

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

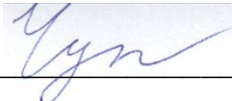
ОТЧЕТ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ НАУЧНО- ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ПРАКТИКЕ

М-ЛГ-23-148807.4433-с.05.000. ПП

Период прохождения практики:

03.06.2024 – 13.07.2024

Студент
гр. МЛГ-23



Н.С. Чунихин

Руководитель
канд. фил. наук, доцент



Ю.О. Коновалова

Владивосток 2024

Содержание

Введение.....	03
1. Ономастика как наука. Имя собственное как объект изучения.....	04
2. Язык видеоигр как объект лингвистических исследований.....	05
3. Основные понятия переводоведения. Стратегии и тактики перевода.....	08
4. Базовые ценности русской и английской лингвокультур.....	15
5. Использование видеоигр при обучении иностранным языкам.....	20
Заключение.....	24
Список использованных источников.....	25

Введение

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной культуры, а их популярность растет с каждым годом. Одним из ключевых аспектов любой игры является ее название, которое является важным маркетинговым инструментом и отражает суть и особенности самой игры. В данной работе мы рассмотрели некоторые вопросы ономастики, основные понятия переводоведения, стратегии и тактики перевода, базовые ценности английской и русской лингвокультур, а также использование видеоигр при обучении иностранным языкам.

Цель данной работы – подготовить теоретическую базу для выполнения исследования по теме «Специфика названий компьютерных игр в английском и русском языках». Для достижения цели был поставлен ряд задач:

1. Изучить основные понятия ономастики и теорию имени собственного.
2. Проанализировать научные исследования, посвященные языку видеоигр
3. Выявить основные понятия переводоведения, выделить стратегии и тактики перевода.
4. Описать и сопоставить базовые ценности русской и английской лингвокультур.
5. Рассмотреть вопрос использования видеоигр при обучении иностранным языкам.

Объектом исследования послужили научные лингвистические теории, предметом исследования – концепции, понятия и методы, необходимые для исследования специфики названий видеоигр в русском и китайском языках.

Во время работы был использован описательный метод.

1 Ономастика как наука. Имя собственное как объект изучения

Ономастика как наука об именах играет значительную роль в лингвистике, культурологии и истории. Имя собственное является объектом изучения этой науки, позволяя раскрывать множество аспектов человеческой жизни, истории и общества. В данном разделе диссертации мы намерены рассмотреть значение и особенности исследования имен собственных, а также их роль в мире современной науки и национальной культуры. Согласно определению, данному в учебнике Арнольд И.В. «Лексикология современного английского языка» [1], лексикология (от греч. *lexis* - "слово" и *logos* - "изучение") – это раздел лингвистики, изучающий словарный запас языка и свойства слов как основных единиц языка. Термин "словарный запас" используется для обозначения системы, образованной совокупностью всех слов и их эквивалентов, имеющих в языке. Термин "слово" обозначает основную единицу данного языка, возникающую в результате ассоциации определенного значения с определенной группой звуков, которые могут использоваться в определенной грамматической форме. Раздел посвящен анализу ключевых теоретических концепций, методов и подходов к изучению ономастики, а также выявлению тенденций развития данной области научных исследований.

Ономастика (от греч. *onomastikós* — относящийся к наименованию, *опута* — имя, название) – это раздел языкознания, изучающий собственные имена, историю их возникновения и преобразования в результате длительного употребления в языке-источнике или в связи с заимствованием в другие языки [2].

Именно такое определение даёт Попов С.А. в своей статье «Ономастика России». Но также есть и второе определение, которое дали А.М. Мезенко, В.М. Генкин, А.Н. Деревяго в своём труде под названием «Теория имени собственного». Согласно им, ономастика не только изучает собственные имена, их историю и трансформации; она и есть сама совокупность имён собственных. Причём во втором значении «ономастики» употребляется также термин *онимия*, или *проприальная лексика*, в свою очередь восходящий к латинскому *proprius* 'собственный'. Приведенные определения говорят о том, что предметом изучения ономастики является *оним* (от др.-греч. *ὄνομα* – 'имя, название') – слово, словосочетание или предложение, которое служит для выделения именуемого им объекта среди других объектов, его индивидуализации и идентификации [3]. Данный термин необходимо разобрать подробнее.

В своей работе по ономастике Г.Ю. Сызранова пишет следующее: «Собственные имена – это индивидуальные обозначения, данные объектам, имеющим, кроме того, общие (родовые,

видовые, подвидовые, а иногда еще и сортовые) наименования» [4]. Согласно автору, отличительными чертами всех собственных имён является:

- 1) Принадлежность к индивидуальному объекту, а не классу объектов, имеющих черту, характерную для всех индивидов, входящих в этот класс.
- 2) Именуемый с помощью имени собственного объект всегда четко определен, ограничен, очерчен.
- 3) Имя не связано непосредственно с понятием и не имеет на уровне языка четкой и однозначной коннотации.

Опарина Е.О. В своей статье «Имена собственные» пишет следующее: «Имена собственные представляют собой особый пласт лексики, в котором заключены особенности естественного языка — специфика его семантики, структуры, его связей с сознанием и культурой народа» [5, с. 16]. В своей другой работе она также пишет, что имена собственные связаны с выполнением определённых функций: «...общими для всех онимов является номинативная, идентифицирующая, дифференцирующая и коммуникативная» [6].

Уракова Ф. К. совместно с Ирээдуем А.А. в своей статье «Имя собственное как языковая категория» отсылают нас к крупному английскому логика — Джону Стюарту. Джон Стюарт Милль, как пишут авторы: «...Считал, что собственные имена не обладают значением, а представляют собой своеобразные ярлыки, помогающие узнавать предметы и отличать их друг от друга» [7].

В заключение необходимо сказать, что для нашего исследования особое значение имеет точка зрения авторов Г.Ю. Сызрановой и Опариной Е.О.; для правильного перевода и проведения успешной локализации видеоигры на местный рынок просто необходимо понимание таких понятий, как «ономастика» и «имена собственные». Наша позиция довольно схожа с видением авторов А.Р. Рюковой и Е.А. Филимоновой, ведь мы, как и они, считаем, что без наличия у переводчика необходимых навыков в сфере локализации и работе с именами собственными и ономастикой в целом, весь процесс локализации попадает под угрозу и появляется огромный риск не только исказить сам игровой процесс, но и неправильно передать главную мысль произведения и сделать дальнейшее прохождение игры невозможным. [8]

2 Язык видеоигр как объект лингвистических исследований

В современном мире видеоигры находятся среди самых популярных форм развлечений, привлекая внимание миллионов человек по всему миру. Однако в тени увлекательного процесса игры скрывается глубокий исследовательский потенциал, особенно с точки зрения лингвистики. Язык видеоигр представляет собой уникальное поле для проведения лингвистических исследований, позволяя изучать такие аспекты, как жанровые особенности

текстов, языковые стратегии разработчиков, особенности диалогов и многое другое. В данном разделе нашей работы мы рассмотрим язык видеоигр как объект лингвистических исследований, проанализируем средства и приемы языковой репрезентации в игровых текстах, а также выявим особенности взаимодействия между языком и игровым контекстом.

