



УДК 37.01

Методика определения способов перевода киберспортивной лексики



Хуторская Ангелика Андреевна,

*Младший научный сотрудник Института образования человека,
сотрудник кафедры иностранных языков Центра дистанционного
образования «Эйдос», г. Москва*

Ключевые слова: киберспорт, лингвистика, перевод, способы перевода, методика перевода, методика обучения переводу, научная школа человекосообразного образования.

Аннотация: Рассматриваются методические основы формирования и отбора способов перевода киберспортивной лексики. Статья может быть полезна педагогам, а также переводчикам, занимающимся переводом текстов на компьютерную и киберспортивную тематику.

Проведённый нами анализ диссертаций, монографий, учебно-методической литературы и научных статей, материалов в сети интернет, показал, что специализированных исследований на тему определения способов перевода киберспортивной лексики проведено мало. В основном, работы отечественных специалистов в данной области относятся к выявлению проблем локализации компьютерных игр на английском языке (Пашутина А., 2004; Зилев В.М., Сюткина А.И., 2015).

Указанные причины привели нас к необходимости выполнить собственное исследование, объектом которого стала киберспортивная лексика английского языка, а предметом – способы перевода киберспортивной лексики (текстов) с английского языка на русский.

В качестве цели исследования поставлена **задача** выявить особенности перевода киберспортивной лексики, и на данной основе определить способы и методику перевода.



Исследование выполнено на примере киберспортивной дисциплины Hearthstone: Heroes of Warcraft. Выбор данной игры обусловлен тем, что по официальным данным в ней зафиксировано более 30 млн. регистраций, дано около миллиона оценок в Google Play.

В ходе работ нами применялись следующие **методы исследования**: описательно-аналитический метод (изучение и анализ литературы по проблеме исследования); анализ способов перевода киберспортивных текстов (карт) с английского на русский язык, выполненных профессиональными переводчиками; метод выборки наиболее эффективных способов перевода; моделирование способов перевода киберспортивной лексики; экспертная оценка выполненных переводов пользователями игр; анализ, интерпретация и обработка результатов исследования.

Для решения поставленных в исследовании задач обозначим **сущность перевода** в широком и узком значениях. В разных словарях по-разному дается определение слову «перевод». Приведем основные определения, которые относятся к переводам в лингвистической сфере.

1. «Перевод как результат определенного процесса», то есть обозначение самого переведенного текста.
2. «Перевод как сам процесс», то есть, как действие от глагола переводить, в результате которого появляется текст перевода в первом значении. Именно в этом значении и будет употребляться термин «перевод» в данной работе.

Стоит отметить, что термин «процесс» употребляется в значении преобразования или же трансформации текста на одном языке в текст на другом языке.

Таким образом, можно определить перевод, как межъязыковую трансформацию. Язык, на котором написан оригинал или подлинник, считается исходным языком (ИЯ). Язык, на который осуществляется перевод – переводящий язык (ПЯ).

Основные способы перевода



Проведённый нами анализ научно-методических работ показал, что при переводе киберспортивной лексики целесообразно применять следующие способы перевода:

1. Транскрипция и транслитерация.

Переводческая транскрипция – формальное пофонемное воссоздание исходной лексической единицы с помощью фонем переводящего языка, фонетическая имитация исходного слова. Транслитерация – формальное побуквенное воссоздание исходной лексической единицы с помощью алфавита переводящего языка, буквенная имитация формы исходного слова. При этом исходное слово в переводном тексте представляется в форме, приспособленной к произносительным характеристикам переводящего языка.

Пример перевода киберспортивной лексики: Midrange – Мидренж.

2. Калькирование.

Калькирование является заимствованием особого рода: мы заимствуем из иностранного языка ту или иную синтагму и буквально переводим элементы, которые ее составляют. Мы получаем, таким образом, либо калькирование выражения, причем используем синтаксические структуры языка перевода, привнося в него новые экспрессивные элементы, либо калькирование структуры, причем привносим в язык новые конструкции.

Пример перевода киберспортивной лексики: Overpowered – сверхмощный.

3. Перевод с использованием функционального аналога.

Функциональный аналог – языковая единица исходного языка передается такой единицей ПЯ, которая вызывает сходную реакцию у зарубежного читателя.

