

## ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ



УДК 81.25

### Киберспортивный дискурс в аспекте перевода

**И.С. Иванов**

Донской государственный технический университет, Ростов-на-Дону, Российская Федерация

#### Аннотация

Данная статья посвящена исследованию киберспортивного дискурса с акцентом на переводческую деятельность. Актуальность темы обусловлена необходимостью адаптации терминологии и стилистики киберспорта в различных культурных контекстах, что требует особого внимания к спецификам восприятия аудитории. Киберспортивная коммуникация, в которую входят комментарии, интервью и аналитические материалы, требует всестороннего анализа с точки зрения ключевых проблем терминологической адаптации, межкультурных различий и стратегий перевода, нацеленных на сохранение аутентичности текста. Цель данной статьи заключалась в анализе особенностей киберспортивного дискурса и в предложении подходов к эффективному переводу, который способствует сохранению смысла и вовлеченности зрителей.

**Ключевые слова:** киберспорт, коммуникация, перевод, терминология, дискурс, адаптация, международное сообщество, стилистика

**Для цитирования.** Иванов И.С. Киберспортивный дискурс в аспекте перевода. *Молодой исследователь Дона*. 2025;10(3):96–99.

### Translation Aspects in the E-Sports Discourse

**Ivan S. Ivanov**

Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation

#### Abstract

The article focuses on the translation aspects in the E-sports discourse. The relevance of the topic is explained by the need to adapt the E-sports terminology and stylistics to various cultural contexts paying attention to the audience perception features. E-sports communication, which includes comments, interviews and analytical materials, requires a comprehensive study of the main problems of terminological adaptation, intercultural differences and translation strategies on preserving text authenticity. The article aims to analyse the features of E-sports discourse and propose approaches to the efficient translation that preserves the meaning and ensures involvement of the viewers.

**Keywords:** E-sports, communication, translation, terminology, discourse, adaptation, international community, stylistics

**For Citation.** Ivanov IS. Translation Aspects in the E-Sports Discourse. *Young Researcher of Don*. 2025;10(3):96–99.

**Введение.** За последние несколько лет киберспорт стал одним из самых популярных видов спорта в мире. Он привлекает миллионы зрителей и участников, а также становится объектом внимания исследователей из разных областей. Киберспортивные события освещаются на различных стриминговых площадках, видеохостингах и социальных сетях, а команды и игроки становятся известными личностями. В данном роде спортивных соревнований выделяют различные аспекты, среди которых присутствует его дискурс. Он представляет собой совокупность языковых высказываний, которые создают единое смысловое поле или систему [1]. В данной статье рассмотрим киберспортивный дискурс в аспекте перевода и постараемся выявить основные особенности, а также проблемы, связанные с переводом текстов данной области.

**Особенности киберспортивного дискурса.** Разбирая процесс осуществления перевода материалов киберспортивного дискурса, стоит обратить внимание на то, что данное понятие имеет ряд особенностей, которые необходимо учитывать.

1. Эмоциональная окраска. Киберспорт, как и любой другой спорт, представляет собой активную деятельность, сопровождаемую эмоциональной насыщенностью. Эмоционально окрашенные выражения могут быть связаны с переживаниями игроков, комментаторов и болельщиков. В процессе игры могут происходить абсолютно разные события, нечто похожее на эмоциональные «качели». К примеру, фразы по типу «*что это было... они их просто вынесли за секунду!*» / “*What was that...they just took them out in a second!*” могут быть произнесены как в хорошем смысле, так и в плохом. Переводчику необходимо быть в контексте происходящего, чтобы не допустить неверной передачи эмоциональной составляющей того или иного момента. Это касается не только выбора правильных слов, в частности прилагательных, которые имеют различную степень выражения позитивного и негативного, но сам голос переводчика и как он говорит имеют важное значение. Робкому человеку с тихим голосом, который не умеет ярко выражать эмоции, будет довольно сложно справиться с передачей эмоциональной окраски.

