

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Владивостокский государственный университет»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ВУЗОВ – НА РАЗВИТИЕ ДАЛЬНЕВОСТОЧНОГО РЕГИОНА РОССИИ И СТРАН АТР

**Материалы XXVII международной научно-практической
конференции студентов, аспирантов и молодых ученых**

9–11 апреля 2025 г.

Том 1

Под общей редакцией д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой

Электронное научное издание

Владивосток
Издательство ВВГУ
2025

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431
И73

И73 Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальне-восточного региона России и стран АТР : материалы XXVI международной науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых (г. Владивосток, 9–11 апреля 2025 г.) : в 4 т. Т. 1 / под общ. ред. д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой ; Владивостокский государственный университет ; Электрон. текст. дан. (1 файл: 17,9 МБ). – Владивосток: Изд-во ВВГУ, 2025. – 1 электрон., опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей), 500 МГц; 512 Мб оперативной памяти; видеокарта SVGA, 1280×1024 High Color (32 bit); 5 Мб свободного дискового пространства; операц. система Windows XP и выше; Acrobat Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог.

ISBN 978-5-9736-0767-8

Включены материалы XXVI международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран Азиатско-Тихоокеанского региона», состоявшейся во Владивостокском государственном университете (г. Владивосток, 2025 г.).

Том 1 включает в себя следующие секции:

- Великая Отечественная война в судьбе народа, исторической памяти и современных реалиях;
- Герои Отечества подвиги, которые нельзя забыть;
- Актуальные вопросы международных отношений мир и регион в условиях глобальной трансформации;
- Медиакоммуникации актуальные вопросы теории и практики;
- Юриспруденция как наука и практика очерки молодого ученого;
- Психология на современном этапе личность, возраст, профессия;
- Молодежь и общество проблемы, противоречия и перспективы развития;
- Философские контексты современности;
- Русский язык и русская культура в контексте современности;
- Страны АТР в аспекте языка и культуры;
- English Language for Political, Economic, and Cross-cultural Cooperation in Asia-Pacific Region;
- Актуальные вопросы нефтегазового комплекса
- Инженерное дело

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431

Электронное учебное издание

Минимальные системные требования:

Компьютер: Pentium 3 и выше, 500 МГц; 512 Мб на жестком диске; видеокарта SVGA, 1280×1024 High Color (32 bit); привод CD-ROM. Операционная система: Windows XP/7/8.

Программное обеспечение: Internet Explorer 8 и выше или другой браузер; Acrobat Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог.

ISBN 978-5-9736-0767-8

© ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет», оформление, 2025

Под общей редакцией д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой

Компьютерная верстка М.А. Портновой

690014, г. Владивосток, ул. Гоголя, 41

Тел./факс: (423)240-40-54

Подписано к использованию 29.08.2025 г.

Объем 17,9 МБ. Усл.-печ. л. 51,51. Уч.-изд.л. 41,46

Тираж 300 (I –25) экз.

