

**Белорусский государственный университет
Филологический факультет
Кафедра английского языкознания**

Аннотация к дипломной работе

**СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ**

Плиско Юлия Андреевна

Научный руководитель:
кандидат филологических наук, доцент
Костюченко Виктория Юрьевна

2024

АННОТАЦИЯ

Структура и объем дипломной работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников (57 наименований) и одного приложения. Дипломная работа содержит 3 таблицы. Общий объем работы – 64 страницы.

Ключевые слова: ЛОКАЛИЗАЦИЯ, КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, ПЕРЕВОД, ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ, ПРАГМАТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ, ЛИНГВОКУЛЬТУРНАЯ АДАПТАЦИЯ, ОШИБКИ ЛОКАЛИЗАЦИИ.

Объект исследования – тексты англоязычных компьютерных игр их локализация.

Предмет исследования – определение объема термина «локализация», анализ лексико-грамматических, жанрово-прагматических и переводческих особенностей (аспектов) языка компьютерных игр и их влияние на процесс локализации.

Цель исследования – изучение особенностей локализации (перевода и адаптации) компьютерных игр, выявление путей повышения эффективности локализации компьютерных игр с английского языка на русский.

Методы исследования: метод сплошной выборки, метод контекстуального анализа, метод сравнительного анализа, описательный метод.

Научная новизна работы заключается в комплексном и широком понимании процесса локализации компьютерных игр, исследовании текстов новой природы, выработке авторской классификации основных особенностей языка англоязычных компьютерных игр и оптимальных способов и приемов их перевода. Работа показала, что локализация – это сложный термин, который включает в себя перевод текста, но не ограничивается им. Установлено, что помимо перевода текста и его лингвокультурологической и прагматической адаптации, при локализации всегда учитываются технические аспекты игры. Отмечены такие особенности языка компьютерных игр как их краткость и лаконичность, наличие стилистически неоднородной лексики (историзмы и архаизмы, термины, специальная лексика, разговорные выражения и обценная лексика), авторских неологизмов, побудительных высказываний, аллюзий, шуток и смешение разных функциональных стилей. Анализ типичных ошибок при локализации компьютерных игр показал, что перевод многих высказываний напрямую зависит от контекста компьютерной игры, а любые неточности могут значительно снизить качество локализации.

Достоверность материалов и результатов дипломной работы подтверждается их апробацией на 79-й, 80-й и 81-й научных конференциях студентов и аспирантов БГУ, XVI международной научно-практической конференции преподавателей, аспирантов, магистрантов, студентов «Идеи. Поиски. Решения», VII республиканской научно-практической конференции молодых ученых «Язык и литература в XXI веке: актуальные аспекты исследования», VI международной научно-практической конференции аспирантов, магистрантов, студентов «Ученые будущего» (МИТСО) и VI международной научной конференции «Соловьевские чтения – 2024» (МГЛУ).

Результаты исследования могут быть использованы при подготовке курсовых и дипломных работ, в переводческой практике, при работе с локализацией компьютерных игр, а также в рамках изучения дисциплин «Теория и практика перевода», «Теория межкультурной коммуникации», «Переводческая деятельность и компьютерное обеспечение».

АНАТАЦЫЯ

Структура і аб'ём дыпломнай працы. Праца складаецца з уводзін, двух глаў, заключэння, спісу выкарыстаных крыніц (57 найменняў) і аднаго дадатку. Дыпломная праца змяшчае 3 табліцы. Агульны аб'ём працы – 64 старонкі.

Ключавыя словы: ЛАКАЛІЗАЦЫЯ, КАМП'ЮТАРНАЯ ГУЛЬНЯ, ПЕРАКЛАД, ПЕРАКЛАДЧЫЦКІЯ ТРАНСФАРМАЦЫІ, ПРАГМАТЫЧНАЯ АДАПТАЦЫЯ, ЛИНГВОКУЛЬТУРНАЯ АДАПТАЦЫЯ, ПАМЫЛКІ ЛАКАЛІЗАЦЫІ.

Аб'ект даследавання – тэксты англамоўных камп'ютарных гульняў іх лакалізацыя.

Прадмет даследавання – вызначэнне аб'ёму тэрміна «лакалізацыя», аналіз лексіка-граматычных, жанрава-прагматычных і перакладчыцкіх асаблівасцяў (аспектаў) мовы камп'ютарных гульняў і іх уплыў на працэс лакалізацыі.

Мэта даследавання – вывучэнне асаблівасцяў лакалізацыі (перакладу і адаптацыі) камп'ютарных гульняў, выяўленне шляхоў павышэння эфектыўнасці лакалізацыі камп'ютарных гульняў з англійскай мовы на рускую.

Методы даследавання: метада суцэльнай выбаркі, метада кантэкстуальнага аналізу, метада параўнальнага аналізу, апісальны метада.

