

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ МІЖНАРОДНИХ ЕКОНОМІЧНИХ ВІДНОСИН,  
УПРАВЛІННЯ І БІЗНЕСУ  
КАФЕДРА ГАЛУЗЕВОГО ПЕРЕКЛАДУ ТА ІНОЗЕМНИХ МОВ

## **Випускна кваліфікаційна робота** **Пояснювальна записка**

до кваліфікаційної роботи  
магістра

на тему:

Ігрова локація: проблеми перекладу відеогри як жанру комп'ютерного  
дискурсу

Виконав: студент 6 курсу, групи 6 ФП  
спеціальності 035 “Філологія”  
Станіслав КУЧІВ

Керівник: ст.викл. Наталя КАРПЕНКОВА  
Рецензент: к.філол.н., доц. Олена МАЗУР

Херсон – 2021 р.

## ЗМІСТ

|   |  |
|---|--|
| <u>ВСТУП</u> .....  |  |
| <u>РОЗДІЛ 1.ОСОБЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ</u> .....                        |  |
| <u>1.1. Поняття дискурсу та підходи до його вивчення</u> .....                  |  |
| <u>1.2. Поняття комп'ютерного дискурсу</u> .....                                |  |
| <u>Висновки до розділу 1</u> .....  |  |
| <u>РОЗДІЛ 2.ВІДЕОГРА ЯК ЖАНР КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ:</u>                        |  |
| <u>КОМУНІКАТИВНІ СТРАТЕГІЇ</u> .....  |  |
| <u>2.1. Відеогра у комп'ютерному дискурсі</u> .....                             |  |
| <u>2.2. Комунікативні стратегії відеогри як жанру комп'ютерного</u>             |  |
| <u>дискурсу</u> .....   |  |
| <u>2.3. Лінгво-стилістичний аналіз комунікативних стратегій відеоігри</u> ..... |  |
| <u>2.3.1 Текст-енциклопедія</u> .....   |  |
| <u>2.3.2 Текст-статус</u> .....   |  |
| <u>2.3.3 Текст-репліки персонажів</u> .....                                     |  |
| <u>2.3.4 Текст-заставка</u> .....   |  |
| <u>2.3.5. Текст-інструкція</u> .....  |  |
| <u>Висновки до розділу 2</u> .....  |  |
| <u>РОЗДІЛ 3.ПЕРЕКЛАД ВІДЕОІГОР З ПОЗИЦІЇ АДЕКВАТНОСТІ ТА</u>                    |  |
| <u>ЕКВІВАЛЕНТНОСТІ</u> .....  |  |
| <u>3.1. Адекватність та еквівалентність перекладу</u> .....                     |  |
| <u>3.2. Перекладацький аналіз текстів відеоігор як відображення</u>             |  |
| <u>комунікативних стратегій</u> .....   |  |
| <u>3.3. Перекладацькі помилки при локалізаціях ігор</u> .....                   |  |
| <u>Висновки до розділу 3</u> .....  |  |
| <u>ВИСНОВКИ</u> .....   |  |
| <u>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</u> .....   |  |
| <u>АВСТРАКТ</u> .....   |  |

## ВСТУП

У сучасному світі розвиток інформаційних технологій відбувається все швидше, комп'ютери та Інтернет вже стали невід'ємною частиною нашого повсякденного життя. Все це дозволяє нам миттєво отримати доступ до практично будь-якої необхідної інформації та полегшити, таким чином, виконання завдань, пов'язаних із роботою та навчанням. Проте, без відпочинку та розваг, ведення продуктивної діяльності не було б можливим, внаслідок чого людина винайшла ще один спосіб застосування комп'ютерів, а саме – для організації дозвілля.

**Актуальність дослідження.** Ігрова індустрія на сьогоднішній день є однією з найрозвиненіших. Варто пам'ятати, що, хоча вся продукція цієї промисловості і призначається для розважальних цілей, розробка відеоігор все ще є складним, дорогим і трудомістким процесом. Кожна відеогра є окремим комерційним проектом, успіх якого безпосередньо залежить від уміння компанії знайти ідеальний баланс між ігровим процесом та історією, витратити на створення гри найменшу кількість ресурсів і поширити кінцевий продукт серед найбільшої кількості споживачів. Останнє не було б можливим без перекладу, оскільки поширення відеоігри лише в країні-виробнику значно скоротило б аудиторію. Актуальність даної роботи зумовлена постійним розвитком сфери комп'ютерних технологій та індустрії відеоігор зокрема, а також поширенням перекладних версій відеоігор. У зв'язку з цим питання про якісний переклад текстів у відеоіграх є актуальним.