<i>Чернобук П.Е., Горбунова М.В.</i> Японский рок и вижурал-кей как уникальный стиль и влияние на поп-культуру.....	307
Секция. ENGLISH LANGUAGE FOR POLITICAL, ECONOMIC AND CROSS-CULTURAL COOPERATION IN ASIA-PACIFIC REGION (АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК ДЛЯ ПОЛИТИЧЕСКОГО, ЭКОНОМИЧЕСКОГО И МЕЖКУЛЬТУРНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА В АЗИАТСКО-ТИХООКЕАНСКОМ РЕГИОНЕ)	
<i>Амельченя Е.А., Хисамутдинова Н.В.</i> Английские и русские фразеологизмы и языковая картина мира.....	311
<i>Архонтова М.А., Котенко С.Н.</i> Лингвостилистические особенности перевода фразеологизмов на русский язык. Анализ основан на переводе романа Ребекки Куанг «Йеллоуфейс» (перевод Александра Шадрина под редакцией Иты Куралесиной и Натальи Никитиной).....	314
<i>Бобин М.М., Шеховцова Т.А.</i> Лингвокультурная адаптация англоязычных юмористических текстов в аудиовизуальном переводе (на материале стендапов).....	317
<i>Борзых Е.С., Григорьева М.Б.</i> Лексические особенности рекламных текстов американских брендов премиум сегмента.....	321
<i>Горчакова А.О., Ли П.В.</i> Перевод неологизмов с английского на русский в научной фантастике (на материале романа Дж. Дэшнера «Бегущий в лабиринте»).....	324
<i>Дудченко А.Е., Горбунова М.В.</i> Инверсия в романах Агаты Кристи.....	327
<i>Ермолин В.М., Котенко С.Н.</i> Особенности культурной адаптации видеоигр жанра “point-and-click”.....	331
<i>Замятина Л.Н., Савина В.Р., Горбунова М.В.</i> Советы по тайм-менеджменту для студентов, изучающих бизнес-менеджмент.....	334
<i>Игнатенко С.В., Ли П.В.</i> Тематическая классификация цветообозначений в системе Pantone.....	337
<i>Карасев М.А., Мясникова С.В.</i> Передача культурной специфики анимационных сериалов в переводе.....	341
<i>Коваль А.А., Мясникова С.В.</i> Сравнительный анализ методов перевода песен: исследование Linkin Park и Arctic Monkeys.....	344
<i>Коноплёв Д.А., Шеховцова Т.А.</i> Репрезентация англоязычной картины мира на основе концепта «коренной обитатель».....	347
<i>Кузьмин Е.К., Котенко С.Н.</i> Анализ перевода на русский язык художественного текста на примере романа М.З. Данилевского «Дом листьев».....	350
<i>Ларионов А.И., Мясникова С.В.</i> Способы адаптации современных англоязычных лимериков.....	353
<i>Литвинов А.В., Гнезdechko О.Н.</i> Передача комического эффекта в аудиовизуальном переводе художественных фильмов и сериалов.....	356
<i>Свиридова Е.А., Уткина С.А.</i> Особенности функционирования герундия и герундиальных оборотов в англоязычной прозе на материале романа Луизы Мэй Олкотт «Хорошие жены».....	360
<i>Старовойт Д.А., Котенко С.Н.</i> Лингвокультурологические особенности перевода английских фразеологических единиц на русский язык в компьютерных играх детективного жанра.....	365
<i>Статуева М.В., Горбунова М.В.</i> Ревущие двадцатые в переводе на русский: сохранить культурную составляющую при переводе романа Ф.С. Фицджеральда «Великий Гэтсби».....	367
<i>Столбова С.А., Ли П.В.</i> Перевод японской ономотопеи на английский и русский языки как культурный и лингвистический феномен.....	370
<i>Файнберг Н.А., Хисамутдинова Н.В.</i> Русская литература о Великой Отечественной войне в переводе на английский язык.....	374
<i>Фонтанина А.В., Мясникова С.В.</i> Культурная адаптация названий десертов в гастрономическом дискурсе: Англо-русские параллели.....	377
<i>Фролов П.О., Хисамутдинова Н.В.</i> Политически корректный язык как новый пласт английской лексики.....	380

thetic coherence of the novel but also underscores the intricate web of relationships that often lies at the heart of the detective plot. Halliday and Hasan (1976) identified such cohesive devices as essential elements in creating textual unity and guiding the reader's interpretation of the narrative.

The consistent patterns across her extensive bibliography suggest conscious, deliberate application rather than accidental stylistic tics. Christie's inversions demonstrate how microscopic linguistic choices can shape macroscopic narrative effects, proving her mastery extends beyond plotting into the very structure of language itself. Future research could profitably explore translational challenges of these constructions or apply computational stylometry to inversion patterns in disputed texts.

Moreover, the skillful implementation of inversion contributes significantly to the overall elegance and sophistication of Christie's prose. By varying sentence structure and rhythm, she avoids monotony and maintains the reader's interest throughout the narrative. This stylistic finesse, combined with her mastery of plot construction and character development, helps to explain her enduring appeal to readers of all ages and backgrounds. Crystal and Davy (1969) emphasized the significance of stylistic variation in creating engaging and memorable literary texts.