Пример перевода киберспортивной лексики: decklist - колода

4. Описательный перевод.

Этот способ передачи безэквивалентной лексики заключается в раскрытии значения лексической единицы ИЯ при помощи развернутых словосочетаний, раскрывающих существенные признаки обозначаемого данной лексической единицей явления, то есть, по сути дела, при помощи ее дефиниции (определения) на ПЯ.



Пример перевода киберспортивной лексики: 3-drop – Существо, которое стоит три единицы маны.

5. Дословный перевод

Дословный перевод, или перевод «слово в слово», обозначает переход от исходного языка к языку перевода, который приводит к созданию правильного и идиоматического текста, а переводчик при этом следит только за соблюдением обязательных норм языка.

Пример перевода киберспортивной лексики: Night Elf - Ночной эльф.

Выбирая тот или иной способ перевода, переводчик помимо всех прочих обстоятельств руководствуется еще и тем соображением, что в чистом виде какой-либо из способов в реальном переводческом процессе действует редко: как правило, большинство сложных текстов переводятся с применением различных способов, однако один из них является ведущим и определяет характер отношений между исходным и переводным текстом в целом, диктуя и условия членения исходного текста, определение единиц перевода, а также выбор переводческих приемов, с помощью которых исход-текст непосредственно преобразуется в переводной.

Указанные способы перевода апробированы нами при разработке эвристических заданий для участников Всероссийских дистанционных эвристических олимпиад по английскому языку [1; 2; 3].

Анализ основных терминов киберспортивной лексики

В ходе перевода текстов, содержащих в себе киберспортивную лексику, нами выявлено наличие терминов, которые в этих текстах использовались.

На основе анализа статей и руководств к играм нами определены основные термины киберспортивной лексики, связанной с дисциплиной Hearthstone и составлена их классификация. Данная классификация составлена на основании слов, являющихся названиями некоторых понятий в Hearthstone, не имеющих русских эквивалентов или вызывающих сомнения у переводчика при переводе ввиду своей неоднозначности/контекста:

1. Общие понятия. Термины, обозначающие разделы игры, главные архетипы колод. Например, это Архетипы колод: Контроль, Аггро, Темпо, МидРендж. Контроль (Control) – медленный тип колод, рассчитанный на получение магии.



2. Магические термины, обозначающие заклинания. Например, заклинание Волна огня наносит АОЕ урон, в отличие от заклинания Огненный шар, которое может нанести урон лишь по одной цели.
3. Термины, обозначающие существа.
4. Коммуникативные термины, обозначающие взаимодействие, которое увеличивает их общие характеристики (например, Кольцо льда и Ледяное копье или Кровавый бес и Лидер рейда).
5. Стоимостные термины. Например, термин для обозначения «миньона». Вы можете часто услышать это понятие по отношению к стоимости существ («это один из лучших вторых дропов в игре»).
6. Термин Мета-гейм. Термин мета-гейм имеет два различных значения: б.1. Он относится к вопросам стратегии игры, между какими-то конкретными классами. Например, общий баланс между классами (класс А выглядит более мощным, чем класс Б) или построение специфической колоды на определенных существах для конкретного класса (например, колода мурлоков для Чернокнижника);
7. В нем разбираются вопросы стратегии самих игроков, основанной на вне игровой информации (исходя из опыта, текущих тенденций и пр.).
8. Термин Герой. Термин герой относится к героям (например, Джайна Праудмур, герой маг, или Гаррош Адский Крик, герой воин), и он не включает в себя существ. Если способность наносит урон «по герою», она не может быть использована, чтобы повредить миньонов.

Рекомендуемые правила для выбора способа перевода киберспортивной лексики

На основе проведённых исследований было выяснено, что перевод киберспортивной лексики может быть полным, частичным и буквальным. Рассмотрим рекомендуемые Казаковой Т.А. правила для выбора способа перевода (Казакова Т.А., 2001, с.55):

1. Частичный перевод применяется для передачи на переводящем языке исходных текстов в целях общего ознакомления с их содержанием, когда подробности не являются коммуникативно существенными.
2. Выборочный частичный перевод используется при переводе содержания докладов, деловых писем, стандартных сообщений, газетных материалов и



других аналогичных текстов или высказываний, когда нужно получить представление о характере исходного текста или стиле автора, но подробное ознакомление с ними не является первоочередной задачей.

