ФИЛОЛОГИЯ

***А. Р. Туманова*[1], *О. П. Колесникова*[2]**
[(1, 2)]*Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Россия)*

Проблемы локализации онимов в компьютерной игре *Skyrim*

Исследуется такое переводческое явление как «локализация», т.е. полная или частичная адаптация содержания компьютерной игры и программного обеспечения к национальным требованиям целевой страны получателей перевода. Рассматриваются основные проблемы локализации онимов в компьютерных играх. Материалом исследования послужил текст компьютерной игры *Skyrim* на английском и русском языках. Показано, что в рассматриваемой игре имеется большое количество онимов, многие из которых являются проблемными для локализации, но в то же время имеются и те, локализация которых не вызывает трудностей. По результатам исследования в область перевода компьютерных игр могут быть введены определенные схемы работы с онимами, способные помочь при их локализации.

Ключевые слова: локализация, перевод, компьютерная игра, оним, антропоним, топоним, проблема.

16 января 2026 г.