

Белорусский государственный университет

Филологический факультет

Кафедра китайской филологии

Аннотация к дипломной работе

«Специфика перевода безэквивалентной лексики при локализации китайских компьютерных игр (на примере гача-игры компании HoYoverse «Genshin Impact»))»

Боровик Анастасия Вадимовна

Руководитель Чекулаева Анастасия Сергеевна

РЕФЕРАТ

Боровик Анастасия Вадимовна

Специфика перевода безэквивалентной лексики при локализации китайских компьютерных игр (на примере гача-игры компании HoYoverse «Genshin Impact»)

Структура и объём работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и шести приложений.

Объём: 80 страниц, основной объём – 55 страниц, список использованных источников – 52 позиции.

Ключевые слова: БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА, ЛОКАЛИЗАЦИЯ, КИТАЙСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ГАЧА-ИГРЫ, GENSHIN IMPACT, HOYOVERSE.

Цель дипломной работы: раскрыть специфику функционирования и адаптации игровой безэквивалентной лексики в многопользовательской онлайн-игре «Genshin Impact» (原神).

Объект исследования: безэквивалентные лексические единицы, используемые в качестве наименований содержимого игрового инвентаря (местных диковинок и оружия), имен героев и их титулов, содержимого игрового интерфейса панелей «талантов», «созвездий» (6 персонажей), а также существ мира «Genshin Impact» (原神).

Предмет исследования: перевод игровой безэквивалентной лексики в мобильной онлайн-игре «Genshin Impact» (原神).

Методы исследования: сопоставительный метод.

Полученные результаты и их новизна: в данной работе было раскрыто понятие локализации, выявлен ряд её отличий от перевода; были описаны основные трудности адаптации безэквивалентной лексики; также переводная лексика была сопоставлена с языком оригинала, благодаря чему стало возможным сделать выводы точности и уместности перевода; были выявлены факторы перевода, влияющие на восприятие пользователем игрового контента.

Рекомендации по использованию результатов: материалы и результаты исследования могут быть применены при изучении особенностей локализации безэквивалентных лексических единиц.

Область применения: материалы исследования могут быть использованы для решения прикладных задач локализации; предложенная в дипломной работе информация может быть полезна при написании рефератов, курсовых и дипломных работ.

РЭФЕРАТ

Баравік Анастасія Вадзімаўна

Спецыфіка перакладу безэквівалентнай лексікі пры лакалізацыі кітайскіх камп'ютарных гульняў (на прыкладзе гача-гульні кампаніі HoYoverse «Genshin Impact»)

Структура і аб'ём працы: праца складаецца з уводзін, дзвюх частак, заключэння, спісу выкарыстанай літаратуры і шасці дадаткаў.

Аб'ём: 80 старонак, асноўны аб'ём – 55 старонак, спіс выкарыстанай літаратуры – 52 пазіцыі.

Ключавыя словы: БЕЗЭКВІВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСІКА, ЛАКАЛІЗАЦЫЯ, КІТАЙСКІЯ КАМП'ЮТАРНЫЯ ГУЛЬНІ, ГАЧА-ГУЛЬНІ, GENSHIN IMPACT, HOYOVERSE.

Мэта даследавання: раскрыць спецыфіку функцыянавання і адаптацыі гульнявой безэквівалентнай лексікі ў шматкарыстальніцкай анлайн-гульні «Genshin Impact» (原神).

Аб'ект даследавання: безэквівалентныя лексічныя адзінкі, якія выкарыстоўваюцца ў якасці найменняў змесціва гульнявога інвентара (мясцовых дзівочтваў і зброі), імён герояў і іх тытулаў, змесціва гульнявога інтэрфейсу панэляў «талентаў», «сузор'яў» (6 персанажаў), а таксама істот свету «Genshin Impact» (原神).

Прадмет даследавання: пераклад гульнявой безэквівалентнай лексікі ў мабільнай анлайн-гульні «Genshin Impact» (原神).

Метады даследавання: метады супастаўлення.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: у дадзенай рабоце было раскрыта паняцце лакалізацыі, выяўлены шэраг яе адрозненняў ад перакладу; былі апісаны асноўныя цяжкасці адаптацыі безэквівалентнай лексікі; таксама перакладная лексіка была супастаўлена з мовай арыгінала, дзякуючы чаму стала магчымым зрабіць высновы дакладнасці і дарэчнасці перакладу; былі выяўлены фактары перакладу, якія ўплываюць на ўспрыманне карыстальнікам гульнявога кантэнту.

Рэкамендацыі па выкарыстанні вынікаў: матэрыялы і вынікі даследавання могуць быць ужытыя пры вывучэнні асаблівасцей лакалізацыі безэквівалентных лексічных адзінак.

Галіна прымянення: матэрыялы даследавання могуць быць скарыстаныя для рашэння прыкладных задач лакалізацыі; прапанаваная ў дыпломнай рабоце інфармацыя можа быць карысная пры напісанні рэфератаў, курсавых і дыпломных работ.

ABSTRACT

Borovik Anastasiia Vadimovna

Specifics of the translation of the equivalent-free vocabulary in the localization of Chinese computer games (on the example of the gacha-game of the company HoYoverse "Genshin Impact")

Structure and scope of the work: the work consists of an introduction, two chapters, a conclusion, a list of references and six appendices.

Scope: 80 pages, the main volume – 55 pages, the list of references – 52 items.

Key words: NON-EQUIVALENCE VOCABULARY, LOCALIZATION, CHINESE COMPUTER GAMES, GACHA GAMES, GENSHIN IMPACT, HOYOVERSE.

The purpose of the research is to reveal the specifics of functioning and adaptation of the game's equivalent-free vocabulary in the multiplayer online game "Genshin Impact" (原神).

The object of the research is equivalent-free lexical vocabulary used as the names of the contents of the game inventory (local specialties and weapons), names of heroes and their titles, the contents of the game interface panels "talents", "constellations" (6 characters), as well as creatures of the "Genshin Impact" (原神) world.

The subject of the research is the translation of the in-game equivalent-free vocabulary in the mobile online game "Genshin Impact" (原神).

The methods of the research: comparative method.

The results obtained and their novelty: in this work, the concept of localization was disclosed, a number of its differences from the translation were revealed; the main difficulties of adapting the non-equivalent vocabulary were described; the translated vocabulary was compared with the original language, so it was possible to draw conclusions about the accuracy and relevance of translation; the factors of the translation that are affecting the perception of the user game content were identified.

Recommendations for using the results: the materials and results of the study can be applied in the study of the localization features of the non-equivalence vocabulary.

Application field: the research materials can be used to solve applied localization problems; the information offered in the thesis can be useful when writing essays, term papers and theses.