

Белорусский государственный университет

Филологический факультет

Кафедра китайской филологии

Аннотация к дипломной работе

**«СПЕЦИФИКА ЛОКАЛИЗАЦИИ КИТАЙСКИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «HONKAI: STAR
RAIL»))»**

Чарочкина Виктория Юрьевна

Руководитель Жуковец Вероника Вячеславовна

2025

АННОТАЦИЯ

Чарочкина Виктория Юрьевна

Специфика локализации китайских компьютерных игр
(на примере игры «Honkai: star rail»)

Структура и объем дипломной работы: работа состоит из введения, трёх глав, заключения, списка использованных источников и пяти приложений. Объем — 60 страниц; список использованных источников — 40 позиций.

Ключевые слова: китайский язык; художественный перевод; локализация; компьютерные игры; переводческие трансформации; внутриигровая литература; внутриигровая терминология; «Honkai: Star Rail».

Объект исследования: оригинальные и переводные языковые материалы компьютерной игры «Honkai: Star Rail», а именно внутриигровая терминология и внутриигровая литература («Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”» («“帝弓迹躔歌”注疏»), «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец» («化外民也能学会的地道仙舟俗语100句»).

Предмет исследования: специфика локализации внутриигровой лексики и особенности перевода художественных текстов компьютерной игры «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский.

Цель исследования: выявление особенностей локализации китайской компьютерной игры «Honkai: Star Rail» на русский язык.

Методы исследования: компаративный метод с целостным, контекстуальным и лингвокультурологическим анализом художественного текста, метод контролируемой и сплошной выборки.

Полученные результаты и их новизна: впервые в белорусском научном дискурсе был проведен подробный структурный анализ специфики локализации внутриигровой лексики (72 лексические единицы) и перевода художественных текстов проекта «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский язык с точки зрения лингвокультурологических особенностей, применяемых переводческих трансформаций, а также оценки адекватности и эквивалентности с последующим выявлением доминирующей стратегии перевода.

Достоверность материалов и результатов дипломной работы: научные положения обоснованы и аргументированы. Методологическая база имеет комплексный характер. Исследование проведено с учетом достижений переводоведения, что обеспечивает обоснованность выводов, сформулированных в дипломной работе.

Область возможного практического применения: результаты исследования могут быть использованы при написании рефератов и курсовых работ по теории перевода и локализации с китайского языка на русский язык в частности. Материалы могут быть рекомендованы для использования в преподавании китайского языка и культуры, а также в работе переводчиков и лингвистов.

АНАТАЦЫЯ

Чарачкіна Вікторыя Юр'еўна

Спецыфіка лакалізацыі кітайскіх камп'ютарных гульняў (на прыкладзе гульні «Honkai: Star Rail»)

Структура і аб'ём дыпломнай работы: работа складаецца з уводзінаў, трох раздзелаў, заключэння, спіса выкарыстаных крыніц і пяці дадаткаў. Аб'ём асноўнай часткі — 60 старонак; спіс выкарыстаных крыніц — 40 найменняў.

Ключавыя словы: кітайская мова; мастацкі пераклад; лакалізацыя; камп'ютарныя гульні; перакладчыцкія трансфармацыі; унутрыгульнявая літаратура; унутрыгульнявая тэрміналогія; Honkai: Star Rail.

Аб'ект даследавання: арыгінальныя і перакладныя моўныя матэрыялы камп'ютарнай гульні Honkai: Star Rail, а менавіта ўнутрыгульнявая тэрміналогія і літаратура («Каментары да паэмы “Ода пра нябесную дугу”» («“帝弓迹躔歌” 注疏»), «Сто прыказак Сьеньджоў, якія зразумее нават чужынец» («化外民也能学会的地道仙舟俗语100句»)).

Прадмет даследавання: спецыфіка лакалізацыі ўнутрыгульнявой лексікі і асаблівасці перакладу мастацкіх тэкстаў камп'ютарнай гульні «Honkai: Star Rail» з кітайскай мовы на рускую.

Мэта даследавання: выяўленне асаблівасцей лакалізацыі кітайскай камп'ютарнай гульні «Honkai: Star Rail» на рускую мову.

Метады даследавання: кампаратыўны метады з цэласным, кантэкстуальным і лінгвакультуралагічным аналізам мастацкага тэксту, а таксама метады кантралюемага і суцэльнага выбару.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: упершыню ў беларускім навуковым дыскурсе быў праведзены падрабязны структурны аналіз спецыфікі лакалізацыі ўнутрыгульнявой лексікі (72 лексічныя адзінкі) і перакладу мастацкіх тэкстаў праекта «Honkai: Star Rail» з кітайскай мовы на рускую з пункту гледжання лінгвакультуралагічных асаблівасцей, ужываных перакладчыцкіх трансфармацый, а таксама ацэнкі адэкватнасці і эквівалентнасці з наступным выяўленнем дамінуючай стратэгіі перакладу.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай работы: навуковыя палажэнні абгрунтаваныя і аргументаваныя. Метадалагічная база мае комплексны характар. Даследаванне праведзена з улікам дасягненняў перакладазнаўства, што забяспечвае абгрунтаванасць высноў, сфармуляваных у дыпломнай рабоце.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны пры падрыхтоўцы рэфератаў і курсавых работ па тэорыі перакладу і лакалізацыі з кітайскай мовы на рускую ў прыватнасці. Матэрыялы могуць быць рэкамендаваны для выкарыстання ў выкладанні кітайскай мовы і культуры, а таксама ў працы перакладчыкаў і лінгвістаў.

ANNOTATION

Charochkina Viktoriya Yuryevna

Specifics of localizing chinese video games (on the example of «Honkai: Star Rail»)

Structure and scope of the diploma work: the thesis consists of an introduction, three chapters, a conclusion, a list of references, and five appendices. The total length is 60 pages; the list of references includes 40 sources.

Keywords: chinese language; literary translation; localization; video games; translation transformations; in-game literature; in-game terminology; Honkai: Star Rail.

The object of the research: the original and translated linguistic materials of the video game «Honkai: Star Rail», specifically its in-game terminology and literature («Annotations from “Ode to Reignbow Path”» (« “帝弓迹躔歌” 注疏»), « 100 Common Xianzhou Proverbs for Outworlders» («化外民也能学会的地道仙舟俗语100句»)).

The subject of the research: the specifics of localizing in-game vocabulary and the features of translating the literary texts of «Honkai: Star Rail» from Chinese into Russian.

The purpose of the research: to identify the distinctive features of localizing the Chinese video game Honkai: Star Rail into Russian.

Methods of research: comparative methods, combined with holistic, contextual, and linguocultural analysis of literary texts, as well as methods of controlled and continuous sampling.

The results of the work and their novelty: for the first time within the belarusian cultural context, a detailed structural analysis was conducted on the localization of in-game vocabulary (72 lexical units) and the translation of literary texts from the «Honkai: Star Rail» project from chinese into russian. The analysis focuses on linguocultural characteristics of the source text, applied translation transformations, and the evaluation of adequacy and equivalence, leading to the identification of the dominant translation strategy.

Authenticity of the materials and results of the diploma work: the scientific propositions presented in the thesis are well-reasoned and supported by evidence. The methodological framework is comprehensive. The research was carried out with consideration of achievements in translation studies, which ensures the validity of the conclusions drawn.

Recommendations on the usage: the research results can be used for writing essays and term papers on translation theory and localization, particularly from chinese into russian. The materials may also be recommended for use in teaching chinese language and culture, as well as in the professional practice of translators and linguists.