3. Функциональный частичный перевод применяется для сокращения или упрощения исходных текстов, когда они предназначены либо для массового читателя, либо для получателей менее высокого уровня готовности к восприятию такого типа исходных текстов. К таковым относятся различного рода пересказы, адаптации, версии и т. п.

4. Полный перевод применяется для передачи исходных текстов, содержание которых имеет настолько высокую значимость, что должно быть представлено получателю переводного текста в подробном виде.

5. Буквальный полный перевод применяется в сравнительно редких случаях, например: в учебных или научных целях, для академических изданий уникальных текстов, в частности эпоса, и т. п.

6. Семантический полный перевод выполняется для передачи исходных текстов, имеющих высокую научную или социально-культурную значимость, подробное содержание которых предназначено для широкого круга специалистов.

7. Коммуникативно-прагматический полный перевод используется для передачи исходных текстов, имеющих высокую социально-культурную значимость, подробное содержание которых предназначено для массового получателя.

Исходя из перечисленных способов, можно сформулировать следующие **правила** их выбора для перевода киберспортивной лексики:

– Переводчик должен разбираться в киберспорте, понимать все, о чем идет речь на ИЯ. В противном случае могут быть допущены переводческие ошибки в большом количестве.

– При выборе способа переводчик ищет полный эквивалент к слову в языке ПЯ.

– Если переводчик находит этот эквивалент, то далее он смотрит на контекст и определяет, вписывается ли эквивалент в контекст. Если да, то применяется буквальный перевод.



– Зачастую при переводе киберспортивной лексики слово из словаря не вписывается в контекст. Поэтому может быть применен коммуникативно-прагматический полный перевод, при котором будут использованы функциональные аналоги и транслитерация.

Из перечисленных способов наиболее соответствуют киберспортивной лексике коммуникативно-прагматический полный перевод и функциональный перевод, поскольку с развитием киберспорта лексика, к нему относящаяся, становится ориентированной на массовую аудиторию, для восприятия которой требуется либо раскрывать, либо упрощать незнакомые ей ранее слова.

Киберспортивная лексика может быть использована не только на письме, но и на различных выставках игр, презентациях. Например, с 14.06.2016 по 16.06.2016 в Лос-Анджелесе проходила выставка Ез, на которой были представлены и анонсированы новинки, интересующие многих русскоязычных пользователей.

При отборе и применении способов перевода необходимо учитывать соотношение вербальных и невербальных компонентов восприятия адресата перевода – читателя или слушателя. Информация, которая в письменном виде может быть легкой к пониманию, может быть трудной для восприятия на слух. Согласно статистике различных сайтов и тестирований, визуалов больше, чем аудиалов. Исходя из такой статистики, при устном переводе киберспортивной лексики стоит, возможно, повторять слова, являющиеся вероятно непонятными для аудитории, использовать больше описательных переводов. Однако если же ваша задача – максимально кратко и быстро изложить суть результатов, к примеру, турнира, то можно использовать и транслитерацию.

Способы перевода киберспортивных текстов в коллекционной карточной игре Hearthstone

Рассмотрим выбор способов перевода киберспортивной лексики из статей к руководству по игре Hearthstone. Из этих статей мы будем использовать ту лексику, при переводе которой у переводчика могут возникать сложности. Для каждого киберспортивного термина или словосочетания приведём оптимальный выбор способа перевода.

1. Него power – «сила героя» или «классовая способность» (умение)?



Сила героя – так переведено и в самой игре. Однако, использование таких вариантов перевода, как «классовая способность» или «способность героя», вполне адекватно.

Вывод: способ перевода – калькирование.

2. Net-decking – как уместнее переводить?

С помощью описательного перевода данное словосочетание можно перевести, как «поиск колод в интернете и их использование для своих целей». Однако во многих русских переводах это словосочетание транслитерируется и остается «нэтдекингом», записывающимся, как «нетдекинг». Вероятно это происходит из-за необходимости краткого перевода во многих фразах, например «Некоторые игроки предпочитают использовать нетдекинг». Транслитерация же происходит с использованием буквы «е» вместо «э», т.к. данный вариант более привычен для русского читателя.

Вывод: способ перевода – транслитерация и транскрипция, используемые вместе.

