гласными *ə*, *(* – эквивалентами общемокшанских **и*, **i*, в связи с этим частотность использования этих гласных выше, чем в центральном и западном диалектах мокшанского языка. Все гласные фонемы в первом слоге могут быть ударными, однако узкие гласные и редуцированные теряют ударяемость, если вне первого слога появляются широкие гласные.

Сокращения:

Зап. – западный диалект мокшанского языка; м. л. – мокшанский литературный язык; прх. – переходные говоры юго-восточного типа; цнтр. – центральный диалект мокшанского языка; ю.-в. – юго-восточный диалект мокшанского языка.

1. Paasonen, H. Mordwinische Lautlehre / H. Paasonen. – Helsingfors, 1903. – 123 s.
2. Очерки мордовских диалектов. – Саранск: Мордов. кн. изд-во, в 4 тт. – Т. 2, 1963. – 448 с.; – Т. 4, 1966. – 372 с.
3. Кукушкина, Н.Ф. Фонетика мокшанских диалектов: автореф. дис...канд. филол. наук / Н.Ф. Кукушкина. – Саранск, 2012. – 24 с.
4. Иванова, Г.С. Тяниень пингонь мокшень кяль. Фонетика (нюръхкяня курс) / Г.С. Иванова. – Саранск: Мордов. кн. изд-во, 2016. – 124 с.
5. Современные мордовские языки. Фонетика / сост. и общ. ред. Л.В. Бондарко, О.Е. Полякова. – Саранск: Мордов. кн. изд-во, 1993. – 203 с.
6. Feoktistov, A.P. Mokshan Dialekte / A.P. Feoktistov // H. Paasonens Mordwinisches Wörterbuch. – Helsinki, 1990. – P. 71–86.
7. Иванова, Г.С. Система гласных в диалектах мокшанского языка в историческом освещении: автореф. дис...д-ра. филол. наук / Г.С. Иванова. – Йошкар-Ола, 1996. – 36 с.
8. Поляков, О.Е. Фонетические системы мордовских (мокшанского и эрзянского) языков в синхроническом и диахроническом аспектах: автореф. дис...д-ра. филол. наук / О.Е. Поляков. – СПб., 1997. – 36 с.
9. Bartens, R. Mordvalaiskielten rakenne ja kehitys. Suomalais-ugrilaisen seuran toimituksia / R. Bartens. – Helsinki, 1999. – 183 p.
10. Деваев, С.З. О сочетаемости фонем в юго-западных говорах мокша-мордовского языка / С.З. Деваев // ОМД: в 5-ти т. Т.4. – Саранск: Мордов. кн. изд-во, 1966. – С. 226–231.
11. Иванова, Г.С., Бутылов, Н.В. Репрезентанция финно-угорского **ä* не первого слога (на материале мокшанских диалектов) / Г.С. Иванова, Н. В. Бутылов // Вестник угроведения, 2021. – Т. 11. - №1. – С. 25–32.

Исаева М.Ю., Кривошеева Е.И.

Дуализм проблемы распространения технологий виртуальной реальности в Южной Корее: переводческий аспект

*Тихоокеанский государственный университет
(Россия, Хабаровск)*

doi: 10.18411/lj-08-2021-94

Аннотация

В статье рассматриваются особенности научно-популярных и публицистических материалов по теме игровой индустрии и киберзависимости на корейском языке. Индустрия игр и технологии виртуальной реальности активно развиваются и распространяются не только в Корее, но и по всему миру. В результате этого появилась новая проблема – зависимость от компьютерных игр, которая была признана Всемирной организацией здравоохранения болезнью. С развитием новых технологий также появилось много новой профессиональной терминологии, которая может стать проблемой для переводчика. В работе анализируются позиции представителей игровой индустрии и медэкспертов касательной данной проблемы в переводческом аспекте и предлагаются переводческие решения для адекватной и точной передачи информации на русский язык.

Ключевые слова: корейский язык, Южная Корея, перевод, игровая индустрия, игровая зависимость, ВОЗ, видеоигры, виртуальная реальность.

Abstract

The article deals with the features of scientific and journalistic materials in Korean language related to the game industry and cyber addiction. The gaming industry and VR technologies are actively developing and spreading not only in Korea, but also around the world. As a result, the World Health Organization has included gaming addiction in the International Classification of Diseases. In this article two points of view regarding this issue have been analyzed, potential difficulties in the translation process of video game industry related texts have been identified and appropriate translation solutions for adequate and accurate information transfer from Korean into Russian language have been suggested.

Keywords: Korean language, South Korea, translation, game industry, gaming addiction, WHO, video games, virtual reality.

