускати голубів	підняти когось на ноги	не дотримати слова, кинути

На скільки нам відомо, вираз 放鸽子 має коріння з давнини, коли для обміну листами користувалися поштовими голубами.

Якось дві людини домовилися обмінятися важливою інформацією за допомогою голубиної пошти, однак, коли перша людина надіслала листа, а друга після отримання мала відповісти, вона відправила порожнього голуба. Тоді перша людина спитала другого, чому той послав тільки птаха і використав вираз 放鸽子 — дослівний переклад «відпустити + голуб».

Таким чином, зараз цей вислів часто використовується в неформальній промові щодо людини, яка не стримує обіцянок. При перекладі використовується така перекладацька трансформація як функціональний аналог.

Автоматизовані перекладачі зовсім не впоралися з перекладом цього сленгового виразу.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
----------	--------	-----------------	-----------------

锦鲤 [Jǐn lǐ]	Koi	кой	удачник, пустунок долі; символ удачі, щасливчик
----------------	-----	-----	--

Дане слово часто зустрічається в різних соціальних мережах, блогери використовують його як «хайпове слівце» для того, щоб зібрати якнайбільше репостів, інтернет-користувачі вважають, що, якщо репостнути гіфку з даним сленговим виразом, до них прийде успіх. Це стало чимось на кшталт сучасної інтернет-забобони в китайському віртуальному дискурсі.

3 грудня 2018 року вираз 锦鲤 було опубліковано в щомісячному журналі «Яо Вен Цзяо Цзи» (гризти ієрогліфи і жувати слова; образно: відточувати кожне слово, чіплятися до кожного слова; педантизм; педантичний; займатися буквоедством) виразів у китайському інтернет просторі у 2018 році.

Автоматизовані словники абсолютно не впоралися із завданням перекладу.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
雾/开雾 wù/kāi wù	туман/відкритий туман	Туман/відкритий туман	Смоук/розбивати смоук

Тут ми бачимо, що і Google і DeepL Translate передали сленгову одиницю однаково, переклавши буквально. Однак, насправді, ця сленгова одиниця у контексті гри має зовсім інше значення, а саме – кидати димову гранату.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
大/放大 dà/fàngdà	Великий/збільшити	Великий/Збільшений	Ульта, ультимативна здібність

У цьому прикладі так само автоматизовані перекладачі здійснили переклад сленголої одиниці передавши її буквально. В ігромому сленгу це краще передати таким чином, як надано завдяки ручному перекладу, оскільки Ульта (англ. ultimate) – найсильніша атака в героя, що приносить величезну шкоду.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
分身 fēnshēn	клонувати	вільний час для виконання окремого завдання	ілюзії

У цьому прикладі Google здивував, та переклав сленговий вислів досить близько до реальності, тому що насправді 分身 має значення «Ілюзії», що означає «недосконалі, слабкі копії героїв, створені заклинаннями або предметами», тобто це реально можна назвати «клонами». Чим керувався DeepL зовсім не зрозуміло, сленгову одиницю перекладено взагалі невірно.

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
淨化/驅散, 解 jìnghuà/qūsàn, jiě	очищати/ розвіювати, розчин	Очистити/розсіяти, розчинити	Діспел/розсіювання

Тут автоматизовані перекладачі скористалися буквально перекладом. При ручному перекладі було використано еквівалент, у наступному значенні: «Розсіювання – термін, що використовується для примусового зняття ефектів стану».

Оригінал	Google	DeepL Translate	Ручний переклад
坦, 肉, 硬, 打不動 tǎn, ròu, yìng, dǎ bùdòng	Тан, м'ясо, важко, важко перемогти	Засмагла, м'ясиста, тверда, не може рухатися	Танк

Як ми можемо побачити з наведеного прикладу – автоматизовані перекладачі знов не мають нічого спільного з ручним перекладом. У ручному

перекладі передано наступним чином, тому що у грі Танками є герої, котрі прийматимуть на себе основний удар ворога у бою і залишаються живими.