Если в момент зарождения видеоигр объём работы лингвиста ограничивался только переводом упаковки с диском и главного меню, то в 2024 году переводится и даже озвучивается всё, начиная от заглавного экрана и заканчивая титрами. Игровая индустрия достигла такого уровня развития, что игры перестали быть просто механическим процессом и стали полноценным искусством, способным вызывать эмоции, передавать мысли и идеи.

С появлением новых технологий и возможностей, разработчики стали создавать игры с хорошо проработанной визуальной и звуковой атмосферой, способной погрузить игрока в удивительный мир и внушить ему разнообразные эмоции, а с движением прогресса разработчики смогли создать уникальные игровые миры, персонажей, сюжеты и геймплей, которые стали не только увлекательным приключением, но и историей, наполненной философскими, художественными и культурными посылами. В отличие от продуктов кинематографа (фильмов, сериалов.) видеоигры позволяют пользователю не только увидеть, но и почувствовать себя на месте героя истории, принять в ней участие и повлиять на её дальнейшее развитие. Всё это ведёт к появлению «исторически достоверных» игр. Примером служит «Kingdom Come Deliverance», где действие игры происходит в королевстве Богемия в 1403 году на фоне конфликта между королём Вацлавом IV и его братом Сигизмундом. Другим примером может послужить «Valiant Heart: The Great War», игра, выполненная в минималистическом, можно даже сказать мультипликационном, стиле, которая через прекрасную историю рассказывает об ужасах Первой Мировой Войны с четырёх разных перспектив и при этом доносит одну простую мысль – Чтобы не происходило, всегда важно оставаться Человеком.

Об их популярности свидетельствует количество проданных копий: у «Kingdom Come Deliverance» это отметка в 5 миллионов копий в июне 2022 года, а у «Valiant Heart: The Great War» в 2015 было 2,5 миллионов. Проекты не достигли бы таких показателей без хорошего уровня локализации, что позволило продать множество цифровых копий продукта в самых разных странах мира.

Современные дети проявляют увеличенный интерес к компьютерным видеоиграм. Это можно объяснить развитием информационных технологий, ростом доступности игровых устройств и возросшим количеством игрового контента. Игры стали популярным форматом развлечения, предлагающим детям интерактивный опыт, мгновенное удовлетворение и возможность взаимодействовать с другими игроками. Видеоигры перестали быть просто

формой досуга – это полноценная форма взаимодействия дискурса и человека. Это нельзя оставлять без внимания.

Нашу мысль разделяет Д.С. Титова. Так в своей работе «Текст видеоигры как объект лингвистического исследования: дискурсивная отнесенность, принципы организации и формы бытования» она пишет: «Дальнейшее игнорирование видеоигры как новой формы взаимодействия дискурса и человека просто невозможно» и «Отказ от изучения данного феномена наносит вред чему угодно - философии, филологии, культурологии - но только не самой видеоигре, которая уже случилась не только как прецедент, но сложилась как факт» [9, с. 69].

Как подметила Д.С. Титова в уже ранее упомянутой работе, игры включают в себя тексты различной жанровой и тематической организации: нарративный текст, монолог, диалог, дневники, письма, стихотворения, эпиграммы. Также к этому списку можно добавить и целые книги, свитки, летописи, бытовые записки, бестиарии. Отдельную роль играют легенды, факты, поверья из игрового мира, которые часто фигурируют на «загрузочных экранах», примеру тому могут служить различные игры жанра фэнтези – TES V: Skyrim, Witcher. Помимо объёма сам процесс локализации осложняется ещё и структурными особенностями текста и речи: использование архаизмов и неологизмов, добавление метафор, эпитетов, аллюзий, сленга, жаргона и прочих. [10]

В связи с настолько плачевной ситуацией были основаны сервисы по предоставлению услуг локализаторов. Одним из таких сервисов является сайт «Alconost», на котором пользователи могут заказать услуги профессиональных лингвистов. Стоимость будет зависеть от уровня локализации видеоигры. Этот момент мы рассмотрим подробнее.

Пользователь Степан Дубовой рассказывает о старшем редакторе Алексее Мёдове, который в своей лекции для ВШБИ классифицировал типы локализации по степени углублённости. Получилось следующее:

1. Самый поверхностный — «коробочная локализация»

Если игра выходит на физическом носителе, то есть на диске, локализуется то, что написано на упаковке. Если она продаётся не на физическом носителе, а на какой-либо платформе, то переводится её страница в магазине: описание и скриншоты. Этим коробочная локализация ограничивается.

2. Локализация интерфейса

Подразумевает то, что в игре будут переведены не только описание и коробка, но и интерфейс, страница помощи, названия кнопок. Один из самых часто встречаемых типов локализации.

3. Текстовая локализация

Переводятся все тексты в игре. Пример — GTA V. Игра переведена вплоть до субтитров, поэтому вы, с одной стороны, можете слушать и пытаться понять сленг представителей афроамериканского общества в игре, но при этом видите субтитры на русском.

4. Локализация с дубляжом

Переводятся речь и диалоги, которые озвучиваются русскими актёрами. Если дубляж сделан на хорошем уровне, то сама видеоигра не воспринимается как нечто чужеродное.

5. Графическая локализация

Любая игра представляет собой какой-то движок, дизайн, графические объекты, текстуры — всё то, что не является текстом. Графическая локализация подразумевает, что все надписи внутри должны быть переведены. Это могут быть газеты, вывески магазинов, какие-то записки и так далее.

6. Глубокая локализация — культурная адаптация

Это адаптация под культуру, когда игра переделывается полностью. Можно переделать текстуры, сюжет, диалоги, модели персонажей и сделать совершенно другую игру. Так делают достаточно редко, но всё-таки этот способ локализации встречается, в том числе, в портфолио компании Inlingo Game Localization Studio, к примеру, есть такой проект. Это делается в случаях, если игра без подобной адаптации не способна восприниматься аудиторией и продаваться на каком-либо рынке. [11]

Таким образом, язык видеоигр представляет собой интересный объект для лингвистических исследований, поскольку он объединяет в себе элементы различных языковых систем, а также обладает своими уникальными особенностями, влияющими на коммуникацию и взаимодействие игроков. Исследование языка видеоигр не только позволяет лучше понять специфику этого вида коммуникации, но также может расширить наши знания о языке в целом и его влиянии на культуру и общество. Дальнейшие исследования в этой области могут привести к новым открытиям и развитию лингвистической науки.

3 Основные понятия переводоведения. Стратегии и тактики перевода

Переводоведение является одной из наиболее актуальных и востребованных областей лингвистики, которая изучает процесс перевода и разрабатывает стратегии и тактики для успешного передачи смысла текста из одного языка на другой. В данном разделе мы рассмотрим основные понятия переводоведения, концепции и принципы, лежащие в основе процесса перевода, а также рассмотрим различные стратегии и тактики, используемые переводчиками для достижения максимальной точности и передачи оригинального значения текста.

Переводоведение (англ. Translation Studies), теория перевода, изредка транслатология, традуктология (от фр. Traduction) — гуманитарная дисциплина на стыке лингвистики, теории коммуникации, сравнительного литературоведения, семиотики и социологии, изучающая процесс и результаты устного и письменного перевода, а также широкий круг смежных явлений (например, локализацию).