Южная Корея является одной из лидирующих стран в области научных открытий, в частности технологий виртуальной реальности. Игровая индустрия не только играет большую роль в экономике страны, видеоигры также являются одним из самых любимых развлечений граждан Южной. Однако чрезмерное увлечение компьютерными играми уже давно превратилось в серьезную общественную проблему.

Актуальность выбранной темы обусловлена тем, что в июне 2018 года ВОЗ включила игроманию в Международную классификацию болезней под названием "чрезмерное увлечение компьютерными играми". Болезнь пополнила список расстройств, связанных с зависимостью [4]. Игровая зависимость является сравнительно молодой болезнью, пристальное внимание которой стали уделять лишь в последнее десятилетие. В этой связи стоит отметить, что с развитием технологий виртуальной реальности появилось много новых терминов и понятий, как в корейском, так и в русском языках. Это привнесло в работу переводчиков определенные сложности, связанные не только с пониманием и умением грамотно перевести специфическую лексику с одного языка на другой, но и с потребностью свободного ориентирования в сфере игр и киберспорта в целом.

Решение ВОЗ ввести игроманию в Международную классификацию болезней раскололо страну на 2 лагеря: медэксперты поддержали инициативу, а представители игровой индустрии выступили против [1]. Есть еще и третья категория, представляющая общественное мнение. Простые люди поддерживают представителей игровой индустрии и считают, что нет достаточных оснований для включения игромании в список болезней.

Таким образом, целью исследования является анализ проблемы распространения технологий виртуальной реальности с позиции двух сторон в переводческом аспекте. Необходимо проанализировать позицию медэкспертов и представителей игровой индустрии с позиции языковых особенностей, рассмотреть аргументацию каждой из сторон и используемые лингвистические приемы и выявить трудности перевода заимствований, неологизмов и терминологии с корейского на русский язык.

Для начала рассмотрим общую характеристику способов донесения информации каждой из сторон. Медэксперты апеллируют к опасности сильного увлечения видеоиграми и тому, как это может сказаться на здоровье и социальной жизни человека. Их речи наполнены объяснениями и изобилуют различной медицинской терминологией. Преобладает научно-популярный стиль изложения.

Представители игровой индустрии рассматривают решение ВОЗ как угрозу для индустрии развлечений и для экономики страны в целом. В их речи встречаются экономические термины и названия различных технологий. Преобладает публицистический стиль. Представители данной категории обеспокоены кризисом игровой индустрии, который может произойти вследствие окончательного принятия списка болезней.

Из сходств можно выделить употребление специальной лексики. Поскольку проблема возникла не так давно, то присутствуют неологизмы, большая часть терминологий заимствуется из английского языка. И, хоть позиции и являются противоположными, в одном обе стороны едины: всегда упоминается связь пандемии и видеоигр. Во время пандемии коронавируса не только выросли продажи на игровом рынке; сам факт того, что люди остаются дома и играют, может спасти кому-то жизнь.

Одним из аспектов перевода материалов по теме игровой индустрии является большое количество заимствований из английского языка. Например, кибераддикция – 사이버 (cyber) 중독, интернет-зависимость – 인터넷 (internet) 중독, мировая игровая компания – 글로벌 게임 (global game) 회사.

Из медицинской терминологии можно выделить такие слова как 공존질환 (сосуществующие болезни), 동반질환 (сопутствующие болезни). [7] Также существует профессиональный термин «коморбидность». При переводе стоит учитывать, на какую аудиторию направлен переводимый текст, и подбирать либо профессиональные термины, либо слова, понятные неподготовленной аудитории.

Среди экономических терминов в статьях и интервью встречались такие термины, как: 경제 불황 – экономический спад, 고성장하는 수출 산업 – быстрорастущая экспортная отрасль, 경쟁력 – конкурентоспособность [5].

Также используются различные сокращения и аббревиации. Например, когнитивно-поведенческая терапия (КПТ) – 인지 행동 치료, а также СВТ (с англ. Cognitive Behavioral Therapy) [6], искусственный интеллект – 인공지능 или AI (Artificial Intelligence), виртуальная реальность – 가상현실 или VR (Virtual Reality), дополненная реальность – 증강현실 или AR (Augmented Reality) [5].

В корейском языке очень много многозначных слов. Например, 장애 (障碍) – расстройство и различные нарушения, 정신장애 – психическое расстройство, 게임장애 – игровое расстройство. Данное значение является второстепенным. Первое иероглифическое значение слова 장애 – препятствие, преграда.