Her inversions create what might be termed "fair play syntax" – a system where linguistic structures themselves participate in the game between writer and reader. In this light, Christie's novels emerge as carefully engineered linguistic puzzles, with inversion serving as one of her most effective tools for crafting the perfect mystery.

In summation, the systematic deployment of inversion in Agatha Christie's novels constitutes a deliberate and sophisticated linguistic strategy, serving multiple functions simultaneously. From manipulating narrative pace and revealing character traits to creating ambiguity and fostering reader engagement, inversion is a powerful tool in Christie's arsenal of literary techniques. Further investigation into the specific types of inversions employed and their distribution across her novels could offer even deeper insights into her unique stylistic signature and its impact on the reception of her work.

-
1. Christie A. "Murder on the Orient Express". – London: Collins Crime Club, 1934.
 2. Christie A. "Death on the Nile". – London: Collins Crime Club, 1937.
 3. Christie A. "And Then There Were None". – London: Collins Crime Club, 1939.
 4. Smith J. "The Impact of Linguistic Techniques in Detective Fiction". – Journal of Literary Studies, 2018.
 5. Dorgeloh H. (1997). Inversion in Modern English.
 6. Koops, C. (2018). Eye-Tracking Suspense Fiction.

УДК 81'255.2

ОСОБЕННОСТИ КУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ ВИДЕОИГР ЖАНРА "POINT-AND-CLICK"

В.М. Ермолин, бакалавр

С.Н. Котенко, научный руководитель, старший преподаватель

*Владивостокский государственный университет
Владивосток, Россия*

Аннотация. *Видеоигры – новый вид искусства, стремительно набирающий популярность в обществе. При работе с произведениями, содержащими культурный подтекст, переводчикам приходится искать и понимать отсылки на мировую современную поп-культуру и культуру носителей переводимого языка. Данная статья посвящена изучению особенностей культурной адаптации видеоигр жанра "point-and-click"*

Ключевые слова: *культура, адаптация, культурная адаптация, эмоциональный интеллект, юмор, переводческие трансформации.*

CULTURAL ADAPTATION IN POINT-AND-CLICK VIDEO GAMES: PECULIARITIES AND CHALLENGES

Abstract. Video games are a new form of art that is rapidly gaining popularity. Translators must identify and comprehend references to global contemporary pop culture and the culture of the target language's native speakers. This article focuses on examining the specificities of cultural adaptation in video games of the "point-and-click" genre.

Keywords: culture, adaptation, cultural adaptation, emotional intelligence, humour transformations in translation.

The relevance of this research is presented by the fact the translation of video games is done carelessly sometimes which affects the quality of the final product.

The purpose is to study and analyze adaptation strategies from English into Russian represented in video games.

Objectives:

Analyze the concepts of adaptation, translation, and localization

Examine the concept of culture

Explore the unique aspects of video game translation

Analyze video game scripts with a focus on translation strategy selection

Provide recommendations for video game adaptation

The novelty of the article is presented by the fact that we focus on the unpopular video game genre that contains large amounts of text, while Russian scholars do not pay enough attention to video games in general.

The main **research methods** used in the article are the method of analysis and the method of comparison, which were used to analyze the works of translators and developers and compare the original script of video games and their adapted versions.

Definition of the main terms. **Culture** can be described as a characteristic feature of everyday existence (such as diversions or a way of life) shared by people in a place or time [4].

Culture, as a system of shared symbols, narratives, and practices, profoundly manifests in artistic mediums like literature and video games, reflecting and shaping collective values, identities, and societal tensions.

According to V. E. Shetinkin, **adaptation** is a translation method which changes an unknown material into an understandable unit of information for the target audience [3, c.43]. The main difference between translation and adaptation is that the translation's main purpose is to remain the original text as untouched as possible, while adaptation is used to change the information slightly so the reader could understand the information that was exclusive for a particular culture. To do so successfully, the translator should use various transformations [8].

V. N. Komissarov divided transformations in translation into lexical, grammatical and complex (which combines two previous ones) [2].