Комиссаров В.Н. в своём учебнике «Теория перевода (лингвистические аспекты)» пишет, что перевод — это вид языкового посредничества, который всецело ориентирован на иноязычный оригинал [12, с. 43]. Другое определение данному понятию дала Велединская С.Б. в своей работе «Курс общей теории перевода». Она пишет следующее: «Перевод - особый вид духовной деятельности человека, направленный на языковое посредничество, т. е. преодоление барьеров в человеческом общении, связанных с языковым разнообразием» [13, с. 8]. Бархударов Л.С. видит «перевод» совершенно иначе. Для него этот термин является, как он пишет: «Процессом преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного плана содержания, то есть значения» [14, с. 6]. Более объёмное определение дала Алексеева И.С. в своей работе «Введение в переводоведение». По её словам: «Перевод — это деятельность, которая заключается в вариативном переыражении, перекодировании текста, порожденного на одном языке, в текст на другом языке, осуществляемая переводчиком, который творчески выбирает вариант в зависимости от вариативных ресурсов языка, вида перевода, задач перевода, типа текста» [15, с. 7]. В работах Комиссарова В.Н. мы выделили следующие задачи теории перевода. Во-первых, это раскрытие и описание общелингвистических основ перевода. То есть необходимо указать, какие особенности языковых систем и закономерности функционирования языков лежат в основе переводческого процесса, делают этот процесс возможным и определяют его характер и границы. Во-вторых, определить перевод как объект лингвистического исследования и указать его отличие от других видов языкового посредничества. В-третьих, разработать основы классификации видов переводческой деятельности. В-четвёртых, раскрыть сущность переводческой эквивалентности как основы коммуникативной равноценности текстов оригинала и перевода. В-пятых, разработать общие принципы и особенности построения частных и специальных теорий перевода для различных комбинаций языков. В-шестых, разработка общих принципов научного описания процесса перевода как действий переводчика по преобразованию текста оригинала в текст перевода. В-седьмых, раскрытие воздействий на процесс перевода прагматических и социолингвистических факторов и определение понятия «норма перевода» и разработка принципов оценки качества перевода. [16]

Анализируя работу Алексеевой И.С. мы заметили, что она выделяет несколько основных, по её мнению, методов перевода. А именно:

1. Устный последовательный перевод

Переводчик переводит на слух 1-2 фразы или несколько больший фрагмент устного текста, который произносит оратор (или участник беседы), причем сразу после того, как эти несколько фраз произнесены. Такой вид перевода часто называют абзацно-фразовым переводом.

2. Синхронный перевод

Текст переводится почти одновременно с его произнесением (с небольшим отставанием).

3. Синхронизация видеотекста

Живая синхронизация видеотекста переводчиком, т. е. синхронный перевод через микрофон того, что говорят в данный момент герои кинофильма или диктор (в случае, если это документальный фильм).

4. Перевод с листа

Переводчик смотрит на страницу оригинала и переводит текст в другой документ, одновременно набирая его. Такой перевод требует от переводчика больших усилий и занимает значительно больше времени.

5. Специализированный перевод

Для перевода требуются знания в какой-либо области, которые обычно не входят в число общих знаний переводчика или студента-переводчика..

6. Письменный перевод

Передача письменного текста, созданного на одном языке, в письменный текст на другом языке.

7. Машинный перевод

Процесс автоматического перевода текста или речи с одного естественного языка на другой, осуществляемый искусственным интеллектом без участия человека. [15]

В данной работе автор затрагивает тему обработки текста при переводе и выделяет следующие виды передачи:

1. Адаптация

Адаптация представляет собой приспособление текста к уровню компетентности реципиента, т. е. создание такого текста, который читатель сможет воспринять, не прибегая к посторонней помощи.

2. Стилистическая обработка

Когда переводчика просят не только перевести, но и «улучшить» текст, например, сделать его менее казенным, громоздким; убрать длинноты и нелогичности; шире, чем в подлиннике,

пользоваться разговорными оборотами речи; или, напротив, убрать из подлинника слишком вольные словечки, если речь идет об официальном документе.

3. Авторизованный перевод и соавторство

Этот вид обработки встречается только при переводе художественных и публицистических текстов, где за переводчиком признается авторство на переведенный им текст.

4. Выборочный перевод

Иногда заказчика не интересует весь текст, ему необходимо почерпнуть из него сведения на какую-то определенную тему.

5. Резюмирующий перевод

Задачей переводчика является создание резюме, краткой сводки о содержании текста. [15]

Также во время перевода следует избегать путаницы с определениями. Тактика, способы, приёмы и стратегии перевода не являются синонимами. На сегодняшний день в переводоведении не существует единого определения переводческой стратегии. Однако, наиболее точным и в полной мере отражающим сущность этого явления, является определение В. В. Сдобникова:

«Стратегия перевода — это общая программа осуществления переводческой деятельности, определяемая спецификой коммуникативной ситуации и, в свою очередь, определяющая характер профессионального поведения переводчика в рамках данной коммуникативной ситуации» [17, с. 172]

Также, по мнению Н. А. Дьяконовой, сложность в написании точного определения данного понятия состоит еще и в том, что на стратегию перевода оказывает влияние множество экстралингвистических факторов: «Если внимательно рассмотреть все имеющиеся на данный момент определения переводческой стратегии, то окажется, что проблема определения состоит в том, что на саму стратегию влияет очень много факторов, таких как тип мышления переводчика, его склонность к аналитическим, синтетическим или ассоциативным процессам; его чувство исторического пространства текста, моторико-сенсорные операции, фактор личного отношения к тексту и той информации, которую данный текст передает; стандартные приемы и трансформации, которые переводчик вынужден осуществлять при переводе; его мировоззрение; воздействие всех стимулирующих и препятствующих переводчику факторов, с которыми он постоянно сталкивается» [18, с. 64]

Часто стратегия перевода представляется как набор переводческих приемов. Например, Т. А. Волкова считает, что «можно определить стратегию перевода как неконечную совокупность профессиональных, эффективных, динамических, логически взаимосвязанных, последовательных универсальных и индивидуальных приемов. [19, с. 21]

Что же касается решения конкретных переводческих проблем или задач, то этой цели служат тактики перевода. Тактика перевода определяется совокупность способов и приемов достижения поставленной цели перевода с учетом выработанной стратегии перевода [20, с. 158–159]. Каждая тактика перевода есть способ решения определенной переводческой задачи (например, прагматической адаптации текста, хронологической адаптации текста, воспроизведения стилистических особенностей текста и т. п.). Определенная совокупность используемых тактик должна рассматриваться как способ реализации той или иной стратегии перевода

Под способом перевода подразумевается путь, который использует сознание человека для преобразования текста с одного языка на другой. Способы перевода бывают смысловыми и формально-знаковыми.

Парфенова Д.И. в своей статье «Основные этапы и механизм процесса перевода» выделила два основных способа перевода [21, с. 3]:

1. Буквальный перевод, в который входят транслитерация, транскрипция и калькирование
2. Функциональный перевод, который представляет собой поиск эквивалентов в языке перевода, функциональных аналогов, а также в него входит описательный перевод.