3. Перевод архетипа Чернокнижника – Zoo lock.

Давайте разберемся, откуда такое название возникло в английском языке. Warlock – Чернокнижник, сокращаемый английскими игроками, как lock. Данное название при переводе частично транслитерируется на русский язык или полностью переводится. При ориентации на аудиторию читателей, разбирающуюся в игре, целесообразно будет переводить данный архетип, как «Зулок», что является полной транслитерацией. Таким образом, у людей, смотрящих трансляции матчей с английскими комментариями, читающих руководства и т.д. не возникнет диссонанса.

Для тех людей, являющихся менее «подкованными» в данной теме, целесообразно полностью переводить «Zoolock» как «Зоо Чернокнижник». В противном случае читатели могут не сразу понять, что имеется в виду.

Вывод: способ перевода – транслитерация / использование функционального аналога.

4. В статьях встречаются такие слова, как technical, tech и т.п., которые переводчики интерпретируют буквально, т.е. как «технологический».



Тем не менее, в данном случае верный перевод можно определить только по контексту, и чаще всего он звучит как «комбо» в том или ином смысле, или Комбо-карта. карта, используемая для определенных целей, так как при написании исходного текста используются метафоры и сравнения. Переводчикам следует быть внимательным, так как буквальный перевод такого слова еще ни разу не вписался в контекст.

Вывод: способ перевода – использование функционального аналога.

5. Перевод архетипа колод – agro-decks.

Стоит ли транслитерировать/ транскрибировать с двумя буквами «г», или с одной? В русском языке в слове агрессия одна буква «г», а в слове aggression их две.

«Аггро» в данном случае является транслитерацией используемого среди игроков жаргонного слова aggro (от «aggravation» или «aggression»). Аудитория может не очень хорошо воспринять использование непривычного словосочетания «агрессивная колода», а сокращать прилагательное как «агр.колода» в данном случае будет неуместно и не очень понятно читателю. Так как используется перевод жаргонного слова, транскрипцию уместнее использовать, чем транслитерацию.

Вывод: в первой части слова используется транскрипция, во второй – буквальный перевод (deck – колода).

6. Перевод понятия «vanilla minion».

Это понятие обозначает существо (карту), которое не наделено дополнительными способностями, кроме базовых. Такие существа могут пройти так называемый Vanilla test (складываются показатели атаки и защиты, и делятся на стоимость существа в кристаллах маны. Например, показатель существа с атакой 5, защитой 5, стоимостью маны 5 будет равен 1. Чем больше показатель, тем ценнее считается карта).

Лучше всего описывать подробнее, что это за существо, так как в русском языке «ванильный» означает не «чистый, простой», а «связанный с ванилью, с добавлением ванили» либо в случае сленга «романтичный, слабый, слезливый». Можно использовать следующие способы перевода: Существо, чьи характеристики позволяют пройти Vanilla test / Существо обладает характеристиками, благодаря которым проходит Vanilla test / За счет своих характеристик проходит Vanilla test / обладает хорошими (отличными,



превосходными) характеристиками, которые отвечают требованиям Vanilla test / etc. В гайдах для новичков, где будет встречаться это словосочетание, в скобках можно добавить ссылку на словарь лексики.

7. В статье были использованы такие слова, как debuff, nerf. Эквивалентов к ним в русском языке пока что нет. Рассмотрим, как следует осуществлять перевод в такой ситуации.

Вывод: целесообразнее использовать описательный перевод для аудитории, слабо знакомой с киберспортом, и транслитерацию для аудитории, хорошо знакомой с киберспортивной тематикой.

10

8. Перевод выражения burst play.

С английского burst переводится как вспышка, прорыв, рывок. Однако в статье данное выражение используется в контексте «you will have to make burst plays». Это означает, что игроку нужно будет действовать быстро. Получается, перевод из словаря с использованием эквивалентов совсем не подходит.

Вывод: целесообразно будет использовать лексические и грамматические трансформации при замене нужной лексики функциональным аналогом, обращая при этом внимание на контекст.

9. Перевод слова «curve».

Данное слово в контексте Хартстоуна используется, как сокращение от «mana curve» - кривая маны. Давайте разберемся, что это такое. Для розыгрыша различных карт игрокам необходимы кристаллы маны (магической эссенции). Каждый ход прибавляется один кристалл. Получается, кривая маны – это график изменения количества маны.