There's the analysis of various examples of how video game text was adapted into Russian. The examples were taken from the video game "Edna & Harvey: The Breakout"

Humour, as a manifestation of the individual's subjective world and human emotions, belongs to the universals of human existence. A comparison of definitions of the term "humor" across dictionaries and scholarly works reveals that no universal, exhaustive definition yet exists. However, common thematic anchors emerge, interpreting humor as: "...the perception of the comedic, the ability to recognize and express the absurd, or a tolerantly mocking attitude toward something..." Alternatively: "Humor is a form of the comedic where vices are ridiculed not mercilessly, as in satire, but with goodwill—highlighting human or societal flaws and weaknesses while acknowledging that they often exist as extensions or inversions of our virtues." [6].

Emotional Intelligence is the ability of an individual to track both their own and other people's emotions for further use of the information received in various types of activities [5]. It involves the following skills: the ability to identify emotions by physical state, thoughts, appearance, to understand ambivalent feelings, to recognize the transition from one emotion to another, to manage both one's own and other people's emotions. Managing emotions allows a person to look at a situation from a different angle and effectively cope with the difficulties that arise [3].

A video game is a game using images generated by electronic equipment. In other words, a video game is an electronic game that is based on the interaction of a person and a device through a visual and physical interface, such as a television, computer monitor, or telephone [1].

Examples [9]

1	"I couldn't help but notice how skillfully you're guarding this door."	"Я заметила , как профессионально ты охраняешь эту дверь."
2	"In this panel , Captain Useless writes a complaint letter to his mother."	"На этой картинке Капитан Бесполезность пишет жалобное письмо маме."
3	"Я ужасный спрут из другого измерения."	"I am an impossible tentacled being from the dimensions in between."
4	"Mocha-octarine, polka-dotted."	"Серо-буро-малинового в крапинку."
5	"G'Day. Oy am yo' cusin Beddy frum Auhstryliah."	"Я твоя кузина Бетти. Я приехала из Австралии."
6	"We'll build a hot air balloon from styrofoam and just float out of here."	"Мы построим из пенопласта аэростат и улетим отсюда."
7	"I don't give a hoot about the ending."	" Плевать я хотела на то, как там все закончится."
8	"My ragdoll rabbit tempomorphed me to the past."	"Мой плюшевый заяц отправил меня в прошлое."

In the first example we can see that the construction “can’t help doing smth” was omitted. The Russian phrase “Не могу с собой ничего поделать” conveys intense emotionality—in this case, mockery. The word “заметила” (“noticed”) in the Russian version not only translates “notice” but also reflects the sarcasm embedded in the original “couldn’t help” construction.

In the second example the term *Panel* refers to a frame or bordered space in a comic that contains elements such as text, onomatopoeia, and artwork. While the word “картинка” (“picture/image”) conveys the general meaning of the statement, the specific technical term (*panel*) was not retained in the translation.

In the third example the following changes occurred: “impossible” was replaced through lexical compensation with “ужасный” (“terrible”). “Tentacled being” was substituted via lexical concretization with “спрут” (“octopus”). In Russian, the words “невозможный” (“impossible”) and “нереальный” (“unreal”) lack inherent frightening connotations, as they are neutral in tone. By compensating for the untranslatability of “impossible” with “ужасный,” we preserve the nuances of horror embedded in the original. Meanwhile, “tentacled being” was concretized to enhance clarity and relatability for a Russian-speaking audience.

In the fourth example the communicative-pragmatic translation approach was employed, where the literal colour itself is irrelevant. The phrase “серобуромалиновый в крапинку” (“grayish-lilac-speckled”) in Russian is used to describe an indeterminate colour or to emphasize the absurdity of the statement.

In the fifth example the joke about a distant relative with an accent was ignored in the Russian version.

In the sixth example the term “аэростат” (“aerostat”) could have been replaced with “воздушный шар” (“hot-air balloon”) to enhance comprehension for younger audiences. The strategy of lexical concretization was applied here.

In the seventh example the communicative-pragmatic translation method was applied, utilizing lexical substitution. The word “hoot” was replaced with “плевать” (“to spit/damn”) through lexical compensation. This substitution successfully preserved the original intended meaning of the sentence.

