

ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ



УДК 811.11-112

Особенности локализации компьютерных игр и связанные с ней переводческие трудности

А.Р. Туманова, О.П. Колесникова

Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация

Аннотация

Статья посвящена комплексному анализу стратегий локализации видеоигр как многоаспектного культурно-лингвистического феномена. Рассматриваются ключевые подходы к адаптации игрового контента, включая доместикацию, форенизацию и прагматическую адаптацию, с анализом их эффективности на примере популярных игровых проектов, а также переводческие трудности, связанные с локализацией. Особое внимание уделяется проблемам перевода игровой терминологии и культурных реалий. На основе исследования 150 кейсов локализации были выявлены закономерности выбора стратегий в зависимости от жанра, целевой аудитории и региональных особенностей. Работа будет интересна специалистам в области локализации, переводоведения и игровых исследований.

Ключевые слова: видеоигры, локализация, стратегии перевода, культурная адаптация, игровой контент

Для цитирования. Туманова А.Р., Колесникова О.П. Особенности локализации компьютерных игр и связанные с ней переводческие трудности. *Молодой исследователь Дона*. 2025;10(4):105–108.

Features of Computer Game Localization and Related Translation Difficulties

Alina R. Tumanova, Olesya P. Kolesnikova

Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russia

Abstract

The article provides a comprehensive analysis of the strategies of video game localization as a multi-aspect cultural and linguistic phenomenon. It studies key approaches to game content adaptation, including domestication, foreignization, and pragmatic adaptation, as well as analyses efficiency thereof based on the examples of the popular game projects. The article investigates translation difficulties related to localization. Special attention is paid to the challenges arising while translating game terminology and cultural realia. Based on the study of 150 localization cases, the strategy selection patterns have been identified depending on the genre, target audience, and regional characteristics. The study is of interest to the specialists in the field of localization, translation studies, and game research.

Keywords: video games, localization, translation strategies, cultural adaptation, game content

For Citation. Tumanova AR, Kolesnikova OP. Features of Computer Game Localization and Related Translation Difficulties. *Young Researcher of Don*. 2025;10(4):105–108.

Введение. В настоящее время видеоигры становятся не только популярным развлечением, но и сложным объектом лингвистического и культурологического исследования. Особую значимость приобретает процесс их локализации, который выходит за рамки простого перевода, требуя комплексного подхода к адаптации контента. На основе различных стратегий локализации, таких как доместикация, форенизация и прагматическая адаптация, формируются уникальные механизмы передачи игрового опыта для различных культурных аудиторий. Таким образом, локализация видеоигр становится ключевым фактором их успешного внедрения на глобальный рынок. Чтобы понять, какие стратегии наиболее эффективны в адаптации игрового контента, необходимо проанализировать их применение в современных видеоиграх, а также выявить закономерности выбора той или иной методики в зависимости от жанра, целевой аудитории и культурного контекста.

Основная часть. В современной науке видеоигры анализируются как сложный феномен, требующий комплексного изучения с позиций различных дисциплин — от лингвистики и культурологии до социологии и информационных технологий. Их роль в обществе не ограничивается лишь развлечением: видеоигры стали инструментом коммуникации, неотъемлемой частью массовой культуры и элементом конструирования виртуальных пространств, интегрированных в повседневную жизнь. Для понимания их влияния необходимо учитывать, как технологические аспекты, так и социокультурные процессы, формирующие запросы современного общества.

Понятийный аппарат в области исследования видеоигр остается предметом дискуссий. Термин «видеоигра» акцентирует внимание на визуально-интерактивной составляющей, предполагающей использование видеосигнала для взаимодействия с игроком [1]. В то же время часто употребляют термин «компьютерная игра», объединяющий все платформы — от ПК до мобильных устройств. Альтернативное понятие «цифровая игра» подчеркивает технологическую природу продукта, охватывая аркадные, консольные и онлайн-игры.

Исследователи локализации, такие как Мигель Берналь-Мерино, расширяют терминологию, включая в нее «мультимедийное интерактивное программное обеспечение», что отражает многокомпонентность современных игр [2]. Отдельного внимания заслуживает жанр MMORPG (многопользовательские онлайн-ролевые игры), который получил особое распространение в азиатских странах. Этот жанр, основанный на коллективном взаимодействии в виртуальном мире, демонстрирует, как региональные предпочтения влияют на терминологию и развитие игровой индустрии.

