

2. Geymurova, N. K. Linguistic features of business discourse / N. K. Geymurova. — Text : direct // Young scientist. — 2016. — № 2 (106). — Pp. 886-891.

3. Izbitskaya M.V. Modern trends in neology: typology of neologism formation and lexicographic practice (based on the material of new English vocabulary from the field of "Culture" in electronic volunteer dictionaries): dis. ... Candidate of Philological Sciences. Ivanovo, 2020. 214 p.

4. Katermina V.V., Lipiridi S.H. Linguistic and cultural aspects of the study of new vocabulary in the context of globalization // Proceedings of the Southern Federal University. Philological sciences. 2019. No. 4. P. 31–39.

5. Krivoruchko I.S. Neological metaphor as a visual means of modern business communication // Bulletin of Kostroma State University. 2022. Vol. 28, No. 2. P. 224–227.

6. Presentation Samsung Electronics / Режим доступа: <https://news.samsung.com/ru/samsung-electronics-has-opened-a-new-era-of-professional-display-solutions-created-with-care-for-the-planet-at-the-ise-2023-exhibition>.

**УДК 81' 004.946:81'255**

**Ведрова С.А.  
Щёголева О.С.  
Олейник Э.Е.**

*кандидат педагогических наук, доцент*

**Москва, Российская Федерация**  
*АНОВО «Московский Международный Университет»*

[v.sonya04@mail.ru](mailto:v.sonya04@mail.ru)  
[olga-shch@mail.ru](mailto:olga-shch@mail.ru)

**РУССКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ И СТРАТЕГИИ АДАПТАЦИИ  
АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГР: ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ НЮАНСЫ И  
КУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ**

**Аннотация.** В статье рассматриваются ключевые аспекты культурной адаптации видеоигр, подчеркивается важность учета религиозной символики, исторических и политических контекстов при локализации. Анализируются визуальные и аудио-модификации, различные стратегии локализации (полная, гибридная, фанатская), а также обозначена проблема избыточной локализации. В работе приводятся конкретные примеры успешной и неудачной адаптации игрового контента, демонстрирующие необходимость сбалансированного подхода, сохраняющего оригинальную стилистику и соответствие ожиданиям целевой аудитории. Подчеркивается важность тщательного анализа целевой аудитории.

**Ключевые слова:** локализация видеоигр, культурная адаптация, перевод, игровой контент, избыточная локализация, стратегии локализации, адаптация контента.

**Vedrova S.A.**

**Shchogoleva O.S.**

**Oleynik E.E.**

*PhD in Pedagogy, Associate Professor*

**Moscow, Russian Federation**

*Moscow International University*

[v.sonya04@mail.ru](mailto:v.sonya04@mail.ru)

[olga-shch@mail.ru](mailto:olga-shch@mail.ru)

## RUSSIAN LOCALIZATION AND ADAPTATION STRATEGIES OF ENGLISH-LANGUAGE VIDEO GAMES: LINGUISTIC NUANCES AND CULTURAL SPECIFICS

**Abstract.** The article examines key aspects of video game cultural adaptation, emphasizing the importance of considering religious symbolism, historical and political contexts in localization. It analyzes visual and audio modifications, various localization strategies (full, hybrid, fan-based), and addresses the issue of over-localization. The study provides specific examples of successful and unsuccessful game content adaptations, demonstrating the need for a balanced approach that preserves original stylistics while meeting target audience expectations. Special attention is given to the importance of thorough target audience analysis.

**Keywords:** *game localization, cultural adaptation, translation, game content, over-localization, localization strategies, content adaptation.*

Современная индустрия видеоигр, являясь глобальным явлением, требует тщательной адаптации контента для различных регионов. Локализация видеоигр представляет собой сложный многоаспектный процесс, выходящий далеко за рамки простого языкового перевода. Данная работа направлена на всестороннее исследование ключевых компонентов локализации, с особым акцентом на лингвистические особенности и культурные адаптации при работе с русскоязычной аудиторией.