Приклади, які представлені вище, допомогли нам виявити, що багато сленгових виразів обидва автоматизовані перекладачі перекладають переважно однаково. Також під час аналізу перекладів автоматизованих перекладачів з'ясувалося, що часто при перекладі сленгу повністю втрачається сенс висловлювання, оскільки саме для перекладу ігрових сленгових одиниць існує гостра необхідність в розумінні та знанні істинного сенсу.

Висновки за розділом 2

У світі ігор комунікація є ключовим фактором успіху. Гравці повинні вміти ефективно використовувати мову, щоб швидко та доступно передавати інформацію, координувати дії та спілкуватися один з одним. Однак динамічний характер багатьох ігор ускладнює традиційні форми комунікації, такі як усне спілкування або повідомлення в ігровому чаті. Тому геймери розробили власну форму мови – ігровий сленг.

Перекладачі ігор та трансляцій часто стикаються з проблемами перекладу сленгу. Особливо складним є переклад китайського ігрового сленгу, оскільки він містить в собі багато культурних та історичних відтінків. Точний і ефективний переклад важливий для глобального поширення онлайн-ігор і створення єдиної глобальної ігрової культури. Подолання труднощів перекладу китайського ігрового сленгу має вирішальне значення для подальшого розвитку ігрової індустрії і її успіху.

У цьому розділі після порівняння та аналізу перекладів ручного та автоматизованого типів були виявлені основні перекладацькі трансформації, що найчастіше використовуються при перекладі: модуляція, конкретизація, перекладацьке калькування, транслітерація, функціональний аналог, Функціональна заміна, описовий метод.

ВИСНОВКИ

У першому розділі було надано різні поняття терміну «сленг», потім було визначено основні характерні риси сленгових виразів сучасної китайської мови, поміщеного в ігровий дискурс: запозичення з інших мов на основі транслітерації та транскрипції; спотворення існуючих орфоепічних та орфографічних норм; пародія на мовлення; цифрова аббревіація; скорочення слів, що часто вживаються; створення додаткового значення слова з урахуванням образного порівняння; фразеологічні перетворення.

У другому розділі після порівняння та аналізу перекладів ручного та автоматизованого типів були виявлені основні перекладацькі трансформації, що найчастіше використовуються при перекладі: модуляція, конкретизація, перекладацьке калькування, транслітерація, функціональний аналог, функціональна заміна, описовий метод. Дослідження даних сленгових одиниць, що функціонують у китайському ігровому дискурсі, було проведено на матеріалі різних китайських форумів, блогів тощо.

Спираючись на результати даного дослідження, можна зробити висновок, що при перекладі сленгових виразів, що функціонують у китайському ігровому дискурсі в основному використовуються один вид перекладацької трансформації - модуляція.

На основі аналізу відмінностей автоматизованого та ручного перекладу було виявлено основні труднощі, з якими може зіткнутися перекладач. По-перше, метод опущення слід уникати через втрати експресивності оригінального виразу; по-друге, переклад не повинен бути дослівним, оскільки сленг найчастіше намагається передати приховане значення виразу. Перекладачеві необхідно підбирати мовні відповідності, узгоджуючись із нормами мови перекладу та контекстом.

За основу цього дослідження було взято метод порівняльного аналізу. Було розглянуто ручний та машинний переклади на предмет виявлення основних труднощів у процесі перекладу сленгових виразів. У ході даного

дослідження було з'ясовано, що для подолання труднощів при перекладі сленгових виразів з китайської мови на українську машинний переклад є абсолютно неефективним засобом, оскільки система не могла впоратися з перекладом деяких слів або застосовувала неправильний еквівалент. Також при машинному перекладі було порушено структуру речення, логіку та семантику, що є неприйнятним у перекладацькій діяльності.