Р. К. Миньяр-Белоручев считает, что способ перевода обычно решает частную задачу: он помогает преодолеть возникшую в целенаправленной деятельности переводчика трудность [22, с. 100]. Из чего можно сделать вывод, что способ перевода равен переводческой операции, которая направлена на разрешение какой-то проблемы и которая предполагает однотипность действий специалиста-переводчика. Различия в системах языков и правилах использования единиц языка постоянно создают некоторые проблемы в процессе перевода, ввиду чего переводчик вынужден использовать способы перевода, так называемые переводческие трансформации.

За основу данного понятия возьмём определение, которое дал Л.С. Бархударов в своей работе «Язык и перевод». Переводческие трансформации – это «те многочисленные и качественно всевозможные преобразования, которые осуществляются для достижения переводческой эквивалентности перевода, вопреки расхождениям в формальных и семантических системах двух языков» [23, с. 190].

Большинство исследователей условно делит трансформации на три группы: лексические, грамматические и смешанные, они же комплексные.

Но у каждого автора своё мнение о данных группах. Так, А. М. Фитерман и Т. Р. Левицкая к грамматическим трансформациям относят перестановки, опущения и добавления, перестройки и замены предложений. К стилистическим – синонимические замены и

описательный перевод, компенсация и различные виды замен. К лексические трансформации – замена и добавление, конкретизация и генерализация предложений, а также опущение [24].

Я. И. Рецкер, напротив, называет лишь два типа трансформаций: Грамматические трансформации в виде замены частей речи и лексические трансформации, к которым он относит конкретизацию, генерализацию, дифференциации значений, антонимический перевод, компенсации потерь, возникающих в процессе перевода, а также смысловое развитие и целостное преобразование. Все лингвисты пишут, что деление трансформаций на типы и виды – это условность. Связано это с тем, что некоторые трансформации практически не встречаются вне сочетания с прочими трансформациями, то есть в чистом виде [25].

А Л.К. Латышев думает иначе. Он дал классификацию переводческих трансформаций по характеру отклонения от межъязыковых соответствий, в которой: «они подразделяются на: морфологические – замена одной категориальной формы другой или несколькими; синтаксические – изменение синтаксической функции слов и словосочетаний; стилистические – изменение стилистической окраски отрезка текста; семантические – изменение не только формы выражения содержания, но и самого содержания, а именно тех признаков, с помощью которых описана ситуация; смешанные – лексико-семантические и синтактико-морфологические» [26, с. 65].

К.В. Кулемина в своей работе «Основные виды переводческих трансформаций» рассмотрела две из наиболее известных типологий переводческих трансформаций, Комиссарова и Бархударова, и сопоставила их [27].

Таблица 1 – Сопоставительная таблица переводческих трансформаций

Переводческие трансформации	
По В.Н. Комиссарову	По В.Н. Комиссарову
Транскрибирование	
Транслитерация	
Калькирование	
Лексико-семантические замены: Конкретизация Генерализация Модуляция	Замены: Лексические замены Конкретизация Генерализация Замена следствия причиной и наоборот
Грамматические трансформации: Синтаксическое уподобление / Дословный перевод Грамматические замены: Замена форм слова Замена частей речи Замены членов предложения Замена типа предложения Членение предложений Объединение предложений	Замена форм слова Замена частей речи Замена членов предложений Синтаксические замены в сложном предложении, в том числе объединение и членение предложений Антонимический перевод

Комплексные лексико-грамматические трансформации: Антонимический перевод Экспликация / Описательный перевод Компенсация	Компенсация
	Перестановка
	Добавление
	Опущение
Технические приёмы перевода: Перемещение Добавление Опущение	

Данная таблица является наглядным показателем того, что к каждого автора своё представление о переводческих трансформациях.

Отличается сам подход к разделению трансформаций на типы. Комиссаров В.Н. подразделяет все трансформации на лексические, грамматические и комплексные лексико-грамматические, в то время как его коллега – на замены, добавления, опущения и перестановки. Комиссаров В.Н. включает в свою классификацию транскрибирование, транслитерацию и калькирование. У Л.С. Бархударова же они в списке отсутствуют.

Однако в данных типологиях наблюдается и сходство. Приемы конкретизации, генерализации и антонимического перевода присутствуют как в типологии В. Н. Комиссарова, так и в типологии Л. С. Бархударова. «Модуляцию» Комиссарова Бархударов трактует как «замену следствия причиной и наоборот». Методы добавления и опущения упоминаются в системе трансформаций Л.С. Бархударова как основные типы, Комиссаров В.Н. же эти два метода не включает в общую классификацию трансформаций, а рассматривает их как технические приемы перевода наряду с приемом перемещения лексических единиц, который Бархударов именуется «перестановками».

Подводя итог, следует сказать, что в ходе исследования основных понятий переводоведения были выделены ключевые стратегии и тактики перевода, которые играют важную роль в процессе передачи значений и смыслов между различными языками. Анализ показал, что выбор стратегии и тактики перевода зависит от ряда факторов, включая степень эквивалентности между исходным и целевым текстами, особенности жанра и стиля оригинала, аудиторию и цель перевода. Для эффективной передачи информации и сохранения авторского посыл переводчику необходимо уметь балансировать между буквальным и свободным переводом, а также использовать различные стратегии адаптации, транскодирования и шифрования. Таким образом, понимание основных понятий переводоведения и умение применять различные стратегии и тактики перевода является ключевым компонентом успешной работы переводчика. Для нашей научной работы, которая связана непосредственно с переводом, типология переводческих трансформаций В.Н. Комиссарова подходит лучше всего по следующим причинам:

1. В.Н. Комиссаров в своей типологии уделяет особое внимание аспектам изменения структуры и смысла текста при переводе, что является ключевым для анализа переводческой деятельности.

2. Вилен Наумович обращает внимание на различные уровни языка и их влияние на процесс перевода, что позволяет более глубоко и всесторонне изучать переводческие трансформации.

3. Типология Комиссарова более систематизирована и структурирована, что делает ее удобной для использования в академических исследованиях и анализе переводческой практики.

Таким образом, типология переводческих трансформаций В.Н. Комиссарова является более подходящим инструментом для научной работы в области перевода, так как она учитывает широкий спектр аспектов и особенностей перевода, что позволяет проводить более глубокий и полный анализ переводческих процессов.

4 Базовые ценности русской и английской лингвокультур

В современном мире межкультурные коммуникации приобретают все большее значение, поскольку глобализация стремительно объединяет различные культуры и языки. Однако, несмотря на это объединение, между странами и нациями сохраняются уникальные лингвокультурные особенности, которые определяются их историей, традициями, обычаями и ценностями. Русская и английская лингвокультуры обладают своими уникальными базовыми ценностями, которые формируют специфическое мировоззрение носителей языка и влияют на их поведение и коммуникацию. В данном разделе мы рассмотрим основные ценности русской и английской лингвокультур, их характеристики.

