



ПЕРЕДАЧА АГРЕССИИ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДЕОИГР

- ❑ **Актуальность и значимость** проблем устойчивого роста агрессивности среди подростков и детей и указывают на высокую долю агрессии в видео играх предопределили выбор темы дипломного исследования.
- ❑ **Цель** — определить принципы прагматически адекватного перевода высказываний из компьютерных игр, содержащих имплицитную агрессию.
- ❑ **Объект исследования** – дискурс компьютерных видеоигр.
- ❑ **Предмет изучения** – единицы языка, способные нести в себе элементы скрытой агрессии.



ВЛИЯНИЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ВОСПРИЯТИЯ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ:

☐ яркие цвета



☐ разнообразная музыка



☐ шумовые эффекты



=

«перегрузка» сознания

ЧТО ТАКОЕ АГРЕССИЯ?

Агрессия – физический акт, который совершается для того, чтобы причинить ущерб другому человеку (или себе) или оскорбить; ущерб может быть как физическим, так и психологическим.

Кэрол Изард



ПРИЧИНЫ И СПУСКОВЫЕ МЕХАНИЗМЫ АГРЕССИИ:

- ☐ эмоция гнева
- ☐ следование устоям общества
- ☐ долг
- ☐ ответственность
- ☐ подражание кому-либо
- ☐ отказ
- ☐ запрет
- ☐ несогласие
- ☐ угроза
- ☐ другое агрессивное действие



ВИДЫ АГРЕССИИ:

КЛАССИФИКАЦИЯ Е.П. ИЛЬИНА

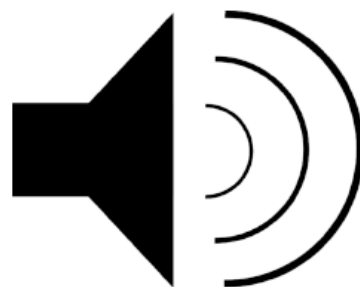
- ☐ физическая
- ☐ вербальная
- ☐ экстрапунитивная (направлена на внешний объект);
- ☐ интрапунитивная (направлена на себя, также «автоагрессия»)
- ☐ прямая (направлена на внешний объект напрямую);
- ☐ косвенная (спор или схватка не по тому вопросу, который на самом деле беспокоит или не с виновником, а с «первым попавшимся»)
- ☐ ЭКСПЛИЦИТНАЯ (явная)
- ☐ ИМПЛИЦИТНАЯ (скрытая)

УРОВНИ ЯЗЫКА, КОТОРЫЕ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ:

-  1 фонетический
-  2 морфологический
-  3 лексический
-  4 синтаксический
-  5 уровень общего текста

ФОНЕТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

- ☐ вибранты
- ☐ взрывные
- ☐ гортанные
- ☐ шипящие



$\widehat{ts}$ $\widehat{ts}^h$
 $\widehat{tʂ}$ $\widehat{tʂ}^h$
 $\widehat{tɕ}$ $\widehat{tɕ}^h$



МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

□ проявляется в уменьшительно-ласкательных суффиксах

How may I help you, stranger?

Могу ли я помочь тебе, путник?



Чего нада, чулувек?



Чаво надобно, милоч?





ЛЕКСИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

- проявление имплицитной агрессии



СИНТАКСИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

- использование императива

Come closer! – Иди сюда!

Surrender! – Сдавайся!

Prepare to fight for your life! – Готовься к смертельному бою!



ТЕКСТОВЫЙ УРОВЕНЬ

□ создает общий образ

**Beware of those who have
nothing to lose.**

Остерегайтесь тех, кому
нечего терять.

League of Legends

ЭТАПЫ ПЕРЕДАЧИ АГРЕССИИ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ:

поиск агрессивно окрашенной
единицы → восприятие и переработка →
формирование образа конечного
результата перевода → подбор и
применение методов перевода



ДИСКУРСЫ ИЗ ВИДЕОИГРЫ

RISK OF RAIN:

Oh lord..

These.. Greater Wisps, as I have grown to call them, are absolutely terrifying to face.

Tougher than the Rock Golem, faster than the Lemurian, and harder hitting than both combined.

Their combat abilities are unprecedented; I can be clear 200m away, and they still manage to hit me square in the chest.

I must stay hidden.. before they find me again.

О боже..

Эти.. как я привык их называть - Старшие Виспы, абсолютно ужасающе в бою.

Крепче Каменных Големов, быстрее Лемурианов и быют сильнее чем те и другие вместе взятые.

Их боевые способности невообразимы. Я могу быть за двести метров от них и всё равно получить удар прямым в грудь.

Я должен оставаться незаметным, пока они меня не нашли.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

- ❑ передача агрессии требует профессиональной работы переводчика
- ❑ перевод должен быть адаптирован под целевую аудиторию
- ❑ главный принцип – оценка степени агрессивности каждой словесной единицы