Навуковая навізна працы заключаецца ў комплексным і шырокім разуменні працэсу лакалізацыі камп'ютарных гульняў, даследаванні тэкстаў новай прыроды, выпрацоўцы аўтарскай класіфікацыі асноўных асаблівасцяў мовы англамоўных камп'ютарных гульняў і аптымальных спосабаў і прыёмаў іх перакладу. Праца паказала, што лакалізацыя – гэта складаны тэрмін, які ўключае ў сябе пераклад тэксту, але не абмяжоўваецца ім. Устаноўлена, што акрамя перакладу тэксту і яго лінгвакультуралагічнай і прагматычнай адаптацыі, пры лакалізацыі заўсёды ўлічваюцца тэхнічныя аспекты гульні. Адзначаны такія асаблівасці мовы камп'ютарных гульняў як іх сцісласць і лаканічнасць, наяўнасць стылістычна неаднароднай лексікі (гістарызмы і архаізмы, тэрміны, спецыяльная лексіка, гутарковыя выразы і абсцэнная лексіка), аўтарскіх неалагізмаў, пабуджальных выказванняў, алузій, жартаў і змешванне розных функцыянальных стыляў. Аналіз тыповых памылак пры лакалізацыі камп'ютарных гульняў паказаў, што пераклад многіх выказванняў напрамую залежыць ад кантэксту камп'ютарнай гульні, а любыя недакладнасці могуць значна знізіць якасць лакалізацыі.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы пацвярджаецца іх апрабаваннем на 79-й, 80-й і 81-й навуковых канферэнцыях студэнтаў і аспірантаў БДУ, XVI міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі выкладчыкаў, аспірантаў, магістрантаў, студэнтаў «Ідэі. Пошукі. Рашэнні», VII рэспубліканскай навукова-практычнай канферэнцыі маладых вучоных «Мова і літаратура ў XXI стагоддзі: актуальныя аспекты даследавання», VI міжнароднай навукова-практычнай канферэнцыі аспірантаў, магістрантаў, студэнтаў «Навукоўцы будучыні» (МПСА) і VI міжнароднай навуковай канферэнцыі «Салаўёўскія чытанні – 2024» (МДЛУ).

Вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны пры падрыхтоўцы курсавых і дыпломных работ, у перакладчыцкай практыцы, пры працы з лакалізацыяй камп'ютарных гульняў, а таксама ў рамках вывучэння дысцыплін «Тэорыя і практыка перакладу», «Тэорыя міжкультурнай камунікацыі», «Перакладчыцкая дзейнасць і камп'ютарнае забеспячэнне».

ANNOTATION

Structure and scope of the diploma work. The work consists of an introduction, two chapters, a conclusion, a list of references (57 sources) and one application. The diploma work contains 3 tables. The total amount of work is 64 pages.

Keywords: LOCALIZATION, COMPUTER GAME, TRANSLATION, TRANSLATION TRANSFORMATIONS, PRAGMATIC ADAPTATION, LINGUACULTURAL ADAPTATION, LOCALIZATION ERRORS.

The object of the research – texts of English-language computer games and their localization.

The subject of the research – definition of the scope of the term «localization», analysis of lexical-grammatical, genre-pragmatic and translation features (aspects) of the computer game language and their impact on the localization process.

The purpose of the research – to study the features of localization (translation and adaptation) of computer games, to identify ways to improve the effectiveness of localization of computer games from English into Russian.

Methods of research: continuous sampling method, contextual analysis method, comparative analysis method, descriptive method.

The scientific novelty of the work lies in a comprehensive and broad understanding of the process of localization of computer games, the study of texts of a new nature, the development of the author's classification of the main features of the language of English-language computer games and the optimal ways and techniques of their translation. The work has shown that localization is a complex term that includes, but is not limited to, text translation. It is established that in addition to the translation of the text and its linguistic, cultural and pragmatic adaptation, localization always takes into account the technical aspects of the game. Such features of the language of computer games as their brevity and conciseness, the presence of stylistically heterogeneous vocabulary (historicisms and archaisms, terms, special vocabulary, colloquial expressions and obscene vocabulary), author's neologisms, imperatives, allusions, jokes and a mixture of different functional styles are noted. An analysis of typical errors in the localization of computer games has shown that the translation of many statements directly depends on the context of a computer game, and any inaccuracies can significantly reduce the quality of localization.

Authenticity of the materials and results of the diploma work is confirmed by their approbation at the 79th, 80th and 81st scientific conferences of students and postgraduates of BSU, XVI international scientific and practical conference of

teachers, graduate students, undergraduates, students «Ideas. Search. Solutions», VIII republican scientific and practical conference of young scientists «Language and literature in the XXI century: current aspects of research», VI International scientific and practical conference of graduate students, undergraduates, students «Scientists of the Future» (MITSO) and the VI international scientific conference «Solovyova Readings – 2024» (MSLU).

The results of the research can be used in the preparation of course papers and diploma works, in translation practice, when dealing with the localization of computer games, as well as in the study of the disciplines «Theory and practice of translation», «Theory of intercultural communication», «Translation and computer support».