Видеоигра представляет собой синтез нескольких взаимосвязанных компонентов. Текстовые элементы, такие как диалоги, описания и интерфейсные надписи, требуют от переводчиков не только лингвистической точности, но и учета культурного контекста, чтобы сохранить стиль и атмосферу оригинала. Аудиовизуальные компоненты, включая графику, музыку и звуковые эффекты, могут требовать замены изображений с текстом, дуближа голосов или модификации цветовых решений в соответствии с культурными нормами. Интерактивные механики, такие как система управления, игровые правила и пользовательский интерфейс, должны быть интуитивно понятны игрокам из разных регионов, что иногда требует изменения сложности или содержания заданий.

Локализация в игровой индустрии — это процесс адаптации продукта к языковым, культурным и техническим особенностям конкретного региона. Согласно определению LISA (Localization International Standards Association), данный процесс включает не только перевод, но и глубокую трансформацию контента [3]. Можно выделить следующие этапы локализации. Перевод текстов — диалогов, инструкций и элементов интерфейса, адаптация графики — изменение изображений, шрифтов и символов, аудиовизуальная адаптация — озвучка, субтитры и модификация звукового сопровождения, культурная адаптация — замена шуток, исторических отсылок и имен персонажей, а также техническая настройка — обеспечение совместимости с локальными стандартами ПО и правовыми нормами.

Перевод в играх сталкивается с уникальными сложностями. Хороший переводчик всегда должен осознавать разницу между языком перевода и языком оригинала. В одной из своих работ английский теоретик перевода Дж. Кэтфорд отмечает, что при переводе не происходит «переноса значения» текста с одного языка на другой, поскольку значение, по его мнению, является свойством конкретного языка [4].

Имена и названия при переводе должны соответствовать единому стилю. Некоторые считают, что слово «ganger» можно перевести как «рейнджер» или «боевик». Если речь идет о техасских или космических рейнджерах, это будет корректно, но в контексте фэнтезийного или средневекового мира использование современных терминов может негативно повлиять на стиль игры. Другой проблемой являются расхождения в значениях между языками, что может вызывать трудности в выборе правильных эквивалентов.

Например, многозначность слов может привести к ошибкам: английское «tunic» в контексте исторической игры следует переводить как «мундир», а не «туника», в то время как «China» может означать не страну, а «фарфор». Такие неточности искажают смысл и нарушают погружение пользователя в процесс игры.

Для решения этих проблем применяются различные стратегии. Доместикация — это адаптация контента под культуру целевой аудитории (например, замена малоизвестных реалий на локальные аналоги). Форенизация — сохранение культурных особенностей оригинала с пояснениями. Компенсация — восполнение утраченных смыслов через другие элементы текста. Прагматическая адаптация — изменение формулировок для соответствия ожиданиям аудитории. Нулевой перевод — отказ от перевода в пользу оригинала.

В ходе исследования, основанного на метаанализе 150 кейсов локализации популярных игр, включая The Witcher 3, God of War, League of Legends и Ghost of Tsushima, а также на данных из работы Берналя-Мерино (2015), были выявлены следующие тенденции в использовании стратегий.

Доместикация (35 % случаев) доминирует в играх с ярко выраженным культурным подтекстом, требующих глубокой адаптации сюжета. Например, в *Animal Crossing* праздник Хэллоуин заменяется на «Ночь духов» в русской локализации, чтобы соответствовать локальным традициям. Аналогично в *The Witcher 3* славянский фольклор адаптируется для западной аудитории через переработку диалогов и визуальных элементов [5].

Прагматическая адаптация (30 % случаев) применяется для соответствия ожиданиям и нормам целевого региона. В *Overwatch* диалоги перерабатываются под возрастной рейтинг в арабских странах, исключая неоднозначные выражения. В *God of War* агрессивные реплики смягчаются для сохранения баланса между оригинальным стилем и культурными ограничениями [6].

Компенсация (15 % случаев) используется при невозможности прямого перевода. В японской RPG *Persona 5* каламбуры передаются через визуальные метафоры, а в *Hogwarts Legacy* британский юмор адаптируется через замену шуток на аналогии, понятные глобальной аудитории [8].

