

## РЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

**Тема выпускной квалификационной работы:** «Анализ переводческих решений при локализации англоязычных компьютерных игр для российского рынка (на материале игр в жанре РПГ и стратегии)».

**Автор ВКР:** Мойсидис А.М.

**Научный руководитель ВКР:** доктор филол. наук, доц., проф. Алимуратов О.А.

**Сведения об организации-заказчике:** ФГБОУ ВО «Пятигорский государственный университет», 357532, г. Пятигорск, Ставропольский край, пр. Калинина, 9.

**Актуальность темы исследования:** сегодня наблюдается повышенный научный интерес к компьютерным играм, практически не выявлены методы перевода конкретных англоязычных компьютерных игр.

**Цель работы:** теоретическое обобщение и комплексное изучение перевода и локализации англоязычных компьютерных игр, включая выявление основных способов перевода и переводческих решений.

**Задачи:** выявить переводческие решения, применяемые при локализации компьютерных игр; определить переводческие ошибки совершаемые при локализации; рассмотреть некоторые теоретические аспекты локализации; на конкретных примерах выявить основные особенности локализации компьютерных игр; проанализировать применяемые переводческие решения.

**Теоретическая и практическая значимость исследования:** В работе в теоретическом плане изучаются переводческие решения, переводческие ошибки и трудности с которыми сталкиваются профессионалы, а также новички, определяются особенности локализации, рассматриваются некоторые аспекты переводческого анализа. Полученные результаты могут найти применение в рамках учебных курсов лексикологии, теории языка, теории и практики перевода, лингвокультурологии, теории и практики межкультурной коммуникации и т.д.

**Результаты исследования:** Показано, что компьютерные игры, занимая важное место в повседневной жизни, являются связующим звеном между повседневной жизнью, наукой перевода и локализацией. В работе описано несколько продуктивных переводческих решений, а также типичных ошибок и трудностей перевода. Доказано, что важную роль в переводе компьютерных игр имеет место правильное переводческое решение и необходимый уровень знаний об игровом мире.

**Рекомендации:** Дальнейшее изучение и анализ переводческих решений при локализации компьютерных игр, написанных на английском и других языках.