Необходимо понять, что понимается под словом – лингвокультура. В.В. Красных описывает лингвокультуру как «воплощенную и закрепленную в знаках живого языка и проявляющаяся в языковых процессах культура, культура, явленная нам в языке и через язык» [28, с. 10] По её словам, лингвокультура «формируется на участке пересечения языка и культуры, где знаки языка культуры выступают только в языковом воплощении, а знаки (естественного) языка выполняют функцию их овнешнителей (при этом собственно лингвистические характеристики вербальных единиц отходят на второй план)» [29, с. 2]. То есть, обладая своей собственной грамматикой и словарем, лингвокультура предстает перед нами как самостоятельная семиотическая система. Забеднова И.П. же в своих работах заявляет, что «лингвокультуру мы можем определить как особый тип взаимосвязи языка и культуры, проявляющийся как в сфере языка, так и в сфере культуры, а выявить её можно через сопоставление с другим типом взаимосвязи языка и культуры» [30, с. 3].

Официально устоявшегося определения термина нет, но можно заметить, что авторы сходятся во мнении, называя лингвокультуру связью между языком и культурой. Разобравшись с данным феноменом, приступим к характеристике русской и английской лингвокультур.

Для определения базовых ценностей русской лингвокультуры мы будем работать с учебником Юрия Степанова «Константы: Словарь русской культуры». Данная книга в 2001 году была удостоена золотой медали имени В.И. Даля Российской Академии Наук. [31] В своей работе Юрий Степанов перечисляет следующие базовые ценности:

1. Традиционализм и сохранение исторического наследия.
2. Коллективизм и важность семьи.
3. Религиозность и моральные ценности.
4. Патриотизм и гордость за свою страну.
5. Уважение к старшим, традиции уважения и воспитание.
6. Ценность образования и культуры.
7. Ценность труда и самореализации через него.
8. Любовь к природе и уважение к окружающей среде.

Также 9 ноября 2022 года, Президентом РФ В.В. Путиным, был подписан Указ № 809: «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». В нём был приведён список традиционных ценностей России. К этим ценностям отнесли: жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России. [32]

Характеризируя английскую лингвокультуру, стоит отметить, что для большинства она кажется довольно странной. Эти мнения обусловлены чопорным английским характером, а также особенностями традиций, на которых сформирована культура Англии. В 2015 году министр образования Британии Майкл Гоув объявил начало кампании «продвижения британских ценностей» во всех 20 000 начальных и средних школах страны, четко определив круг основных культурных ценностей британских граждан: первенство британского гражданского и уголовного права, религиозную терпимость и оппозицию гендерной сегрегации.

Официальная английская газета The Telegraph опубликовала список ценностей. Первым пунктом данного списка и по совместительству важнейшей ценностью для британцев стоит важность верховенства права и, в частности, традиций общего права. Английское общество в

правовом аспекте основано на идее, что закон един для всех, что все должны соблюдать одни и те же правила независимо от финансового положения или статуса.

Вторым — это суверенитет королевской власти, воплощаемый через Парламент и в Парламенте. Верховная власть сосредоточена в руках королевской семьи, Парламента, а в последние годы верховную власть разделяет и Верховный суд.

Третьим — это толерантность: никто не должен иметь преференций перед другими из-за принадлежности к определенной группе. Точно так же все партии, секты, конфессии и идеологии должны толерантно относиться к своим соперникам. Кроме того, не должно быть разницы между мужчинами и женщинами, поскольку они имеют равные права.

Четвертым — право на свободу личности и презумпция невиновности.

Пятым — это свобода слова и выражения мнений, в том числе с использованием свободных, непредвзятых, плюралистических средств массовой информации.

Шестым — право на частную собственность, право свободно покупать и продавать собственность, передавать право собственности, подписывать контракты и обеспечивать их соблюдение, не опасаясь конфискации.

Седьмым — это те учреждения, которые, по сути, являются исключительно британскими и отражают характер нации. Они подразумевают следующие институты: монархию, вооруженные силы, церковь, СМИ, в первую очередь важность национальной компании BBC.

Восьмым — ценностью является британская история и культура, поскольку отсутствие понимания прошлого влечет неспособность понять настоящее. Именно поэтому история Британии должна стать обязательным предметом для детей средней школы, как коренных жителей, так и иммигрантов.

Девятым — спорт и честная игра. Британцы гордятся тем, что именно в их стране появились многие популярные виды спорта, которыми сегодня занимаются во всем мире.

И заключительным десятым пунктом стал патриотизм, т.е. настоящая и щедрая любовь к стране, даже готовность пожертвовать ради нее всем. [33]

Стоит отметить, что под выражением «английская лингвокультура» понимается не только культура Англии, но и Соединённых Штатов Америки, Англо-Саксов и множества других. В данной работе мы затронем только британскую и американскую лингвокультуры. Выражение «британская лингвокультура» уже упоминалось и до нашего исследования. Джигоев Батраз Александрович в своей статье «Анализ ценностных ориентаций британской лингвокультуры в диахронии» рассматривал её на дискурсивном пространстве произведений «Книга джунглей» Р. Киплинга и «История с кладбищем» Н. Геймана. [34]

Т. П. Карпухина и А. В. Луговской в статье «Концепт Island Как Ценностная Константа Британской Лингвокультуры» тоже использовали данное выражение в своей научной работе. [35]

В нашем исследовании мы также рассмотрели разработки Вашингтонского международного центра, Вашингтон, округ Колумбия, под названием «Ценности, которыми живут американцы», которые были опубликованные в апреле 1984 г. и представляли собой перечень из тринадцати ценностей, понимание которых, по мнению исполнительного директора центра Л. Р. Колса, способно объяснить 95 процентов действий представителей англо-американской лингвокультуры [36].

Кроме того, на сайте «USAHello», который посвящён обучению, получению гражданства и жизни в Америке существует раздел, под названием «Каковы наиболее важные американские ценности?» [37]. В данной разделе перечислены 12 современных базовых ценностей американской культуры. Сравнительно-сопоставительный анализ данных обозначенных исследований показал, что ценности американцев не претерпели значительные изменения с начала 1980-х гг. Ниже в таблице приведено сравнение этих двух списков.

Таблица 2 – Изменения базовых ценностей американцев.

Базовые ценности США	
1984 год (Л.Р. Колс)	2024 год (USAHello)
Индивидуальный контроль над окружающей средой или происходящим.	Независимость и самодостаточность
Перемены к лучшему.	Равенство
Время и контроль над ним.	Индивидуализм
Равенство/эгалитаризм	Неприкосновенность частной жизни
Индивидуализм и неприкосновенность частной жизни	Демократия
Концепт «Помоги себе сам»	Патриотизм
Конкуренция и свободное предпринимательство	Рабочая этика и заслуги
Ориентация на будущее или оптимизм.	Прямота
Ориентация на работу / действие	Вера в прогресс
Неформальность	Потребительство
Прямота, открытость, честность.	Непринужденность
Практичность, эффективность.	Время и эффективность
Материализм, стяжательство.	

Как мы можем заметить, к ценностям представителей англо-американской лингвокультуры в 2024 году добавились такие пункты как патриотизм и демократия. Американцы всё также придерживаются прямоты и равенства в общении. Время и

эффективность его использования по-прежнему остаются одним из самых важных пунктов в культуре Соединённых Штатов. Сохранился пункт про неприкосновенность частной жизни.