**Метою роботи** є виявлення стратегій перекладу текстів відеоігор з англійської на українську мову.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі **завдання**:

1. На основі конститутивних ознак та жанрів комп'ютерного дискурсу охарактеризувати відеогру як один із способів прояву комп'ютерного дискурсу;

2. Визначити мету комунікації у відеоіграх та виявити комунікативні стратегії;

3. Проаналізувати та охарактеризувати лінгво-стилістичні особливості комунікативних стратегій у текстах відеоігор;

4. Провести порівняльно-зіставний аналіз текстів різних відеоігор та виявити особливості їхнього перекладу.

**Об'єктом дослідження** є відеогра як жанр комп'ютерного дискурсу.

**Предметом дослідження** є специфіка перекладу текстів ігор як жанру комп'ютерного дискурсу.

**Матеріалом для дослідження** послужили тексти з таких відеоігор, як Mass Effect, Life is Strange, The Witcher. Для вирішення поставлених завдань були використані наступні **методи дослідження**: методи аналізу та синтезу, за допомогою яких було зібрано та узагальнено теоретичний матеріал з досліджуваної теми, а також підведені підсумки дослідження; метод трансформаційного аналізу.

**Теоретична значимість** даної роботи полягає в тому, що виявлені в ході дослідження дані про відеогру як один із способів прояву комп'ютерного дискурсу доповняють і розширяють відомості про методiku опису англійського комп'ютерного дискурсу та способів його перекладу. Результати проведеної роботи можуть бути застосовані при вивченні інших дискурсів та визначенні найбільш адекватних способів їх перекладу.

**Практична значимість** роботи полягає в тому, що результати проведеного дослідження можуть бути використані в курсах практичного перекладу, а також в практичній роботі перекладачів.

**Апробація результатів випускної роботи.** Апробація роботи відбулася на Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні питання гуманітарних наук» (Херсон : ХНТУ, 2021 рік).

**Структури роботи.** Ця робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел.

## ABSTRACT

In today's world, the development of information technology is accelerating, computers and the Internet have become an integral part of our daily lives. All this allows us to instantly access almost any necessary information and thus facilitate the implementation of tasks related to work and study. However, without recreation and entertainment, productive activities would not be possible, as a result of which people invented another way to use computers, namely - to organize leisure.

**Relevance of research.** The gaming industry today is one of the most developed. It is worth remembering that although all the products of this industry are intended for entertainment purposes, the development of video games is still a complex, expensive and time-consuming process. Each video game is a separate commercial project, the success of which directly depends on the company's ability to find the perfect balance between gameplay and history, spend the least amount of resources on creating the game and distribute the final product to the largest number of consumers. The latter would not be possible without translation, as the distribution of video games only in the country of origin would significantly reduce the audience. The relevance of this work is due to the constant development of computer technology and the video game industry in particular, as well as the spread of translated versions of video games. In this regard, the issue of quality translation of texts in video games is relevant.

The **aim** of the work is to identify strategies for translating video game texts from English into Ukrainian.

To achieve this goal it is necessary to perform the following **tasks**:

1. On the basis of constitutive features and genres of computer discourse to characterize video games as one of the ways of manifestation of computer discourse;

2. Define the purpose of communication in video games and identify communication strategies;
3. Analyze and characterize the linguistic and stylistic features of communicative strategies in video game texts;
4. Carry out a comparative analysis of the texts of different video games and identify features of their translation.

**The object of research** is video game as a genre of computer discourse.

**The subject of research** is the specifics of the translation of game texts as a genre of computer discourse.

**The theoretical significance** of this work is that the data discovered during the study of video games as one of the ways of manifestation of computer discourse will complement and expand information about the method of describing English computer discourse and ways of its translation. The results of this work can be used to study other discourses and determine the most appropriate ways to translate them.

**The practical significance** of the work is that the results of the study can be used in practical translation courses, as well as in the practical work of translators.

**Structures of work.** This work consists of an introduction, three chapters, conclusions and a list of sources used.