

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**  
**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ**  
**Кафедра теории и практики перевода**

**БУЦЕНЬ**  
Анастасия Олеговна

**СПЕЦИФИКА ЛИНГВОЭТНИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ**  
**РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ПРИ**  
**ПЕРЕВОДЕ**

Дипломная работа

Научный руководитель:  
старший преподаватель,  
Е.И. Цвирко

Допущена к защите

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

Зав. кафедрой теории и практики перевода  
кандидат филологических наук, доцент Т.В. Никитенко

Минск, 2022

## РЕФЕРАТ

Дипломная работа 62 стр., 3 главы, 1 приложение, 3 рисунка, 40 источников.

**Ключевые слова:** ЛОКАЛИЗАЦИЯ, АДАПТАЦИЯ, КАТЕГОРИЯ ОШИБКИ, КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, УРОВЕНЬ ЭКВИВАЛЕНТНОСТИ.

**Объектом** данной дипломной работы являются этнокультурные адаптации, то есть локализации.

**Целью** настоящей работы является выявить ошибки переводчиков-локализаторов, влияющих на качество локализации для русскоязычного потребителя, а также предложить варианты решения отдельных проблем.

**Методы исследования:** анализ теоретико-методологической литературы по проблеме исследования, метод сопоставительного анализа перевода и статистический метод.

**Полученные результаты и их новизна.** В рамках работы были раскрыты понятия «дискурс» и «компьютерный дискурс», изучены основные характеристики компьютерного дискурса. Была определена роль потребителя в свете коммуникативно-функционального подхода и выявлены сложности локализации в связи со спецификой процесса. Проанализированы основные трудности при этнокультурной адаптации компьютерных игр, при помощи отдельных элементов текстового сопровождения.

Была создана классификация ошибок локализации, которая представляет собой четыре основные категории с присущими им типами. Также представлены результаты проведенного анализа с выявленными тенденциями ошибок в адаптациях игр, предложены альтернативные варианты корректировки найденных ошибок и представлена градация их уровней эквивалентности.

**Практическая значимость исследования и область применения.** Результаты исследования могут найти применение в учебной и переводческой деятельности в аспекте основных теоретических положений и эмпирического материала для формирования технологии стилизованной адаптации. Также практическая значимость работы заключена в возможности применения ее положений при подготовке квалифицированных переводчиков определенной специализации и в возможном использовании результатов исследования в качестве исследовательского корпуса для дальнейших научных работ.

## РЭФЕРАТ

Дыпломная праца 62 стар., 3 главы, 1 дадатак, 3 малюнка, 40 крыніц.

**Ключавыя словы:** РАЗМЯШЧЭННЕ, АДАПТАЦЫЯ, КАТЭГОРЫЯ ПАМЫЛКІ, КАМПУТАРНАЯ ГУЛЬНЯ, УЗРОВЕНЬ ЭКВІВАЛЕНТНАСЦІ.

**Аб'ектам даследавання** з'яўляюцца этнакультурныя адаптацыі, то ёсць лакалізацыі.

**Мэтай даследавання** з'яўляецца выявіць памылкі перакладчыкаў-лакалізатараў, якія ўплываюць на якасць лакалізацыі для рускамоўнага спажыўца, а таксама прапанаваць варыянты вырашэння асобных праблем.

**Метады даследавання:** аналіз тэарэтыка-метадалагічнай літаратуры па праблеме даследаванні, метады супастаўляльнага аналізу перакладу і статыстычны метады.

**Атрыманыя вынікі і іх навізна.** У рамках працы былі раскрытыя паняцця «дыскурсы» і «кампутарны дыскурсы», вывучаны асноўныя характарыстыкі камп'ютэрнага дыскурсу. Была вызначана роля спажыўца ў святле камунікатыўна-функцыянальнага падыходу і выяўлены складанасці лакалізацыі ў сувязі са спецыфікай працэсу. Прааналізаваны асноўныя цяжкасці пры этнакультурнай адаптацыі камп'ютэрных гульняў, пры дапамозе асобных элементаў тэкставага суправаджэння.

Была створана класіфікацыя памылак лакалізацыі, якая ўяўляе сабой чатыры асноўныя катэгорыі з уласцівымі ім тыпамі. Таксама прадстаўлены вынікі праведзенага аналізу з выяўленымі тэндэнцыямі памылак у адаптацыі гульняў, прапанаваны альтэрнатыўныя варыянты карэкціроўкі знойдзеных памылак і прадстаўлена іх градацыя узроўняў эквівалентнасці.

**Практычная значнасць даследаванні і вобласць прымянення.** Вынікі даследавання могуць знайсці прымяненне ў вучэбнай і перакладчыцкай дзейнасці ў аспекце асноўных тэарэтычных палажэнняў і эмпірычнага матэрыялу для фарміравання тэхналогіі стылізаванай адаптацыі. Таксама практычная значнасць працы заключана ў магчымасці прымянення яе палажэнняў пры падрыхтоўцы кваліфікаваных перакладчыкаў пэўнай спецыялізацыі і ў магчымым выкарыстанні вынікаў даследавання ў якасці даследчага корпуса для далейшых навуковых прац.

## ABSTRACT

Diploma project 62 pp, 3 chapters, 1 supplement, 3 figures, 40 sources.

**Keywords:** LOCALIZATION, ADAPTATION, MISTAKE CATEGORY, COMPUTER GAME, EQUIVALENCE LEVEL.

**The object of the study** is ethnocultural adaptations, that is, localization.

**The aim of the research** is to identify errors of localizer translators that affect the quality of localization for the Russian-speaking consumer, as well as to offer solutions to individual problems.

**Methods used in the research:** analysis of theoretical and methodological literature on the research problem, the method of comparative analysis of translation and statistical method.

**The results obtained and their novelty.** In the paper, the concepts of "discourse" and "computer discourse" were revealed, the main characteristics of computer discourse were studied. The role of the consumer was determined in the light of the communicative and functional approach and the difficulties of localization due to the specifics of the process were identified. The main difficulties in the ethno-cultural adaptation of computer games with the help of individual elements of text accompaniment are analyzed.

A classification of localization errors has been created, which represents four main categories with their inherent types. The results of the analysis with the revealed trends of errors in game adaptations are also presented, alternative options for correcting the errors found are proposed and a gradation of their equivalence levels is presented.

**The practical value of the research and spheres of application.** The results of the research can be used in educational and translation activities in terms of the main theoretical provisions and empirical material for the formation of stylized adaptation technology. Also, the practical significance of the work lies in the possibility of applying its provisions in the training of qualified translators of a certain specialization and in the possible use of the research results as a research corpus for further scientific work.