

## ОТЗЫВ

научного руководителя о диссертации Арищенко Станислава Игоревича на тему «Локализация программного продукта как способ межкультурной коммуникации (на материале видеоигр)», представленной к защите на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

Диссертационная работа соискателя кафедры теории и методологии перевода Высшей школы перевода (факультета) Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова Арищенко Станислава Игоревича, выполнена в русле исследования теории и методологии перевода и посвящена изучению основных аспектов локализации программного обеспечения тесно, которая переплетается с локализацией и переводом рекламы и маркетингом. Тема диссертационного исследования имеет существенное значение для развития теории локализации и методики обучения этому меду межъязыковой коммуникативной деятельности.

Актуальность данного исследования формируется общемировой потребностью в качественной локализации видеоигр, переводом их текстовых материалов и их культурной адаптацией. Анализ географии локализации и разработки программного обеспечения, проведенный в данной работе, показывает, какие подходы к локализации видеоигр и какие языковые стандарты (EFIGS и др.) представлены на рынке услуг по локализации на данный момент. Кроме того, важной частью исследования стала наглядная репрезентация расхождений в языковой стандартизации для каждого географического региона. Учёт расхождений в языковых стандартах является одним из основных аспектов подготовки текстовых материалов программного обеспечения к дальнейшей локализации.

В рамках диссертационного исследования автором был изучен обширный теоретико-методологический материал, осуществлено сопоставительное изучение теоретических и методологических моделей локализации, разработанных различными научными школами перевода и локализации.

Научная новизна исследования Арищенко состоит в создании алгоритма локализации программного обеспечения с учетом национальной специфики разработки программного обеспечения и лингвистических особенностей русского языка.

Объектом исследования предшествующих научных работ по локализации, неоднократно цитируемых в данной работе, как правило, становилась маркетинговая

составляющая. Объектом же исследования Арищенко является процесс локализации видеоигры. Кроме того, в практической части работы применяются информационные технологии, необходимые для анализа частотности переводческих решений.

Арищенко справедливо полагает что, одним из основных этапов процесса локализации, обеспечивающего лингвистическую привлекательность видеоигры, является перевод внутренних игровых текстовых материалов.

Эти тексты, созданных в разных регионах, обнаруживают фрагменты и пассажи, различающиеся функциональными и стилистическими характеристиками: архаичные, диалектные и религиозные фрагменты; пассажи, имитирующие разговорную речь со сниженной и ненормативной лексикой.

Жанр и сеттинг видеоигры служат базисом для выбора определенной стилистики, речевых, синтаксических, лексических единиц, употребляемых в текстах видеоигр.

Автор диссертационного исследования выделяет четыре крупных региона разработки и локализации программного обеспечения: Америка, Австралия, Азия, Европа. Каждый регион имеет свои стандарты локализации программного обеспечения и видеоигр. В то же время общей лингвистической особенностью каждого региона является использование англоязычной локализации в качестве исходного стандарта для создания иноязычных локализованных версий, поскольку английский язык – основной язык коммуникации между разработчиками программных продуктов, в том числе не являющихся носителями английского языка.

Заслуживает особого внимания вывод Арищенко о том, что жанр, сеттинг, графическое и текстовое наполнение превращают видеоигру в инструмент пропаганды. Для игр, созданных в последнее десятилетие, характерна пропаганда нетрадиционных ценностей и радикализма (например, радикального феминизма). Инструментом пропаганды является определенным образом подобранный лингвистический материал, в частности: феминитив, матронимы, формы с нейтральной половой принадлежностью (them/they) для обозначения действующих лиц.

Настоящая диссертационная работа представляет собой и начальный этап широкого исследовательского проекта кафедры теории и методологии перевода по изучению лингвистических и культурологических особенностей видеоигр, играет положительную роль в продвижении видеоигр, созданных в России специально для российских потребителей.

Станислав Игоревич Арищенко окончил аспирантуру МГУ имени М.В. Ломоносова после того, как с отличием завершил обучение в магистратуре Высшей школы перевода (факультет) МГУ имени Ломоносова по направлению «Лингвистика». Во

время обучения Арищенко зарекомендовал себя способным и ответственным исследователем. Все экзамены кандидатского минимума сданы с оценкой «отлично». В качестве стажера С.И. Арищенко активно участвует в научно-исследовательской работе кафедры.

По теме диссертации Юе Жуйин было опубликовано 5 научных публикаций, которых входят в список изданий, рекомендованных для защиты в диссертационном совете МГУ имени М.В. Ломоносова.

Считаю, что диссертационное исследование Арищенко Станислава Игоревича на тему «Локализация программного продукта как способ межкультурной коммуникации (на материале видеоигр)», представленной к защите на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки), является завершенной работой на важную для современной науки о переводе тему, имеет существенное значение для развития переводческой практики, теории и методологии локализации и может быть представлена к защите.

Научный руководитель заведующий кафедрой теории и методологии перевода Высшей школы перевода (факультета) Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова доктор филологических наук, профессор, академик РАО, директор Высшей школы перевода (факультета) Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова

Н.К. Гарбовский