Вывод: переводить следует в зависимости от контекста, может быть использовано калькирование (curve – кривая, This is really important for a solid curve – Для грамотного построения кривой маны это действительно важно.), может быть использован описательный перевод (Try to follow your mana curve - Старайтесь играть в соответствии с графиком изменения количества маны, то есть, ставьте на третью ману существо стоимостью в три маны (а не в две, например).

10. Перевод выражения «Warrior is gaining a lot of armor».



В предложенном переводе данная фраза была переведена как «Воин стакает много брони». Данный перевод является транслитерацией слова «stack» - «заставлять (чем-либо), стопка». Данное слово для аудитории, имеющей отношение к киберспорту, уже становится англицизмом, который широко используется. В разговоре о битвах в Hearthstone часто можно встретить такие фразы, как «он настакал кучу брони и сидел с ней. Мне нечем было его убить, у меня столько дамага нет в колоде!» Если бы перевод выполнялся для менее понимающей аудитории, то целесообразнее бы было использовать перевод с использованием функционального аналога (воин надевает на себя много брони), либо калькирование (воин получает много брони). Однако, в данном случае броня является не одеянием, и никто ее не дает воину – он сам ее берет с помощью способности героя.

Вывод: Способ перевода, уместный для игроков и киберспортсменов – транслитерация функционального аналога из английской лексики. Способ перевода, уместный для аудитории, неосведомленной о Хартстоуне – функциональный аналог.

11. Перевод словосочетания «overlooked the unassuming two drop».

В нашей статье мы перевели данное словосочетание как «недооценили это существо за две маны». При переводе использовался описательный перевод (в конце словосочетания). Была произведена замена двух английских слов одним русским (недооценили). В случае дословного перевода смысл был бы передан не совсем точно (смотрели на это невзрачное существо за две маны). Исходя из контекста, автор статьи имел в виду скорее то, что многие проглядели хорошую возможность использовать данное существо, т.е. недооценили его.

Что касается перевода словосочетания «two drop», мы должны заметить, что иногда его транслитерируют как «два-дроп», однако, данный способ перевода является понятным только для узкого круга лиц, которые определенно разбираются в игре. Тем же, кто играет или смотрит турниры, но не сидит часами за игрой, такой перевод может быть непонятен, не говоря уже о аудитории, которая впервые сталкивается с игрой Hearthstone.

Вывод: оптимально использовать описательный перевод и замену части словосочетания функциональным аналогом согласно контексту.

Пример перевода карты и описания к ней



Рассмотрим пример перевода карты и описания к ней. Данная карта присутствует в дисциплине «Hearthstone». Перевод надписей на карте и описания к ней выполнен профессиональными локализаторами (переводчиками), работающими в компании Blizzard.



She loves mana crystals, she hates mana crystals. So fickle!



То ей нравятся кристаллы маны, то не нравятся ... Поди разберись!

Анализ перевода показывает, что само название карты было переведено с использованием функционального аналога для обеспечения лучшего понимания русскими игроками. Боец из Дарнаса – существо, как мы видим – это девушка-друид (у нее есть рога) верхом на пантере. Дарнас – это город,



столица расы Ночных Эльфов. Дословный перевод был бы «Дарнасский Аспирант», но это словосочетание не звучит на русском языке из-за труднопроизносимых согласных «с». К описанию способностей были подобраны русские эквиваленты.

Обратим внимание на описание самой карты. В первой части используется обычный эквивалентный перевод, но во второй – функциональный аналог с просторечной лексикой. Можно предположить, что этот перевод способствует атмосфере игры, где игрока встречает хозяин таверны. Изначально игра Hearthstone задумывалась, как веселое развлечение и отдых для игроков, но из-за стремительно взлетевшей вверх популярности преобразовалась в киберспортивную дисциплину.

Нами была составлена статистика использованных способов перевода при переводе киберспортивной лексики, которую мы включили в словарь. Согласно данной статистике, в составленном словаре были использованы следующие способы перевода киберспортивной лексики в следующем количестве:

Из 50 слов, включенных в словарь:

Транскрипция – 5 слов, из них 3 слова комбинированы с транслитерацией. – 10%

Транслитерация – 14 слов - 28%

Калькирование – 13 слов – 26%

Перевод с использованием функционального аналога - 10 слов – 20%

Описательный перевод – 8 слов – 16%

К некоторым словам давались два варианта перевода разными способами. Это было сделано с целью возможности совершать переводы для разной целевой аудитории (более «подкованной» в вопросах киберспорта и менее подкованной).