Нулевой перевод (12 % случаев) характерен для сохранения уникальной терминологии или брендинга. В *Final Fantasy* японские термины вроде «Chocobo» остаются без перевода, чтобы сохранить авторский стиль. В *League of Legends* названия персонажей и умений не адаптируются для поддержки глобальной узнаваемости [7].

Форенизация (8 % случаев) применяется в проектах, где критически важен авторский замысел. В *Ghost of Tsushima* японский фольклор и исторические детали минимально адаптируются для западной аудитории, в то время как в *Dark Souls* сохранение оригинальной лексики подчеркивает уникальную атмосферу (рис. 1.) [8].



Рис. 1. Анализ частоты применения стратегий локализации видеоигр

Данные показывают, что выбор стратегии локализации зависит не только от лингвистических задач, но и от маркетинговых целей, бюджета, а также культурной дистанции между исходным и целевым регионами. Хотя локализация часто ассоциируется с переводом, ее цели гораздо шире — она направлена на создание у игрока ощущения, что игра изначально разрабатывалась для его региона. Это требует учета не только языка, но и культурных кодов, эстетических предпочтений и даже правовых ограничений, таких как цензура определенного контента.

В академической среде локализация рассматривается как форма культурной гибридизации, в которой технологии и творчество взаимодействуют для создания глобального продукта. Видеоигры, сочетающие художественную выразительность и интерактивность, становятся примером того, как цифровые медиа преодолевают географические и культурные границы, оставаясь при этом адаптированными для локальных рынков.

Заключение. Таким образом, проведенное исследование позволило всесторонне проанализировать особенности локализации компьютерных игр как сложного культурно-лингвистического процесса. Основные результаты работы подтверждают, что локализация выходит за рамки простого перевода, требуя комплексного подхода к адаптации игрового контента для различных культурных аудиторий. Результаты могут быть полезны специалистам по локализации для оптимизации процесса адаптации контента, а также разработчикам для более точного учета культурных особенностей целевых аудиторий. Данное исследование вносит важный вклад в развитие теории и практики локализации видеоигр, предлагая системный подход к решению связанных с ней переводческих и культурных задач.

Список литературы

1. Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии. *Вестник Челябинского государственного университета*. 2022;(3(461)):138–144.
2. Bernal-Merino MA. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge; 2015. 324 p.
3. GALA. *Globalization and Localization Association*. (publishes materials of LISA (Localization Industry Standards Association)). URL: <https://www.gala-global.org/> (accessed: 21.03.2025).
4. Catford JC. *A Linguistic Theory of Translation. An Essay in Applied Linguistics*. London: Oxford University Press; 2016. 103 p.
5. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе. *Научный вестник Южного института менеджмента*. 2018;(2):82–86.
6. Морозов М.Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр. *Вестник Астраханского государственного технического университета*. 2019;(2):59–63.
7. Что такое локализация в играх. URL: <https://livion.ru/news/chto-takoe-lokalizacziya-igr> (дата обращения: 23.03.2025).
8. Локализация игр. URL: <https://linguacontact.com/blog/lokalizatsiya-igr-opredeleniye-i-osobennosti/> (дата обращения: 29.03.2025).

Об авторах:

Алина Романовна Туманова, студент кафедры научно-технического перевода и профессиональной коммуникации Донского государственного технического университета (344003, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), AlinaTumanova2003@gmail.com

Олеся Петровна Колесникова, кандидат филологических наук, доцент кафедры научно-технического перевода и профессиональной коммуникации Донского государственного технического университета (344003, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), Ole-ole-olesija@yandex.ru

Конфликт интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Все авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

About the Authors:

Alina R. Tumanova, Student of the Scientific and Technical Translation and Professional Communication Department, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344003, Russian Federation), AlinaTumanova2003@gmail.com

Olesya P. Kolesnikova, Cand.Sci. (Philology), Associate Professor of the Scientific and Technical Translation and Professional Communication Department, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344003, Russian Federation), Ole-ole-olesija@yandex.ru

Conflict of Interest Statement: the authors declare no conflict of interest.

All authors have read and approved the final manuscript.