

Байкова Ольга Владимировна

д-р филол. наук, профессор, заведующий кафедрой

Басалаева Алиса Викторовна

студентка

ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»

г. Киров, Кировская область

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР: ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ И КУЛЬТУРНЫЕ АСПЕКТЫ

Аннотация: в статье исследуется проблема локализации современных видеоигр на русский язык. Проводится анализ ключевых переводческих стратегий и трансформаций на примере текстового контента игры *Honkai: Star Rail*. Особое внимание уделяется трудностям адаптации игровых текстов с учётом лингвистических и культурных различий, а также специфики видеоигры как объекта перевода. В ходе исследования проводится сравнительный анализ оригинальных и локализованных текстов с целью выявления эффективных приёмов, позволяющих достичь адекватности и эквивалентности перевода при сохранении игровой иммерсивности, сюжетной целостности и авторского замысла. Определяются оптимальные стратегии работы с различными типами игрового контента: сюжетными диалогами, интерфейсом, лор-описаниями и авторскими терминами. Исследование демонстрирует важность комплексного применения различных переводческих подходов для передачи не только буквального смысла, но и художественной выразительности, культурных кодов и функциональных элементов исходного текста в контексте интерактивного произведения.

Ключевые слова: локализация видеоигр, переводческие трансформации, лингвистический анализ, культурная адаптация, адекватность перевода, игровой текст.

Введение. Локализация видеоигр в современную эпоху глобализации цифровых развлечений перестала быть второстепенной задачей, превратившись в

ключевой фактор коммерческого успеха и культурного принятия продукта на международных рынках. Бурный рост игровой индустрии, объёмы которого превосходят кино- и музыкальную отрасли вместе взятые, выдвигает на первый план проблему качественной адаптации игрового контента для аудитории с различным лингвистическим опытом. Как отмечают исследователи, современная локализация представляет собой сложный синтез лингвистического перевода, культурной адаптации и технической интеграции, далеко выходящей за рамки традиционной переводческой деятельности [2; 4].

Актуальность исследования обусловлена тем, что в современном мире видеоигры превратились в глобальную культурную и экономическую индустрию, что выдвигает на передний план проблему адаптации игр для международной аудитории. Исследование лингвистических и культурных аспектов локализации видеоигр является актуальным по причинам бурного роста индустрии и ее коммерциализации, глобализацией контента и межкультурной коммуникации. Прямой, неадаптированный перевод часто оказывается неудачным или даже оскорбительным. Речь, шутки, отсылки, исторические аспекты, религиозные символы – всё это требует тонкой культурной фильтрации. Актуальность исследования заключается также в выработке стратегий преодоления этих барьеров без потери авторского замысла.

Целью работы является комплексное исследование процесса локализации видеоигр через призму его лингвистических и культурных аспектов, а также анализ специфики игрового текста как объекта перевода. Для достижения этой цели поставлены следующие задачи, основные из которых следующие: определить и характеризовать ключевые культурные аспекты адаптации видеоигр и провести сравнительный анализ оригинального и локализованного контента на примере конкретных видеоигр.

Методы и материал исследования. В качестве методов исследования в работе использовались анализ, синтез, обобщение, сравнительно-сопоставительный метод, описательный метод, контекстуальный анализ. Материалом

исследования для практической части послужили текстовые и аудиовизуальные компоненты ролевой игры «Honkai: Star Rail» (разработчик HoYoverse) [1].

Результаты исследований, их обсуждение. Проведённое исследование позволило получить ряд значимых результатов.

1. Валидация теоретической модели на материале современной RPG. Анализ текстов Honkai: Star Rail подтвердил продуктивность избранного теоретического синтеза. В исследовании нами применялась стратегическая дихотомия Л. Венути, которая оказалась эффективным инструментом для анализа локализации. Так, в сюжетных диалогах и юмористических вставках доминирует стратегия одомашнивания, направленная на мгновенное понимание и эмоциональный отклик русскоязычного игрока (например, dad jokes → шутки за триста). В то же время для ключевых терминов лора (Aeon → Эон, Stellaron → Стелларон) и имён собственных применяется отчуждение, что сохраняет уникальный культурный код игровой вселенной и соответствует принципам, описанным Берналь-Мерино относительно сохранения авторских неологизмов [2].

2. Систематизация лингвистических трансформаций в игровом контексте. В исследовании нами использовалась классификация Ж.П. Вине и Ж. Дарбельне, которая продемонстрировала полную операционализацию при анализе игрового текста. Были выявлены доминирующие трансформации для разных типов контента. Для интерфейса и геймплейных описаний – модуляция и транспозиция. Для сюжетных диалогов и лора – адаптация (транскреация) и эквивалентность, необходимые для передачи характеров персонажей и культурно-специфических концептов. Для имён и терминов – заимствование и калькирование. Особый интерес представляет феномен транскреации, что согласуется с выводами Манжирон и О’Хагана [3] о творческом характере игрового перевода. Это не просто перевод, а создание нового культурного кода, функционально тождественному оригиналу.

3. Выявление и классификация культурно-обусловленных переводческих проблем. Были выявлены специфические для жанра RPG трудности: проблема консистентности лора, проблема баланса между поэтичностью и функциональностью, а также проблема анахронизмов и стилового разрыва.

4. Разработка критериев оценки качества. На основе анализа как успешных, так и спорных примеров локализации Honkai: Star Rail были сформулированы уточнённые критерии оценки, развивающие подходы, предложенные в работах О'Хагана: функциональная адекватность, нарративная и стилистическая целостность, культурная когерентность, техническая безупречность.

Выводы. Таким образом, полученные результаты свидетельствуют о том, что локализация такой сложной RPG, как Honkai: Star Rail, представляет собой управляемый компромисс. Локализатор выступает в роли соавтора, который пересоздаёт игровой опыт для новой аудитории, постоянно балансируя между верностью оригиналу, техническими рамками и культурными ожиданиями игроков. Выявленная тенденция к поэтизации и усилению образности в русской локализации может быть интерпретирована как специфическая черта отечественной переводческой школы при работе с нарративным контентом.

Необходимо отметить, что для разработчиков игр результаты исследования могут демонстрировать важность учёта требований локализации на ранних этапах разработки, а также показана прямая зависимость между качеством локализации и коммерческим успехом игры на международных рынках.

References

1. Honkai: Star Rail: официальная локализация игры // HoYoverse. – Версия 1.0., 2023.
2. Bernal-Merino M.A. Translation and Localization in Video Games: Making Entertainment Software Global / M.A. Bernal-Merino. – New York: Routledge, 2015. – 282 p.
3. Mangiron C. Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Videogames / C. Mangiron, M. O'Hagan. – Bern: Peter Lang, 2013. – 268 p.
4. O'Hagan M. Game localization as software-mediated cultural experience / M. O'Hagan // The Journal of Internationalization and Localization. – 2019. – Vol. 6. No. 1. – P. 34–53.