Например, «*Он просто уничтожил своего противника*» можно перевести как “*He just destroyed his opponent*” что будет верным, но вариант перевода “*He simply annihilate his enemy*” будет иметь уже другой эмоциональный окрас. Слово «*simply*» подчеркивает факт того, что игра противника очень слабая, поэтому переиграть его не составляет труда. Однако оно также может подчеркивать профессионализм самого игрока, который одержал победу над оппонентом, играющим вовсе не плохо, а очень хорошо. Если «*destroyed*» означает «уничтожить» а «*opponent*» является «оппонентом», то «*annihilate*» уже имеет более сильное значение «истребить» или «аннигилировать». Второе слово в данной паре, в свою очередь, подчеркивает серьезность происходящего, так как слово «оппонент» не имеет достаточной эмоциональной составляющей как «*enemy*» — *враг/противник*, чтобы передать процесс борьбы и сражения в должной мере [2].

2. Специализированная терминология. В киберспортивном дискурсе используется специализированная терминология, связанная с самой видеоигрой, командами, турнирами и другими составляющими сферы компьютерного спорта. Такие термины, как «*френдли фаер*», «*триггер*», «*рейдж*», «*байт*» и другие, могут быть непонятны как для людей, не знакомых с киберспортом, так и для начинающих игроков.

Пример: “*This player has an incredible aim, he’s a real pro*”. Перевод: «У этого игрока невероятный *айм*, он *рил про*». Здесь была использована переводческая трансформация — калькирование. Понятия «*aim*» в контексте киберспорта, в частности это относится к жанру «шутер от первого лица», употребляется в значении способности игрока быстро и точно наводить прицел на цель (часто — на голову модельки персонажа противника) с помощью компьютерной мыши. В переводе с английского «*aim*» означает «*прицеливаться*», однако, если сопоставить данные слова с точки зрения скорости коммуникации, полученный перевод является сложным словом по составу и его произношение значительно увеличивает время передачи информации между игроками. То же самое касается перевода «*real*» и «*pro*».

3. Стилистические приемы. Ранее жанр киберспортивных комментариев в подобном ключе не изучался. Из-за специфики игры и строгих правил комментаторам приходится использовать стилистические приёмы, которые не только усиливают эмоциональную окраску речи, но также помогают структурировать и детализировать ее [3]. К таким приемам относятся *метафоры*, *повторение* определённых слов и выражений, *синтаксическая параллель* и *отсутствие союзов*.

В качестве примера рассмотрим реакцию русскоязычного комментатора на происходящие события во время турнира *The International 10* по киберспортивной дисциплине *Dota 2*. Матч за право выхода в финал соревнования проходил между командами *PSG LGD* и *Team Secret*. На 39 минуте первой карты происходит переломное сражение между командами, на что русскоязычный комментатор Алексей «Лех» Филиппов реагирует так: «*Виверну просто стирают с карты. ДК, ДК он просто сожрал, он всех просто жрет этот тини, что ты ему сделаешь!? Вивер — уничтожен, Аме — соль, просто рассыпает по всей карте*». Данный пример уникален и многогранен, в нем было использовано сразу несколько стилистических приемов. Во время сражения, игрока, управляющего персонажем Виверна, убивают, буквально за пару секунд, на что Алексей реагирует крайне эмоционально и прибегает к использованию *метафоры* «*Виверну...стирают...*» сравнивая молниеносную смерть персонажа с удалением лишнего при помощи инструмента «ластик». Конечно же, удалить персонажа из игры по итогам сражения не получится, спустя время он вернется на поле боя, однако, благодаря данной метафоре был подчеркнут факт быстрого действия и беспомощности. Далее следует прием сокращения, который широко распространен и активно используется среди игроков *Dota 2* «...ДК, ДК...». ДК — сокращение названия персонажа *Dragon Knight*, среди RU сегмента игроков, при помощи приема *калькирования* с добавлением *транслитерации*, используется *Драгон Найт* — ДК. Отметим также наличие такого стилистического приема, как повторение «...ДК, ДК он *просто сожрал*, он всех *просто жрет*...», используется для акцентирования внимания и усиления эмоционального воздействия. Важно учитывать, что процесс комментирования происходит в режиме реального времени без прописанного текста или суфлера. Замена обычного в контексте игры «*убил*» на «*сожрал*» и «*жрет*» можно отнести к приему *дисфемизма*, замена нейтрального слова на более экспрессивное или грубое. В конце момента «...Аме — соль, просто рассыпает по всей карте» использовано сразу несколько выразительных средств.