Многозначность также можно рассмотреть на следующем примере: 게임은 우리 놀이의 하나예요 [6]. В данной фразе встречаются слова 게임 и 놀이, которые без контекста будут переводиться одинаково, как «игра». Однако при заимствовании значение слова 게임 сузилось, и оно стало обозначать какую-то конкретную игру или спортивное соревнование. Исконно корейское слово 놀이 – любое развлечение и забава. Соответственно, корректным переводом будет являться – «Компьютерные игры являются частью наших развлечений».

Из способов образования терминологии можно выделить суффиксальный и префиксальный способы, также заимствования из английского языка и аббревиацию. Последние два способа были рассмотрены ранее, поэтому сейчас остановимся на суффиксальном и префиксальном способах:

- а) суффиксы [2]: - 과(科) – отделение, область, отрасль; 정신과 – психиатрия, 내과 – терапевтическое отделение - 병(病), 증(症) – болезнь; 질병 – заболевание, 질병코드 – код болезни в МКБ, 우울증 – депрессия - 간(間) - помещение; 인터넷 공간 – интернет-пространство.

- б) префиксы [3] : - 인(人) - человек, человеческий; 인공 – искусственный, сделанный руками человека, 인공지능 – искусственный интеллект, 인품 - человеческие качества, индивидуальность - 국(國) - государство, страна; 국내 게임 산업 – отечественная игровая индустрия, 국립 병원 – государственная больница.

Кроме профессиональных терминов с четким определением, в речи и текстах часто присутствует скрытый подтекст и имплицитность, что также может стать проблемой для переводчика. Например: 게임 산업은 경제 불황에서도 성장하는 수출 산업이다 [5]. «Игровая индустрия - это экспортная отрасль, которая развивается даже в условиях экономического спада». Здесь не уточняется, про какой именно экономический спад идет речь. В контексте времени при переводе можно уточнить, что речь идет о экономическом кризисе в период пандемии коронавируса.

게임을 사회악으로 규정하는 사회의 부정적 인식이 여전하다 [5]. «До сих пор существует негативное общественное восприятие, которое определяет игры как социальное зло». Употребление такого термина как «социальное зло» указывает на высокий контраст двух позиций, подчёркивается дуализм проблемы. Происходит демонизация негативного взгляда на видеоигры.

게임 산업은 미래 먹거리 핵심 산업 중 하나 [5]. «Игровая индустрия - одна из ключевых отраслей пищевой промышленности будущего». В данном случае речь идет не о еде. Значение фразы «미래 먹거리» расширилось, и используется в значении «составляющая какой-либо отрасли, которая будет играть ключевую роль в экономике будущего», иными словами «кормить». [5]

Делая выводы, можно сказать, что в ходе работы были выявлены сложности при переводе медицинской и экономической терминологии, связанной с цифровой отраслью, были проанализированы позиции медэкспертов и представителей игровой индустрии по поводу киберзависимости и выявлены лингвистические особенности лексики по теме игровой зависимости. В заключение стоит отметить, что данная проблема коснулась не только Южной Кореи, но и всего мира в целом, но в Корею самые высокие показатели зависимых от компьютерных игр. В России эта проблема стоит не так остро, но важно обратить внимание на ситуацию в Корею и осознать то, что проблема компьютерной зависимости реальна, и к ней нужно относиться так же серьезно, как и к другим болезням. Необходимо держать руку на пульсе, чтобы не допустить подобной серьезной ситуации в нашей стране.

1. Боязнь игромании может подорвать корейскую экономику [Электронный ресурс]: <https://www.if24.ru/igromania-ekonomika-korei/>
2. Иванов А. Ю. Словарь суффиксов корейского языка. – Хабаровск: Изд-во Дальневосточ. гос. гуманит. ун-та, 2007. – 123 с.
3. Иванов, А.Ю. Словарь префиксов корейского языка. — Хабаровск: Изд-во ДВГТУ, 2007. — 80 с.
4. Международная статистическая классификация болезней и проблем, связанных со здоровьем (МКБ) [Электронный ресурс]: <https://www.who.int/ru/news-room/spotlight/international-classification-of-diseases>
5. 위기의 한국 게임산업, 미래 먹거리로 거듭나려면 [Электронный ресурс]: https://www.ifs.or.kr/bbs/board.php?bo_table=News&wr_id=3076
6. [닥터in] 이 증상이 1년 이상 지속되면 '게임중독' / 전문가가 치료방법 알려드립니다! [Электронный ресурс]: https://youtu.be/1AvDZzFi_hA?list=FLmoR2Qe4ewBj7FygpyFV5xA
7. 게임중독은 혼자 오지 않는다...10명 중 9명 ADHD우울증 등 동반 [Электронный ресурс]: <https://m.health.chosun.com/svc/news>