Разобрав данные лингвокультуры по отдельности, мы пришли к выводу, что несмотря на некоторые различия, большинство базовых ценностей всё же схожи. Для большей наглядности все данные приведены в виде таблицы.

Таблица 3 – Сравнение базовых ценностей различных лингвокультур

Базовые ценности		
России	Великобритании	США
Жизнь и достоинство	Закон един для всех	Независимость и самодостаточность
Права и свобода человека	Суверенитет королевской власти	Равенство
Патриотизм и гражданственность	Толерантность	Индивидуализм
Созидательный труд	Право на свободу личности и презумпция невиновности	Неприкосновенность частной жизни
Крепкая семья	Свобода слова	Демократия
Приоритет духовного над материальным	Право на частную собственность	Патриотизм
Гуманизм и милосердие	Учреждения, отражающие характер нации (Монархия, вооруженные силы, церковь, СМИ)	Рабочая этика и заслуги
Справедливость	Британская история и культура	Прямота
Коллективизм	Спорт и честная игра	Вера в прогресс
Взаимопомощь и взаимоуважение	Патриотизм	Потребительство
Преимственность поколений		Непринужденность
Историческая память		Время и эффективность
Единство народов России		
Служение Отечеству и ответственность за его судьбу		

Как видно из предоставленных данных во всех лингвокультурах присутствуют такие пункты как патриотизм, права и свобода человека, справедливость.

Изучение базовых ценностей лингвокультур позволяет лучше понять особенности языковой и культурной идентичности народов, а также способствует развитию

межкультурного взаимопонимания и сотрудничества. Важно учитывать эти различия и сходства при переводческой деятельности, чтобы не допустить грубых ошибок.

5 Использование видеоигр при обучении иностранным языкам

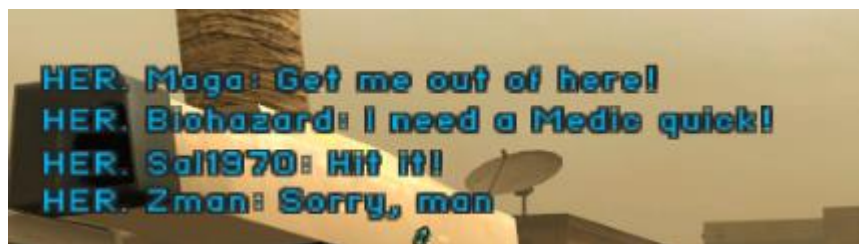
В последние десятилетия видеоигры стали неотъемлемой частью современной культуры и развлечений, получив огромную популярность среди широкого круга пользователей. Вместе с тем, исследования показывают, что видеоигры могут быть эффективным инструментом для обучения иностранным языкам, поскольку они способствуют развитию навыков коммуникации, аудирования, чтения и письма. В данном разделе рассмотрим основные принципы использования видеоигр при обучении иностранным языкам, а также расскажем про уже существующую концепцию применения компьютерных видеоигр в учебной программе.

За основу данного раздела мы возьмём исследование, проводившееся в Швеции в январе 2012 года специалистами по лингвистике Пиа Сэндквист из университета Карлстад и Лисс Керстин Сильвен из университета Гетерборга. Было выяснено, что шведские мальчики по 11,5 часов в неделю говорят на английском языке вне школьной программы. Примерно половину этого времени они играют в онлайн- игры, что существенно способствует изучению разговорного и письменного английского языка, поскольку в играх со сложными правилами вроде World of Warcraft игрокам нужно понимать игровой сленг - иначе они ничего не смогут в ней добиться [38, с. 189-208]. Плюсы данного обучения заключаются в том, что вместо скучной «зубрёжки» материала за учебником ученик изучает новую лексику путём взаимодействия с объектами виртуального мира. Примером могут послужить игры серии Grand Theft Auto, где в игровой процесс включены так называемые «радиостанции». Там различные ведущие по кругу транслируют 40-минутные записи с песнями, разговорами, новостями, блогами и прочим. Ученик, который прослушивает это на протяжении всего игрового процесса, постепенно начинает запоминать и позже использовать формы слов, интонации, произношение, а также получает базовое представление о правильном строении предложений на иностранном языке.

Отталкиваясь от личного опыта, хочется подметить, что первые слова и навыки разговорного английского мною были получены ещё до школьной программы, а именно в мультиплеере Battlefield 2, игры 2005 года выпуска. Игра заключалась в сражении двух команд из живых игроков до победного конца. На тот момент ещё не у каждого был свой собственный микрофон, а составлять тактику было необходимо. Поэтому для координации действия игроков был предусмотрен набор быстрых сообщений. Он представлял собой шестнадцать

фраз вроде: «В атаку!», «Держать позиции!», «Прости!» и т.д. Фразы выкрикивались персонажем на английском языке.

Рис. 4 – Фрагмент использования фраз во время игры



Перевод: «Вытащите меня отсюда!»
 «Мне срочно нужен Медик!»
 «Огонь!»
 «Прости!»

Звуковые стимулы в форме фраз на иностранном языке, прослушиваемые человеком в контексте игрового процесса, способствовали активному запоминанию и усвоению лингвистической информации. Повторное воспроизведение данных фраз в игровом контексте замедляло динамику и увеличивало продолжительность рабочей и кратковременной памяти, что также позволило осуществить перенос информации в долговременную память человека. Таким образом, прослушивание фраз на иностранном языке в игре может способствовать их постепенному запоминанию и улучшению навыков интеграции новой лингвистической информации. Понимая, что видеоигры стали чем-то большим, чем просто развлечением, учёные стали задумываться, как их можно применять в обучении иностранным языкам.

Концепция Game Based Learning, или сокращенно GBL – это стратегия активного обучения, которая представляет собой пересечение игровых элементов и учебной среды с использованием стратегий, обычно предназначенных для игр, для поощрения и улучшения обучения, практики и оценки. [39]

GBL не ограничивается цифровыми играми, а включает в себя широкий спектр стратегий, включая настольные игры, геймификацию, симуляции и адаптивное обучение. Термин «Геймификации» относительно новый. Карл М. Кэпп описывает геймификацию как «тщательное и взвешенное применение игрового мышления для решения проблем и поощрения обучения с использованием всех подходящих элементов игр». [40]

Было выявлено пять принципов GBL [41, с.6-14]:

1. Внутренняя мотивация;
2. Обучение через интенсивное удовольствие и увлечение;
3. Аутентичность;
4. Самостоятельность и автономия учащегося;
5. Обучение через опыт.

Также выделены механизмы GBL [41, с.6-14].:

1. Правила;
2. Ясные цели, но которые трудно достигнуть;
3. Другая реальность, предлагающая захватывающий контекст;
4. Прогресс по уровням сложности;
5. Элемент непредсказуемости и неоднозначности;
6. Обратная связь – конструктивная и без промедления
7. Социальный элемент – возможность делиться опытом и строить связи между учениками.

GBL предполагает разработку учебных мероприятий таким образом, чтобы игровые принципы и характеристики были встроены в саму учебную деятельность. Это также может включать преобразование имеющихся в продаже игр в учебный процесс. Исследования показывают, что как геймификация, так и обучение на основе игр обладают потенциалом для повышения вовлеченности студентов и мотивации к обучению по различным дисциплинам [42]. GBL использует соревновательные упражнения, либо настраивая студентов друг против друга, либо заставляя их бросать вызов самим себе, чтобы мотивировать их лучше учиться.

