**ОТЗЫВ**

**научного руководителя о выпускной квалификационной работе**

**Меркуловой Анны Сергеевны**

**«Перевод имен собственных в контексте компьютерной игры**

**как лингвокультурная проблема при локализации»**

Локализация компьютерных игр некоторое время находилась на периферии переводоведческих исследований, хотя интерес к проблемам локализации в отечественном и зарубежном переводоведении растет вместе со стремительным развитием рынка компьютерных игр и необходимостью их культурной адаптации для зарубежных стран. В связи с этим тема выпускной квалификационной работы А.С. Меркуловой, посвященной исследованию перевода имен собственных при локализации компьютерных игр, представляется актуальной и обладающей научной новизной. Разработка данной темы вносит определенный вклад в развитие переводоведения и лингвокультурологии, а также локализации как прикладного направления переводоведения, а полученные результаты могут использоваться в лекционных и практических курсах по данным дисциплинам.

При написании теоретической части магистерской диссертации А.С. Меркулова внимательно изучила и критически проанализировала широкий спектр отечественных и зарубежных научных работ по проблемам ономастики и перевода имен собственных, о передаче лингвокультурного компонента при переводе имен собственных, а также об особенностях локализации компьютерных игр.

В исследовательской части магистерской диссертации А.С. Меркулова провела анализ обширного эмпирического материала в виде 1224 имен собственных из оригинальной англоязычной версии компьютерной игры «The Elder Scrolls V: Skyrim» и их соответствий из официальной русскоязычной версии данной игры. Автор построила классификацию имен собственных в соответствии с типом референта, а также провела анализ способов локализации имен собственных, попытавшись выделить факторы, которые повлияли на выбор переводческих решений. Проведенный анализ отличается убедительностью, логической стройностью и последовательностью. Можно сказать, что А.С. Меркуловой удалось получить новые и интересные результаты, которые показывают роль лингвокультурного фактора в передаче ономастикона вымышленного мира при локализации компьютерной игры. Достоинством проведенного исследования также являются практические рекомендации по переводу имен собственных при локализации компьютерной игры, которые могут быть полезны практикующим переводчикам.

В заключении обобщаются основные выводы исследования. Поставленные в работе задачи были успешно выполнены, цель исследования достигнута. Также были намечены перспективы дальнейшего исследования проблемы передачи имен собственных при локализации компьютерных игр.

При выполнении своей магистерской диссертации А.С. Меркулова проявила себя вдумчивым, заинтересованным и творческим исследователем, способным четко определить цели и задачи, определить необходимые методы исследования, четко сформулировать полученные результаты.

Текст выпускной квалификационной работы Меркуловой А.С. прошел проверку через электронную систему Blackboard СПбГУ на выявление совпадений. Научный руководитель ознакомился с общим характером выявленных системой текстовых совпадений и отметил, что большая их часть представляет собой корректное цитирование с указанием источника (пересказ цитаты без заключения в кавычки с указанием фамилии автора), цифровые знаки композиционной структуры (например, 3.2.1), названия научных работ и имена ученых, клише научной речи и термины.

Таким образом, выпускная квалификационная работа А.С. Меркуловой представляет собой законченное самостоятельное исследование, соответствует всем требованиям, предъявляемым к магистерским диссертациям выпускников филологического факультета Санкт-Петербургского государственного университета, и заслуживает высокой оценки.

Старший преподаватель кафедры

английской филологии и перевода

филологического факультета СПбГУ к.ф.н. Н.П. Силинская