Стоит объяснить, что слово «соль» часто используется в киберспорте с совершенно другим значением. Соль или солить происходит от английского слова *«solo»*, что означает самостоятельную деятельность человека и может быть переведено на русский язык как «в одиночку», «сам», «один» и т.д. Более пятнадцати лет назад с помощью приема транслитерации данное понятие было перенесено в русскоязычный сегмент как «соло». Далее, благодаря украинскому стримеру Виталию «Arthas» Цалю, более известному под псевдонимом «Папич», фраза «соло», отсылающая на единоличный вклад в победу, стала видоизменяться, проходя процесс смыслового переосмысления и развития. На своих видеопотоках Виталий начал применять новые понятия: *«солянова»*, *«солю»*, *«соль»*, *«засолил»*, *«засолировал»* и т.д. Зная данную информацию, комментатор Алексей Филиппов использует приемы переосмысления, метафоры и смыслового развития *«...соль, просто рассыпает по всей карте»*. В контексте повседневной жизни данная часть предложения воспринимается в ином значении: кто-то использует соль и рассыпает ее на карту (карта страны, путеводитель и т.д.). В киберспортивном дискурсе смысл данной фразы воспринимается как факт того, что среди игроков есть один, сильно выделяющийся своими навыками игры, который ведет команду к победе сам, без чьей-то помощи, действуя по всей карте и нивелируя противника.

4. Культурные особенности. Киберспорт представляет собой глобальное явление, объединяющее людей разных стран и культур. Культурные особенности отличаются друг от друга и могут влиять на восприятие, отношение и интерпретацию киберспортивного дискурса. Некоторые шутки, слова, комментарии и т.д. могут быть понятны только в определенном культурном контексте. Этнокультурная языковая картина мира может обладать определенной спецификой. В одном культурном коде определённые слова могут считаться нормой, в то время как в другом они могут носить оскорбительный или негативный характер для представителей соответствующей этнической группы. Влияние европейской культуры на вселенную Dota 2 проявляется через присутствие традиционных фэнтезийных рас, таких как эльфы, огры, гномы и орки, а также через отсылки к древнегреческой мифологии, примером которой является герой Elder Titan, напоминающий титанов из античных легенд. Культура Древнего Рима нашла отражение в образе героя Legion Commander, предводителя Бронзового легиона, чьи способности, такие как град из стрел и боевой сигнал горна, а также внешний облик и символика (доспехи и аквила) свидетельствуют о римском влиянии. Дизайн героев демонстрирует культурное разнообразие благодаря уникальным костюмам, создаваемым игроками, которые часто черпают вдохновение из различных национальных традиций, предлагая игрокам возможность представлять своего персонажа в национальном образе. Язык общения внутри игрового сообщества отличается высоким уровнем сленгизации, отражающим специфику игровых реалий, однако иногда включающим элементы и объекты из реальной жизни, связанные с игровой средой [4].

Пример: *«Пикни хряка в харду и спамь по кд соплями»*. В рассматриваемом примере речь идет о персонаже Bristelback, чья внешность представляет собой сочетание свиньи и ежа. В английском языке мы имеем *«pig»* и *«hedgehog»* соответственно. Мы можем видеть, что английский вариант слова *«hedgehog»* существенно длиннее русскоязычного варианта *«еж»*, в тоже время английское *«pig»* короче слова «свинья». Не стоит забывать, что речь идет о компьютерном спорте, где каждая секунда важна, именно поэтому при общении предпочтительно употреблять короткие слова или сокращения. Мы можем видеть, что из-за семантических различий для одной культуры удобнее использовать одно слово, для другой — другое. Поговорим о негативном оттенке данного примера. Как мы знаем, в Исламе свинья считается грязным животным, которое не употребляется в пищу, более того данное слово является серьезным оскорблением человека. Именно поэтому игроки из мусульманских стран или просто мусульмане, где бы они не жили, не могут использовать слово *«pig»* в общении с другими людьми. Мы говорим именно про английский вариант, так как он является языком международного общения. Вместо этого игроками используется сокращенная форма названия персонажа *«Brist»*. Оно отлично подходит для внутриигровой коммуникации.

5. Мир киберспорта постоянно развивается и прогрессирует. Появление новых спортивных дисциплин, регулярные обновления и изменения в уже существующих играх, а также коррекция правил проведения соревнований создают мощный эффект перемен. На эти изменения также влияют медиа, социальные сети и форумы, а преобразования в самой игровой индустрии создают смысловое поле, в котором происходит эволюция киберспорта.