In the eighth example lexical concretization was applied to the term “ragdoll,” translated as “плюшевый” (“plush”). While “плюш” refers to a specific type of plush textile, “rag doll” broadly denotes a doll crafted from *any* fabric. Additionally, a minor inconsistency arises in the translation of animal names: “rabbit” (“кролик”) and “hare” (“заяц”) are conflated despite their distinct zoological classifications.

In conclusion, we’d like to say that video game translation is a meticulous craft that demands translators not only recognize but also adeptly contextualize pop-culture references. Translators must remember they are, first and foremost, crafting content for end-users – players who prioritize *recognizable imagery* and *emotionally resonant adaptations* over pedantic fidelity to the source. Regrettably, under current industry constraints, game translators are rarely granted access to the game’s visual context, forcing them to work solely with raw text scripts. Professionals capable of faithfully conveying the author’s vision – pre-

serving wordplay, puns, and layered cultural allusions – remain scarce in this relatively young entertainment field. Yet, with each passing year, game developers increasingly prove that digital art can astonish, blending technical innovation with narrative depth to redefine storytelling itself.

1. Видеоигра – Текст: электронный // Свободная энциклопедия Википедия: [сайт]. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Видеоигра> (дата обращения: 26.04.25)
2. Базылев В.Н. Художественный перевод // Словарь: Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник. – 2010. – С. 214-217.
3. Горбунов С.А. Юмор как составная часть эмоционального интеллекта // Мир науки. Педагогика и психология. – 2015. № 3. – С. 9.
4. Culture – Текст: электронный // Merriam-Webster Dictionary [сайт]. – URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/culture>
5. Ларина А.Т. Эмоциональный интеллект // АНИ: педагогика и психология. – 2016. – № 3 (16). – С. 275-278.
6. Молчанова Л.В. Юмор и перевод: к проблеме адаптации юмористического текста к иноязычной культуре // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2014. – № 4 (57). – С. 101-104.
7. Нелюбова Н.Ю., Фомина П.С. Использование приёма адаптации при переводе художественных произведений, относящихся к различным типам культур (западной и русской) Фомина // Вестник славянских культур, – № 48 (2). – С. 211-224.
8. Щетинкин В.Е. Пособие по переводу с французского языка на русский. – Москва: Просвещение, 1987. – 160 с.
9. Daedalic Entertainment Edna & Harvey: The breakout / Daedalic Entertainment, 5 июня 2008 (Германия), 19 декабря 2008 (Россия), 8 февраля 2011 (США). – URL: [Edna & Harvey: The Breakout – Anniversary Edition](https://store.steampowered.com/app/204730/Edna_and_Harvey_The_Breakout_Anniversary_Edition/) on Steam (дата обращения: 26.04.25)

УДК 005(075.8)

СОВЕТЫ ПО ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТУ ДЛЯ СТУДЕНТОВ, ИЗУЧАЮЩИХ БИЗНЕС-МЕНЕДЖМЕНТ

Л.Н. Замятина, В.Р. Савина, бакалавры
М.В. Горбунова, научный руководитель, старший преподаватель МКП

*Владивостокский государственный университет
Владивосток, Россия*

Аннотация. В современном мире студенты бизнес-менеджмента сталкиваются с множеством задач и обязательств, которые требуют эффективного распределения времени. Тайм-менеджмент становится важным навыком для достижения академической и профессиональной успешности. В этой статье представлены основные советы по улучшению тайм-менеджмента.

Ключевые слова: тайм-менеджмент, советы, планирование.

TIME MANAGEMENT TIPS FOR STUDENTS STUDYING BUSINESS MANAGEMENT

Abstract. In today's world, business management students face a multitude of tasks and obligations that require efficient time allocation. Time management is becoming an important skill for achieving academic and professional success. This article provides basic tips for improving time management.

Keywords: time management, advice, planning, tips for students, increasing productivity.

In today's fast-paced world, the ability to effectively manage one's time has become an indispensable asset, particularly for aspiring business management students navigating the complexities of higher education and preparing for the demanding realities of the professional sphere. Time management is no longer a mere suggestion; it is a fundamental necessity, a cornerstone upon which academic excellence, professional success, and personal well-being are built. For business management students, the sheer volume of information they must absorb and synthesize can be overwhelming. Textbooks overflow with complex