Видеоигры приближают обучение к реальной действительности, так как моделируются различные ситуации общения на иностранном языке: ведение переговоров, урегулирование конфликтов и т.п. Использование видеоигр значительно увеличивает мотивацию и удерживает внимание обучающихся, поскольку они являются активными участниками в процессе обучения, а не пассивно наблюдают за происходящим. Они вовлечены в происходящее, являясь координаторами своих действий. Каждый последующий шаг в игре — это определённый опыт и к тому же ещё и высокая стимуляция к познанию всего нового [43].

Коммуникация между игроками способствует быстрее социальной адаптации обучающегося, его социальной идентификации. Видеоигры так же помогают преодолеть языковой барьер, ведь во всех многопользовательских проектах игровой процесс выстроен так, что без общения с другими игроками дальнейшее прохождение видеоигры становится невозможным. Это могут быть переговоры с торговцем, чтобы он понизил цену на какие-нибудь доспехи, или же это может быть клич о помощи в прохождении задания. В таких проектах всегда присутствует система «подземелий» или же «рейдов». Группа игроков собирается вместе, чтобы пройти сложный уровень и получить богатую награду. Естественно, это всё вынуждает людей общаться между собой, назначать друг другу роли в группе и выстраивать тактику. Исследования показывают, что у людей отсутствует значительная часть социального стресса и страха совершения ошибок в общении на иностранном языке в

видеоигре по сравнению с ситуацией, когда собеседник находится прямо перед ним. Это объясняется отсутствием непосредственного визуального контакта и возможности определить реакцию собеседника на произносимые слова или фразы. Таким образом, игровая среда создает более благоприятные условия для непринужденного общения на иностранном языке и уменьшает страх перед совершением ошибок в процессе коммуникации.

Доктор Диана Облингер, почетный президент Educause, подчеркивает ценность цифровых игр для учащихся. В своих трудах она пишет: «Несмотря на различия в определениях, цифровые игры предоставляют визуальную информацию одному или нескольким игрокам, принимают вводимые данные от игроков и используют набор запрограммированных правил. В отличие от традиционных игр, правила запрограммированы в коде, а не описаны в руководстве по эксплуатации. Сенсорный интерфейс и сюжет также добавляют эмоциональной привлекательности. Цифровые игры сложны, требуют сотрудничества с другими пользователями и предполагают развитие ценностей, проницательности и новых знаний. Они создают захватывающие виртуальные миры, дополненные сложной внешней средой, в которую входят сообщества практиков, занимающиеся покупкой и продажей игровых предметов, блоги и сообщества разработчиков. Во многих отношениях игры стали сложными системами обучения». [44]

Итак, использование видеоигр при обучении иностранным языкам является эффективным и инновационным методом, который позволяет стимулировать мотивацию учащихся, развивать навыки коммуникации, а также улучшать понимание иностранного языка. В ходе исследования было выявлено, что интеграция видеоигр в образовательный процесс способствует более глубокому и эффективному усвоению языковых структур, лексики и культурных особенностей страны изучаемого языка. Понятно, что видеоигры не смогут всецело заменить классическую форму обучения иностранному языку, но они вполне могут послужить дополнительным ресурсом в усвоении определённых навыков и умений обучающихся и стимулировать у них желание к дальнейшему продолжению учёбы вне рамок школьной программы.

Заключение

В ходе исследования были изучены различные аспекты ономастики как науки, включая исследование имен собственных и их роль в языке. Также был проведен анализ языка видеоигр как объекта лингвистических исследований, выявлены основные особенности данного языка и его влияние на современное общество. Далее были рассмотрены основные понятия переводоведения и выделены стратегии и тактики перевода, что позволило более глубоко понять процесс перевода и его особенности. Кроме того, было проанализировано и сравнено базовые ценности русской и английской лингвокультур, что помогло выявить сходства и различия между ними. Наконец, было исследовано использование видеоигр при обучении иностранным языкам, что позволило понять и оценить эффективность данного метода обучения. В целом, исследование позволило получить новые знания о различных аспектах лингвистики, ономастики, переводоведения и лингвокультурологии.

Язык видеоигр представляет собой интересный объект для лингвистических исследований, поскольку он объединяет в себе элементы различных языковых систем, а также обладает своими уникальными особенностями, влияющими на коммуникацию и взаимодействие игроков. Нами была выбрана типология переводческих трансформаций В.Н. Комиссарова, так как, по нашему мнению, она является более подходящим инструментом для научной работы в области перевода, всё, потому что учитывается широкий спектр аспектов и особенностей перевода, что позволяет проводить более глубокий и полный анализ переводческих процессов. Также мы выяснили, что можно говорить об английской лингвокультуре, в том числе и британской, так как это термин, обозначающий уникальное

сочетание языковых и культурных характеристик, присущих англоязычным странам, а исследование базовых ценностей русской и английской лингвокультур позволило выявить сходства и различия в менталитете и их ценностях. В самом конце нашего исследования мы поняли, что использование видеоигр при обучении иностранным языкам является эффективным и инновационным методом, который позволяет стимулировать мотивацию учащихся, развивать навыки коммуникации, а также улучшать понимание иностранного языка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка: Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Высш. шк., 1986. — 295 с., ил. — На англ. яз.
2. Попов С.А. Ономастика России URL: <https://onomastika.ru/news/672?ysclid=lxsj9z6tnm724158437> (Дата обращения – 04.06.24)
3. А.М. Мезенко, В.М. Генкин, А.Н. Деревяго Теория имени собственного: учебное пособие / А.М. Мезенко, В.М. Генкин, А.Н. Деревяго ; под общ. ред. А.М. Мезенко. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2022. – 202 с
4. Сызранова, Г.Ю. Ономастика : учеб. пособие / Г.Ю. Сызранова. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2013. – 248 с. : обл.
5. Опарина Е.А. Имена собственные / Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 6, Языкознание: Реферативный журнал. 2020 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imena-sobstvennye-1/viewer> (Дата обращения - 05.06.24)
6. Опарина Е.А. Имена собственные: Языковые характеристики, функции и методы изучения (Обзор) / Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 6, Языкознание: Реферативный журнал. 2020. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imena-sobstvennye-yazykovye-harakteristiki-funktsii-i-metody-izucheniya/viewer> (Дата обращения - 06.06.24)
7. Уракова Ф. К., Ирээдуй А.А. Имя собственное как языковая категория / Концепт — 2014 — Спецвыпуск №16 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imya-sobstvennoe-kak-yazykovaya-kategoriya/viewer> (Дата обращения - 07.06.24)