Локализацию видеоигр следует рассматривать как комплексный процесс адаптации продукта, включающий несколько взаимосвязанных компонентов. Во-первых, это перевод текстового контента, охватывающий диалоги, элементы интерфейса и субтитры. Во-вторых, модификация графических элементов, таких как валюта, символика и другие культурно-специфичные компоненты. В-третьих, адаптация аудиоконтента, предполагающая профессиональную озвучку и корректировку звуковых эффектов. Наконец, в отдельных случаях требуется изменение игровых механик для соответствия местному законодательству или культурным нормам.

В отличие от перевода, который ограничивается передачей смысла текста на другой язык, локализация предполагает комплексную трансформацию продукта для соответствия культурному контексту целевой аудитории. Например, американские футбольные шутки могут быть заменены хоккейными для русскоязычных игроков.

Процесс локализации включает несколько стандартных этапов. Подготовительный этап предполагает каталогизацию контента, подлежащего адаптации, определение стратегии локализации (выбор между полной озвучкой, субтитрами или комбинированным подходом), а также анализ культурных и правовых аспектов. Этап перевода и текстовой

адаптации включает работу с игровыми файлами, учет технических ограничений (например, адаптацию текста под ограниченное количество символов) и сохранение стилистики. Адаптация графических и аудиоэлементов подразумевает модификацию интерфейса и профессиональную озвучку. Завершающими этапами являются тестирование (лингвистическая проверка, функциональное тестирование и культурная экспертиза) и поддержка после выпуска (исправление ошибок и добавление нового контента).

Перевод игрового контента на русский язык требует особого подхода, сочетающего лингвистическую точность с естественностью языка. В процессе перевода игровой лексики применяются различные стратегии. Прямой перевод используется для понятий, не требующих дополнительных объяснений (например, *health* — *здоровье*). Кальки и заимствования применяются для терминов, уже укоренившихся в языке геймеров (*Respawn* — *Респаун*). Жаргонизмы помогают передать атмосферу игры (*loot* — *лут*).

Особую сложность представляет перевод игры слов. В данном случае возможны два подхода: замена каламбура аналогичным, работающим в русском языке, или сохранение оригинала с пояснением. Грамматические и стилистические аспекты требуют особого внимания, включая согласование падежей, правильное использование множественного числа и выбор между формальным (*Вы*) и неформальным (*ты*) обращением в зависимости от жанра игры и целевой аудитории.

Перевод имен собственных представляет отдельную проблему. Транслитерация, сохраняя оригинальное написание, может звучать неестественно, тогда как адаптация делает имя более органичным, но рискует потерять первоначальный контекст. Оптимальным решением часто становится дифференцированный подход: использование транслитерации для основных персонажей в фэнтезийных и научно-фантастических играх и адаптации для второстепенных персонажей в исторических играх.

Культурная адаптация игрового контента требует учета нескольких ключевых факторов. Религиозная символика, трактовка исторических событий и политический контекст часто требуют корректировки в соответствии с региональными особенностями. Особое внимание уделяется переводу юмора и идиом, где необходимо находить культурные эквиваленты, избегая при этом искажения оригинального смысла (проблема избыточной локализации).

Визуальные модификации включают изменение валюты, единиц измерения и элементов дизайна. Адаптация аудиоконтента предполагает тщательный подбор актеров озвучки, соответствующих характеру персонажей, и корректировку музыкального сопровождения. Успешные примеры локализации, такие как "The Witcher 3" и "World of Warcraft", демонстрируют эффективное сочетание культурной адаптации с сохранением оригинальной стилистики. В то же время неудачные случаи ("Saints Row 2", "Far Cry 6") подчеркивают важность сбалансированного подхода.

На практике применяются три основные стратегии локализации. Полная адаптация ("The Witcher", "Cyberpunk 2077") обеспечивает максимальное погружение, но требует значительных ресурсов и несет риск потери оригинального стиля. Гибридный подход ("Elden Ring", "Dark Souls") сохраняет атмосферу оригинала, но может требовать дополнительных пояснений для игроков. Фанатские переводы (моды для "The Elder Scrolls V: Skyrim", "Dark Souls: Prepare to Die Edition") часто отличаются высоким качеством, но сталкиваются с проблемами стабильности и авторских прав.