Словарь может быть использован любым переводчиком, которому потребуется переводить тексты с киберспортивной лексикой.

Выводы:



1. Киберспортивную лексику стоит переводить, основываясь на способах перевода терминов и реалий, так как в киберспортивной лексике встречается много терминов, происходящих из компьютерной терминологии, а также географические реалии – названия локаций, имена собственные персонажей, классов и рас.
2. Определены основные правила выбора способа перевода для киберспортивных текстов. Эти правила основаны на совокупности общих правил перевода, выделенных Казаковой Т.А. и особенностях киберспортивной лексики.
3. Наиболее адекватно передающими значение термина в киберспорте способами являются калькирование и транслитерация. Их сочетание в равных пропорциях приводит к понятному для пользователей словам-определениям карт. Той аудитории, которая уже знакома с киберспортом, будет скучно читать длинные объяснения на тему той лексики, которую они уже понимают и неоднократно слышали/видели.
4. Целесообразнее использовать описательный перевод для аудитории, слабо знакомой с киберспортом. При чтении лексики, переведенной с помощью описаний, понять, о чем речь, смогут даже те читатели, которые совершенно не знакомы с тематикой киберспорта.
5. Перевод текстов в киберспорте следует в зависимости от имеющегося контекста, только в этом случае лексика будет нести правильную смысловую нагрузку.
6. Применение разработанных нами правил перевода к киберспортивным текстам дало положительный результат – аудитория адекватно воспринимает переведенные тексты.
7. При переводе текстов, содержащих в себе киберспортивную лексику, производятся грамматические, лексические и лексико-грамматические трансформации. В основе этих трансформаций лежат не только особенности узуального, т.е. общепринятого употребления средств выражения, закреплённые нормами соответствующей пары языков, но и особенности обусловленного специфическим контекстом использования этих средств в конкретной функциональной разновидности речи, в данном случае в тексте, содержащем киберспортивную лексику.

Литература



1. Английский язык, 1-5 классы. Сборник эвристических заданий. Учебно-методическое пособие / под ред. А. В. Хуторского. — М.: Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2012. — 57 с. : ил. (Серия «ФГОС: задания для уроков»).
2. Английский язык, 5-7 классы. Сборник эвристических заданий. Учебно-методическое пособие / под ред. А. В. Хуторского. — М.: Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2013. — 48 с. : ил. (Серия «ФГОС: задания для уроков»).
3. Английский язык, 8-11 классы. Сборник эвристических заданий. Учебно-методическое пособие / под ред. А. В. Хуторского. — М.: Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2013. — 48 с. : ил. (Серия «ФГОС: задания для уроков»).
4. Англо-русский словарь АBBYU Lingvo-Online. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://lingvo-online.ru/ru/search/en-ru>
5. Гальперин И.Р. Стилистика английского языка. - М.: Либроком, 2010. — 336 с.
6. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете : Автореф. дисс. ... к. филол. н. - М., 2006. - 21 с.
7. Забело, И.В. Некоторые особенности тематической организации лексики компьютерного жаргона / И.В. Забело // Библиотека - 2001. - №6.
8. Зарипов А.Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.gramota.net/materials/2/2016/2-1/27.html> (дата обращения: 11 июня 2016).
9. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 1881-1884. Режим доступа: <http://moluch.ru/archive/91/pdf> (дата обращения: 11 июня 2016).
10. Интернет-портал Andovar. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.andovar-game-localization.com/what-languages/>
11. Интернет-портал Loekalization. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.loekalization.com/mistakes.html>
12. Интернет-портал Parenting Gamers. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://parentinggamers.com/gamer-vocabulary-101esports/>