Отримані результати можна використовувати як матеріал для створення нового словника сленгових виразів китайської мови або поповнення вже наявних словників. Однак не можна стверджувати, що результати та висновки, зроблені у цій роботі, є остаточними, так як була проаналізована, можливо, лише мільярдна частина сленгових виразів, що функціонують у ігровому дискурсі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бархударов Л. С. Мова та переклад: Питання загальної та приватної теорії перекладу. М.: 2008. 240 с.
2. Бик, І. С. (2014). *Основи перекладу для студентів факультетів міжнародних відносин*. Львів: ЛНУ ім. І. Франка.
3. Вілюман В. Г. Про способи освіти слів сленгу у сучасній англійській мові. *Вчений. записки ім. А.І. Герцена*. 1955. № 111. С. 137-139.
4. Глазова, О. (2013). *Жаргон і сленг: як ставитись до них словеснику? Методичні діалоги*, (9), 37–42.
5. Горелов В. І. Стилїстика сучасної китайської мови. 1979. 192 с.
6. Игровой слэнг в Китае. Взято з <https://bkrs.info/taolun/thread-12056-page-2.html>
7. Комісарів В. Н. Сучасне перекладознавство. Навчальний посібник. М.: 2002. 424 с.
8. Миньяр-Белоручев Р. К. Теория и методы перевода. 1996. 207 с.
9. Павельєва, А. К., & Лобко, І. О. (2021). *Англомовний сленг гравців у комп'ютерні ігри*. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Філологічні науки*, 3 (341), 70–72. doi:10.12958/2227-2844-2021-3(341)-67-75
10. Хомяков В. А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия. 1971. 104 с.
11. Щичко В. Ф. Китайский язык. Теория и практика перевода: учебное пособие. М.: 2007. 223 с.
12. China: ESports pro player earnings by game 2021. (2022, 22 червня). Взято з <https://www.statista.com/statistics/1222319/china-esports-pro-player-earnings-by-game/>
13. Crystal, D. (2004). *Language and the internet*. Cambridge: Press Syndicate of the University of Cambridge.

14. Czech, D. (2013). Challenges in video game localization: An integrated perspective. *Explorations: A Journal of Language and Literature, Vol 1*.
15. Glossary of common chinese slangs, gaming and ACGN terms. (б. д.). Взято з <https://re-library.com/glossary-of-common-chinese-slangs-gaming-and-acgn-terms/>
16. Hjorth, L., & Chan, D. (2009). *Gaming cultures and place in asia-pacific*. New York: Routledge.
17. How Chinese call dota 2 hero names. (2021). Взято з https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/4dfifo/how_chinese_call_dota_2_hero_names_with/
18. How fast can you type Chinese? (б. д.). Взято з <https://www.quora.com/How-fast-can-you-type-Chinese>
19. How many people play league of legends in china? (б. д.). Взято з <https://www.novint.com/how-many-people-play-league-of-legends-in-china/>
20. Introduction to game analysis 术语表翻译. (б. д.). Взято з <https://zhuanlan.zhihu.com/p/130379146>
21. Jones, R. H., Chik, A., & Hafner, C. A. (2015). *Discourse and Digital Practices: Doing discourse analysis in the digital age*. New York: Routledge.
22. Need help from a Chinese speaking Dota player. (2021). Взято з https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/pr8834/need_help_from_a_chinese_speaking_dota_player/
23. Sun, J. (2018, березень). Slang for noobs. the world of chinese. Взято з <https://www.theworldofchinese.com/2018/03/slang-for-noobs/>
24. Tagliamonte, S. A. (2016). So sick or so cool? The language of youth on the internet. Language in society. *Language in Society, 45*(1), 1–32. doi:10.1017/S0047404515000780
25. Thorne, T. (2007). *Dictionary of contemporary slang* (3-тє вид.). London: A & C Black Publishers Ltd.

26. Thurlow, C., & Brown, A. (2003). Generation Txt? The sociolinguistics of young people's text-messaging. *I*(1). Взято з <https://extra.shu.ac.uk/daol/articles/v1/n1/a3/thurlow2002003-01.html>

27. What you need to know about internet culture and gaming in china. (б. д.). Взято з <https://www.writtenchinese.com/what-you-need-to-know-about-internet-culture-and-gaming-in-china/>

28. Where can I learn more about the chinese vocabulary of Dota 2? (2015). Взято з https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/2pwy01/where_can_i_learn_more_about_the_chinese/

29. 游戏必备专业术语缩写及翻译 . (б. д.). Взято з <https://zhuanlan.zhihu.com/p/132375979>

30. 维基媒体项目贡献者. 电子游戏术语列表 - 维基百科, 自由的百科全书. 维基百科, 自由的百科全书. (б. д.). Взято з <https://zh.wikipedia.org/zh-sg/電子遊戲術語列表>