

ученых МГУ имени А. А. Кулешова, 2019 г. : материалы научно-методической конференции, 29 января–10 февраля 2020 г. / МГУ имени А. А. Кулешова ; под ред. Н. В. Маковской, Е. К. Сычовой. – Могилев, 2020. – С. 76–77.

*А. А. Бричкова*

Науч. рук. *А. К. Шевцова*,  
канд. филол. наук, доцент

## **КОММУНИКАТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ: СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ**

Коммуникативные стратегии, реализованные в англо- и русскоязычных версиях компьютерной игры Genshin Impact, демонстрируют как общие черты, так и существенные различия.

Англоязычная версия игры проявляет тенденцию к ясности, простоте и нейтральности. Лексика, грамматика и синтаксис ориентированы на доступность и легкость восприятия. Коммуникативные стратегии направлены на создание дружелюбной и непринужденной атмосферы. В целом, англоязычный дискурс характеризуется pragматичностью и функциональностью.

Русскоязычная версия, напротив, отличается большей выразительностью и эмоциональностью. Лексический состав более разнообразен и включает стилистически окрашенные элементы. Грамматические конструкции сложнее, что позволяет передавать тонкие нюансы смысла. Коммуникативные стратегии направлены на создание более тесной связи с игроком и глубокое погружение в атмосферу игрового мира. Локализаторы активно используют юмор, метафоры и другие стилистические приемы для создания запоминающихся образов и эмоционального отклика.

Сравнительный анализ выявил, что русскоязычная версия в большей степени адаптирована к культурным особенностям целевой аудитории [1]. Адаптация проявляется в использовании специфических обращений, адаптации юмора и культурных отсылок. В целом, русскоязычный дискурс характеризуется большей креативностью и стремлением к созданию уникального игрового опыта.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что выбор стратегий в процессе локализации компьютерных игр является сложным и многофакторным процессом, требующим учета лингвистических, культурных и психологических особенностей целевой аудитории. Успешная локализация позволяет не только передать смысл оригинального текста, но и создать увлекательный и запоминающийся игровой опыт, соответствующий ожиданиям и предпочтениям игроков.

## **Литература**

1 Бричкова, А. А. Медийный и компьютерно-игровой дискурс: стилистические особенности игры Genhin Impact / А. А. Бричкова // На перекрестке культур: единство языка, литературы и образования – IV : сборник научных статей по материалам IV Международной научно-практической интернет-конференции, г. Могилев, 16–20 декабря 2024 г. / МГУ имени А. А. Кулешова ; под ред. А. К. Шевцовой. – Могилев, 2025. – С. 45–47.

*А. А. Будник*

Науч. рук. *И. Л. Лукашкова*,  
канд. пед. наук, доцент

## **ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ПРОФЕССИЯМ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Формирование у дошкольников представлений о профессиях является важным аспектом их социально-нравственного и познавательного развития. Об этом свидетельствуют задачи и