Пример: *«The new meta is all about this build»*.

Перевод: *«Новая мета всецело сосредоточена на этом билде»*.

Здесь была использована переводческая трансформация — калька. Термины *«meta»* и *«build»* являются специализированными терминами в киберспорте, и для их перевода на русский язык использован прием калькирования *«мета»* и *«билд»*.

Пример: *«The new patch brought some balance changes»*.

Перевод: *«Новый патч принёс некоторые изменения баланса»*.

Мы можем видеть использование калькирования для слов «patch» и «balance», так как они являются специализированными терминами в игровом комьюнити. Кроме этого был использован переводческий прием перестановки в конце предложения с целью соблюдения нормы русского языка.

#### **Проблемы перевода киберспортивного дискурса**

1. Точность перевода специализированной терминологии. Переводчик должен обладать знаниями терминологии киберспорта и уметь корректно передавать её на другой язык. Неверный перевод терминов может привести к искажению смысла и непониманию со стороны аудитории. Для обеспечения точности перевода терминологии переводчику необходимо использовать специализированные словари и справочники, а также обращаться за консультацией к экспертам в области киберспорта.

2. Передача эмоциональной окраски. Переводчику необходимо учитывать эмоциональную окраску речи и передавать её на другом языке. Это может быть сложной задачей, особенно если эмоции выражены неявно или через стилистические приёмы. Неправильная передача эмоциональной окраски может привести к потере атмосферы и эмоций, связанных с киберспортивными событиями. Для передачи эмоциональной окраски переводчику необходимо использовать соответствующие лексические и грамматические средства языка перевода, а также учитывать контекст и коммуникативную ситуацию.

3. Учёт культурных особенностей и контекста. Переводчику необходимо принимать во внимание культурные особенности и контекст, связанный с киберспортом. Некоторые шутки или выражения могут быть понятны только в определённом культурном контексте. Неправильный учёт культурных особенностей может привести к непониманию или даже восприятию определенной лексики как инвективной. Для учёта культурных особенностей переводчику необходимо иметь знания о культуре и традициях стран, связанных с исходным текстом и текстом перевода, а также быть внимательным к контексту и ситуации.

4. Отсутствие эквивалентов в другом языке. Некоторые термины или выражения могут не иметь прямых аналогов в другом языке, что требует от переводчика творческого подхода и умения находить соответствующие замены.

**Заключение.** Проведённое исследование продемонстрировало, что для успешного перевода киберспортивного дискурса необходим комплексный подход, учитывающий, как лингвистические, так и культурные особенности. Разработанные рекомендации нацелены на повышение качества коммуникации в киберспортивном сообществе и расширение возможностей для международной аудитории.

Перспективы дальнейших исследований могут быть связаны с разработкой специализированных инструментов машинного перевода и адаптацией существующих методик к новым играм и жанрам.

#### **Список литературы**

1. Плешаков В.А. Киберонтологическая концепция развития личности и жизнедеятельности человека XXI в. *Вестник ПСТГУ*. 2021;4(35):9–22.
2. *Liquipedia.net*. URL: [https://liquipedia.net/dota2/The\\_International](https://liquipedia.net/dota2/The_International) (accessed: 14.03.2025).
3. Кубракова Н.А. Принцип коммуникативного гедонизма в жанре чат интернет-коммуникации. *Вестник Челябинского государственного университета*. 2013;4(295):60–64.
4. *Prodota.ru*. URL: [https://prodota.ru/news/Igra\\_dlya\\_zadrotov/](https://prodota.ru/news/Igra_dlya_zadrotov/) (accessed: 12.03.2025).

#### **Об авторе:**

**Иван Сергеевич Иванов**, студент пятого курса кафедры научно-технического перевода и профессиональных коммуникаций Донского государственного технического университета (344003, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), [2002ivanov2002@gmail.com](mailto:2002ivanov2002@gmail.com)

**Конфликт интересов:** автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

*Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.*

#### **About the Author:**

**Ivan S. Ivanov**, 5<sup>th</sup> Year Student of the Scientific and Technical Translation and Professional Communication Department, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344003, Russian Federation), [2002ivanov2002@gmail.com](mailto:2002ivanov2002@gmail.com)

**Conflict of Interest Statement:** the author declares no conflict of interest.

*The author has read and approved the final manuscript.*