8. Рюкова А.Р., Филимонова Е.А. Перевод имён собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр / Вестник Башкирского университета — 2016. Т. 21. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-imen-sobstvennyh-pri-lokalizatsii-multiplatformennyh-kompyuternyh-igr/viewer> (Дата обращения - 07.06.24)
9. Титова Д.С. Текст видеоигры как объект лингвистического исследования: дискурсивная отнесенность, принципы организации и формы бытования / Язык. Текст. Дискурс: Научный альманах Ставропольского отделения РАЛК / Под ред. проф. Г.Н. Манаенко. Выпуск 14. Ставрополь: Изд-во СКФУ, 2016. 396 с.
10. Война И.А. ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР / 59-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2023 URL: https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/51733/1/Voina_Lingvisticheskie.pdf (Дата обращения - 18.06.24)
11. Степан Дубовой Что такое локализация и чем она отличается от перевода? URL: <https://dtf.ru/flood/21327-chto-takoe-lokalizaciya-i-chem-ona-otlichaetsya-ot-perevoda> (Дата обращения - 18.06.24)
12. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. - М.: Высш. шк., 1990. - 253 с.
13. Велединская С.Б. Курс общей теории перевода: учебное пособие / С.Б. Велединская; Томский политехнический университет. - Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2010. - 230 с.
14. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М., «Международ. отношения», 1975 – 240 с.
15. Алексеева И.С. Введение в перевод в введение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. — СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. - 352 с.
16. Комиссаров Вилен Наумович. ОБЩАЯ ТЕОРИЯ ПЕРЕВОДА URL: https://pnu.edu.ru/media/filer_public/2013/04/12/komissarov.pdf (Дата обращения - 27.06.24)
17. Сдобников В.В. Стратегия перевода: Общее определение / Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2011. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategiya-perevoda-obshee-opredelenie/viewer> (Дата обращения - 20.06.24)
18. Дьяконова Н. А. Функциональные доминанты текста как фактор выбора стратегии перевода : дис. ... канд. филол наук / Н. А. Дьяконова. – М. : РГБ, 2003. – 185 с.
19. Волкова Т. А. Дискурсивно-коммуникативная модель перевода / Т. А. Волкова. – М. : Флинта : Наука, 2010. – 128 с.

20. Сдобников В. В. Коммуникативная ситуация как основа выбора стратегии перевода : дис. ... д-ра филол. наук. М., 2015. 492 с.
21. Перфенова Д.И. «Основные этапы и механизмы процесса перевода» / Огарёв-Online. 2017. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-etapy-i-mehanizm-protssessa-perevoda/viewer> (Дата обращения - 29.06.24)
22. Р. К. Миньяр-Белоручев Теория и методы перевода. М.: Московский Лицей, 1996. – 208 с.
23. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). – М.: Международные отношения, 1975. – 275 с.
24. Левицкая, Т.Р. Теория и практика перевода с английского языка на русский / Т.Р. Левицкая. – М., 1963. – 125 с.
25. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. – М.: Международные отношения, 1974. – 216 с
26. Латышев Л.К. Курс перевода: Эквивалентность перевода и способы ее достижения. – М.: Международные отношения, 1981. – 248с.
27. Кулемина К.В. Основные виды переводческих трансформаций / Нефтегазовые технологии и экологическая безопасность. 2017. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-vidy-perevodcheskih-transformatsiy/viewer> (Дата обращения - 29.06.24)
28. В.В. Красных ЛИНГВОКУЛЬТУРА КАК ОБЪЕКТ КОГНИТИВНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ / ВЕСТНИК МОСКОВСКОГО УНИВЕРСИТЕТА. СЕР. 9. ФИЛОЛОГИЯ. 2013. № 2 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokultura-kak-obekt-kognitivnyh-issledovaniy/viewer> (Дата обращения - 30.06.24)
29. В.В. Красных Основные постулаты и некоторые базовые понятия лингвокультурологии URL: https://istina.cemi-ras.ru/media/publications/articles/f33/5fd/3230072/KRASNYIh-Ons.postulaty_i_ponyatiya_LK.pdf (Дата обращения - 30.06.24)
30. Забеднова И.П. Язык, культура, лингвокультура как семиотические системы. Их взаимозависимость и взаимопроникновение. URL: <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=https%3A%2F%2Fwww.philol.msu.ru%2F~dis-cours%2Fimages%2Fstories%2Fkrasnyh%2FZabednowa.doc&wdOrigin=BROWSELINK> (Дата обращения – 30.06.24)
31. Степанов Ю.С. Константы: Словарь русской культуры: Изд. 3-е, испр. и доп. М.: Академический Проект, 2004. - 992 с.
32. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». URL:

<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405579061/?ysclid=lynhqxfx527943967> (Дата обращения – 16.07.24)

33. Anne Morris «Understanding British Values» URL: <https://www.davidsonmorris.com/british-values/> (Дата обращения – 16.07.24)

34. Джигоев, Б. А. Анализ ценностных ориентаций британской лингвокультуры в диахронии / Б. А. Джигоев. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2023. — № 49 (496). — С. 516-521. — URL: <https://moluch.ru/archive/496/108973/> (дата обращения - 02.07.24).

35. Т. П. Карпухина, А. В. Луговской Вестник Челябинского государственного университета. 2021. № 7 (453). Филологические науки. Вып. 125. С. 83—92. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-island-kak-tsennostnaya-konstanta-britanskoj-lingvokultury/viewer> (Дата обращения - 02.07.24)

36. Колс Л. Р. Ценности, которыми живут американцы. М., 1984. 6 с. URL: <https://career-center.lehigh.edu/sites/careercenter.lehigh.edu/files/AmericanValues.pdf> (Дата обращения - 05.07.2024)

37. USAHello «Каковы наиболее важные американские ценности?» URL: <https://usa-hello.org/ru/%d0%b6%d0%b8%d0%b7%d0%bd%d1%8c-%d0%b2-%d0%b0%d0%bc%d0%b5%d1%80%d0%b8%d0%ba%d0%b5/culture/%d0%b0%d0%bc%d0%b5%d1%80%d0%b8%d0%ba%d0%b0%d0%bd%d1%81%d0%ba%d0%b8%d0%b5-%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%bd%d0%be%d1%81%d1%82%d0%b8/> (Дата обращения – 16.07.24)

38. Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2012). World of VocCraft: Computer games and Swedish learners' L2 vocabulary. In H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching* (pp. 189- 208). Basingstoke: Palgrave Macmillan. URL: https://www.researchgate.net/publication/265911412_World_of_VocCraft_Computer_games_and_Swedish_learners'_L2_vocabulary (Дата обращения - 05.07.2024)

39. ODBAYAR BATSAIKHAN Game-Based Learning URL: <https://mlpp.pressbooks.pub/game-basedlearning/chapter/chapter-1/> (Дата обращения – 05.07.2024)

40. Кэпп, К.М. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*, San Francisco, CA: Pfeiffer.

41. Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. and Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions* (NFER Research Programme: Innovation in Education). Slough: NFER.

42. Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N. *et al.* Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learn. Environ.* 3, 5 (2016). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>

43. Капустина Л. В. Применение видеоигр в методике обучения деловому иностранному языку // Концепт. - 2013. - № 03 (март). - ART 13054. - 0,3 п. л. - URL: <http://e-koncept.ru/2013/13054.htm>. - Гос. пер. Эл № ФС 77-49965 . - ISSN 2304-120X.

44. Oblinger, Diana. "Games and Learning." EDUCAUSE Review. 01 January 2006. Web. 23 July 2017. <http://er.educause.edu/articles/2006/1/games-and-learning>