13. Интернет-портал the Daily Dot [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://dailydot.com/esports/esports-glossary-dictionary-definitions/>
14. Казакова Т.А. Практические основы перевода. English Russian. – Серия: Изучаем иностранные языки. – СПб.: «Издательство Союз», 2001. – 320 с.
15. Кондратенко Е.А. Перевод терминов с английского языка на русский в текстах по авиационной тематике // Международный научно-исследовательский журнал - 2013, май. DOI: 10.18454/IRJ.2227-6017. Режим доступа: <http://research-journal.org/languages/perevod-terminov-s-anglijskogo-yazyka-na-russkij-v-tekstax-po-aviacionnoj-tematiki/>
16. Краткий словарь киберспорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://bigshooter.ru/forum/index.php?topic=28.0>
17. Краткий словарь киберспорта. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://bigshooter.ru/forum/index.php?topic=28.0>
18. Лихолитов П. В. Компьютерный жаргон. [Электронный ресурс] . 29.06.2001. Режим доступа: http://www.gramota.ru/biblio/magazines/rr/28_357
19. Лутовинова О. В. Виртуальный дискурс как одно из направлений в исследовании киберпространства // Вестник Московского государственного областного университета. Сер. Лингвистика. 2009. № 1. С. 26-32.
20. Малышева Е. Г. Русский спортивный дискурс: теория и методология лингвокогнитивного исследования: дисс. ... д. филол. н. Омск: Омский гос. ун-т им. Ф. М. Достоевского, 2011. 370 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/russkii-sportivnyi-diskurs-teoriya-i-metodologiya-lingvokognitivnogo-issledovaniya> (дата обращения: 11 июня 2016).
21. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения, 03.08.2004. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения: 11 июня 2016).
22. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения, 03.08.2004. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения: 11 июня 2016).
23. Приказ Госкомспорта РФ от 25.07.2001 № 449 «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=EXP;n=301217>



24. Приказ Минспорта России от 29.04.2016 N 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 N 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрировано в Минюсте России 03.06.2016 N 42407).
25. Хуторская А.А. Способы перевода киберспортивной лексики с английского языка на русский. Выпускная квалификационная работа. Направление подготовки 45.03.02 Лингвистика. Направленность (профиль): Перевод и переводоведение. Санкт-Петербургский академический университет. - Санкт-Петербург. - 2016. – 88 с.
26. Хуторской А. В. Информатика и ИКТ в начальной школе ; методическое пособие / А. В. Хуторской, Г. А. Андрианова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с.
27. Хуторской А. В. Современные педагогические инновации на уроке. // Интернет-журнал «Эйдос». - 2007. - 5 июля. <http://eidos.ru/journal/2007/0705-4.htm>
28. Хуторской А. Дистанционное обучение и его технологии // Компьютерра. – 2002. – №36. – С.26-30.
29. Хуторской А.В. Виртуальное образование и русский космизм // Интернет-журнал «Эйдос». - 1999. - 20 января. <http://eidos.ru/journal/1999/0120.htm>
30. Хуторской А.В. Научно-практические предпосылки дистанционной педагогики // Открытое образование. – 2001. – №2. – С.30-35.
31. Хуторской А.В. Педагогические основания диагностики и оценки компетентностных результатов обучения / А.В. Хуторской // Известия Волгоградского государственного педагогического университета : Науч. журнал. Сер. 4. «Педагогические науки». – 2013. – Т. 80. – № 5. – С. 7–15.
32. Хуторской А.В. Технология эвристического обучения // Школьные технологии. 1998. № 4. С. 55.
33. Хуторской А.В., Андрианова Г.А. Дистанционное обучение творчеству // Дистанционное образование. – 1998. – №2. – С.38-41.



34. Хуторской А.В., Хуторская Л.Н., Король А.Д. Вопрос как основа дистанционного диалога // Информатизация образования. – 2000. – №1. – С.13-27.

35. Хуторской, А.В. Научная школа человекообразного образования: концепция и структура // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Сер. Педагогические науки. 2009. №6(40). С. 4-11.

36. Швейцер А.Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты. М.: 1988. 120 с.

--

Для ссылок:

Хуторская А.А. Методика определения способов перевода киберспортивной лексики. [Электронный ресурс] // Вестник Института образования человека. – 2016. – №2. <http://eidos-institute.ru/journal/2016/200/>. – В надзаг: Института образования человека, e-mail: vestnik@eidos-institute.ru

Книги для учителя

Хуторской А.В. Методология педагогики :
человекообразный подход. Результаты исследования.



[Более 500 книг и электронных изданий >>](#)