Особого внимания заслуживает проблема избыточной локализации (overlocalization), когда чрезмерная адаптация искажает оригинальный замысел. Это проявляется в добавлении элементов, отсутствующих в

оригинале, или в культурных заменах, нарушающих первоначальный смысл, как это произошло в ранних переводах "Final Fantasy VII".

Локализация видеоигр представляет собой сложный многоуровневый процесс, требующий учета лингвистических, культурных и технических аспектов. Успешная адаптация достигается при соблюдении баланса между сохранением оригинального стиля и соответствием ожиданиям целевой аудитории. Дальнейшие исследования в этой области могли бы быть направлены на разработку универсальных методик оценки качества локализации и оптимизации ресурсозатрат при сохранении высокого уровня адаптации.

#### Список использованной литературы:

1. Алексеева И.С. Локализация видеоигр: между адаптацией и культурной трансформацией // Вестник СПбГУ. Серия 9. Филология. 2022. № 3. С. 45–58.
2. Бергельсон М.Б. Лингвистические аспекты локализации программного обеспечения. М.: URSS, 2018. 256 с.
3. Бернштейн, М. Локализация видеоигр: практическое руководство" (Game Localization: A Practical Guide) – 2020.
4. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. СПб.: Р. Валент, 2020. 352 с.
5. Гарбовский Н.К. Проблемы перевода игровых реалий: лингвокультурный аспект // Вопросы филологии. 2021. № 4. С. 72–85.
6. Ермолович Д.И. Имена собственные в локализации видеоигр // Мосты. Журнал переводчиков. 2023. № 1. С. 34–47.
7. Казакова Т.А. Художественный перевод: теория и практика. СПб.: Инъязиздат, 2019. 544 с.

8. Как цензура влияет на релизы игр в разных странах – IGN Russia, 2022. [Электронный ресурс]. URL: [https:// \[https://ru.ign.com/\]](https://ru.ign.com/)(дата обращения: 21.01.2025).
9. Климзо Б.Н. Роль переводчика в игровой индустрии // Тетради переводчика. 2020. № 24. С. 89–102.
10. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). — М.: Высшая школа, 2021. 253 с.
11. Латышев Л.К. Современные стратегии адаптивного перевода // Перевод и межкультурная коммуникация. 2019. № 2. С. 56–68.
12. Чандлер, Х., Деминг, С. The Game Localization Handbook (2nd ed.), 2015.
13. Чужакин А.П. Мир перевода: практическое руководство по локализации. М.: Р.Валент, 2022. 320 с.
14. Эйдельман Т. Культурная адаптация медиаконтента: от кино до видеоигр. 2019.

**УДК 81'25**

**Гончаров Р.Е.**  
кандидат филологических наук  
**Захарова И.И.**  
**Москва, Российская Федерация**  
*АНОВО «Московский Международный Университет»*  
[regoncharov18@gmail.com](mailto:regoncharov18@gmail.com),  
[ira\\_zaxarova\\_2013@mail.ru](mailto:ira_zaxarova_2013@mail.ru)

**ВЛИЯНИЕ ЛИЧНОСТИ ПЕРЕВОДЧИКА НА ТРАНСФОРМАЦИИ  
СЕМАНТИКО-СТРУКТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ПЕРЕВОДНОГО ТЕКСТА  
(НА МАТЕРИАЛЕ ПЕРЕВОДА ПУТЕВОДИТЕЛЯ  
ПО СВЯТО-ТРОИЦКОЙ СЕРГИЕВОЙ ЛАВРЕ)**

**Аннотация.** В статье рассмотрен путеводитель как жанр текста туристического дискурса. На материале отрывка из путеводителя по Свято-Троицкой Сергиевой Лавре осуществлен анализ влияния личностных