

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Кафедра теории и практики перевода

ДОВГАШ

Даниил Владимирович

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ
АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОНСОЛЬНЫХ ИГР

Дипломная работа

Научный руководитель:

кандидат филологических наук,

доцент О.С. Брагарник-

Станкевич

Допущен к защите

«___» _____ 2021 г.

Зав. кафедрой теории и практики перевода

ст. преподаватель, Е.И. Цвирко

Минск, 2021

РЕФЕРАТ

Объем работы составляет 73 страницы, содержит 4 таблицы, 1 рисунок, при написании работы было использовано 46 источников.

Ключевые слова: ДИСКУРС, КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, КОНСОЛЬНАЯ ИГРА, ЛОКАЛИЗАЦИЯ, ПЕРЕВОД.

Объектом исследования являются оригинальные и локализованные тексты консольных игр.

Предметом исследования являются лингвистические аспекты текстов консольных игр и средства их адекватного перевода при локализации.

Целью исследования является выявление и описание путей решения лексических проблем локализации видеоигр с английского на русский язык.

Структурно работа состоит из введения, трех глав, заключения и библиографического списка. Во введении подтверждается актуальность выбранной темы, объясняется необходимость проведения исследования по данной теме, формулируются цели и задачи, объект и предмет исследования, описывается материал и методы исследования. В первой главе раскрываются понятия компьютерного и языкового дискурса, понятие компьютерных игр и понятие консолей и консольных игр. Во второй главе раскрываются понятия локализации и локализации компьютерных игр, и раскрывается процесс локализации компьютерных игр. Третья глава представляет собой практическое исследование, в котором анализируются переводы текстов рассматриваемых видеоигр с английского на русский язык в рамках локализации, выявляются ошибки и неточности, а так же предоставлен наш вариант перевода с переводческим комментарием. Заключение содержит основные выводы, сделанные в ходе написания работы. Библиографический список насчитывает 46 источников и представлен зарубежными и отечественными авторами, а также ресурсами удаленного доступа.

Методологию составляют, прежде всего, общенаучные методы, анализ и сравнительный анализ.

РЭФЕРАТ

Аб'ём працы складае 73 старонкі, утрымлівае 4 табліцы, 1 малюнак, пры напісанні працы было выкарыстана 46 крыніц.

Ключавыя словы: ДЫСКУРС, КАМП'ЮТАРНАЯ ГУЛЬНЯ, КАНСОЛЬНАЯ ГУЛЬНЯ, ЛАКАЛІЗАЦІЯ, ПЕРАКЛАД.

Аб'ектам даследавання з'яўляюцца арыгінальныя і лакалізаваныя тэксты кансольных гульней.

Прадметам даследавання з'яўляецца гісторыя развіцця і фарміравання судовай экспертызы і судова-экспертных устаноў Рэспублікі Беларусь.

Мэтай даследавання з'яўляецца выяўленне і апісанне шляхоў вырашэння лексічных праблем лакалізацыі відэагульняў з англійскай на рускую мову.

Структурна праца складаецца з ўвядзення, трох кіраўнікоў, заключэння і бібліяграфічнага спісу. Ва ўвядзенні пацвярджаецца актуальнасць абранай тэмы, тлумачыцца неабходнасць правядзення даследавання па дадзенай тэме, фармулююцца мэты і задачы, аб'ект і прадмет даследавання, апісваецца матэрыял і метады даследавання. У першай чале раскрываюцца паняцці камп'ютэрнага і моўнага дыскурсу, паняцце камп'ютэрных гульняў і паняцце кансоляў і кансольных гульняў. У другой чале раскрываюцца паняцці лакалізацыі і лакалізацыі камп'ютэрных гульняў, і раскрываецца працэс лакалізацыі камп'ютэрных гульняў. Трэцяя кіраўнік ўяўляе сабой практычнае даследаванне, у якім аналізуюцца пераклады тэкстаў разгледаных відэагульняў з англійскай на рускую мову ў рамках лакалізацыі, выяўляюцца памылкі і недакладнасці, а так жа прадстаўлены наш варыянт перакладу з перакладчыцкіх каментаром. Заключэнне змяшчае асноўныя высновы, зробленыя ў ходзе напісання працы. Бібліяграфічны спіс налічвае 46 крыніц і прадстаўлены замежнымі і айчыннымі аўтарамі, а таксама рэсурсамі аддаленага доступу.

Метадалогію складаюць, перш за ўсё, агульнанавуковыя метады, аналіз і параўнальны аналіз.

SUMMARY

This thesis has 73 pages, contains 4 tables, 1 figure, 46 sources were used.

Key words: DISCOURSE, COMPUTER GAME, CONSOLE GAME, LOCALIZATION, TRANSLATION.

The object of the research is the original and localized texts of console games.

The subject of the research is the linguistic aspects of the texts of console games and the means of their adequate translation during localization.

The aim of the research is to identify and describe ways to solve the lexical problems of video game localization from English into Russian.

Structurally, the work consists of an introduction, three chapters, a conclusion and a bibliography. The introduction confirms the relevance of the chosen topic, explains the need for research on this topic, formulates goals and objectives, the object and subject of research, describes the material and research methods. The first chapter reveals the concepts of computer and language discourse, the concept of computer games and the concept of consoles and console games. The second chapter reveals the concepts of localization and localization of computer games, and reveals the process of localization of computer games. The third chapter is a practical study that analyzes the translations of the texts of the video games under consideration from English into Russian within the framework of localization, identifies errors and inaccuracies, and also provides our version of the translation with a translation commentary. The conclusion contains the main conclusions made during the writing of the work. The bibliographic list includes 46 sources and is presented by foreign and domestic authors, as well as by remote access resources.

The methodology consists, first of all, of general scientific methods, analysis and comparative analysis.