

УДК 81'25

Doi 10.26456/vtfilol/2026.2.232

ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР: К ВОПРОСУ ОБ ОГРАНИЧЕНИЯХ И ИХ ВЛИЯНИИ НА ПЕРЕВОДЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ

С.С. Юссак, Э.Ю. Новикова

Волгоградский государственный университет, г. Волгоград

В статье исследуется влияние различных типов ограничений локализации видеоигр на формирование переводческого решения. На материале официальных русскоязычных локализаций видеоигр («The Witcher 3», «Cyberpunk 2077», «Skyrim», «Assassin's Creed Valhalla», «The Last of Us Part I») показано, что внешние регулятивы (лимит символов, синхронизация с озвучиванием, жанровые нормы) трансформируют классическую модель перевода, сужая вариативность выбора. Установлено, что переводческое решение приобретает характер функционально и аудиовизуально детерминированного процесса, интегрированного в мультимодальную структуру игрового продукта.

Ключевые слова: локализация видеоигр, переводческое решение, липсинг, жанровые ограничения, мультимодальный дискурс, адаптация.

Введение

В условиях глобализации цифрового пространства и интенсивного развития индустрии интерактивных развлечений видеоигра позиционируется как объект междисциплинарного анализа, находящийся на пересечении лингвистики, переводоведения, медиадискурса и теории коммуникации. Современный рынок цифровых продуктов ориентирован на международную аудиторию, что обуславливает необходимость адаптации игрового контента к различным социокультурным и языковым условиям функционирования в «чужой» лингвокультуре. В связи с этим локализация выступает как обязательный этап дистрибуции игрового продукта и приобретает статус самостоятельного исследовательского феномена.

По данным аналитического центра НАФИ, в 2022 году видеоигры входили в число наиболее динамично развивающихся сегментов цифровой экономики России [5], что позволяет говорить о возрастании коммуникативной и экономической значимости локализационных процессов и подтверждает актуальность их лингвистического осмысления.

В рамках современного переводоведения локализация видеоигр традиционно определяется как разновидность специализированного перевода, включающая не только трансфер вербального материала, но и комплексную культурную, техническую и прагматическую адаптацию продукта. Вместе с тем анализ существующих исследований показывает, что указанные ограничения чаще всего описываются фрагментарно и не

рассматриваются в системной взаимосвязи с категорией переводческого решения.

В классической теории перевода переводческое решение трактуется как результат осознанного выбора в ситуации альтернативности [3; 5]. Данная трактовка предполагает наличие вариативности и относительной свободы переводчика в выборе стратегии передачи содержания.

В рамках настоящего исследования предпринимается попытка системного осмысления наиболее частотных типов ограничений, функционирующих в процессе локализации видеоигр, и выявления их влияния на механизм формирования переводческого решения.

Объектом исследования выступает процесс локализации видеоигр как разновидность мультимодальной переводческой деятельности. Предметом исследования являются технические, жанровые, культурно-нормативные и производственные ограничения, детерминирующие характер переводческого выбора.

Материал исследования составили официальные русскоязычные локализации современных англоязычных видеоигр различных жанров.

В работе использованы методы контекстуально-сопоставительного анализа, элементы функционально-прагматического подхода, а также описательный метод с элементами классификации и обобщения.

Цель исследования заключается в уточнении статуса переводческого решения в условиях локализации видеоигр. Для достижения поставленной цели предполагается решение следующих задач: выявить основные типы ограничений, действующих в процессе локализации видеоигр; определить характер их влияния на лексический, синтаксический и прагматический уровни переводческого решения; установить степень трансформации классической модели переводческого решения в условиях мультимодального игрового дискурса.

Исследование направлено на разработку более комплексной модели переводческого решения, учитывающей взаимодействие лингвистических и внелингвистических факторов в цифровой интерактивной среде.

Ограничения как фактор принятия переводческого решения в локализации видеоигр

Компьютерная игра в рамках современного гуманитарного знания рассматривается как поликодовый и полимодальный текст, объединяющий вербальные, визуальные, аудиальные и программно-технические компоненты. Ее семиотическая структура характеризуется одновременным функционированием различных знаковых систем, взаимодействие которых формирует целостный игровой дискурс. Как

отмечает А. Т. Анисимова, компьютерная игра реализуется в особом дискурсивном пространстве, где вербальный компонент не существует автономно, а актуализируется в условиях интерактивного взаимодействия пользователя с игровым миром [3]. Переводчик в сфере игровой локализации выступает не как интерпретатор исходного текста, а как участник многоуровневой системы адаптации, функционирующей в производственном. Его деятельность детерминирована требованиями игровой платформы, жанровой спецификой, прагматическими особенностями целевой аудитории и техническими параметрами продукта. Представляется возможным говорить о двойственной природе локализации видеоигр: с одной стороны, она сохраняет признаки переводческой деятельности и подчиняется общим закономерностям межъязыковой коммуникации; с другой – реализуется в условиях технологической и производственной регламентации, что существенно трансформирует механизм формирования переводческого решения и ограничивает степень его вариативности. Обозначенная двойственность локализации детерминирует специфику принятия переводческого решения. В классической переводоведческой традиции категория переводческого решения трактуется как результат выбора в ситуации межъязыковой альтернативности. Данная категория соотносится с проблемой вариативности перевода и предполагает наличие нескольких потенциально допустимых способов передачи исходного содержания. Так, Л. С. Бархударов подчёркивает, что процесс перевода определяется взаимодействием объективных языковых закономерностей и субъективных факторов, обусловленных задачами перевода, коммуникативной установкой и индивидуальностью переводчика [3]. В случае с локализацией переводческое решение обуславливается не языковыми явлениями, а рядом ограничений.

Различные аспекты ограничений рассматриваются в работах М. Берналь-Мерино, подчёркивающего производственно-техническую специфику локализации [6], А. Т. Анисимовой, анализирующей дискурсивную природу компьютерной игры [3], а также других исследователей, изучающих мультимодальный характер цифровых текстов и их переводческую адаптацию.

Обобщение существующих подходов позволяет выделить следующие типы ограничений, функционирующих в процессе локализации видеоигр:

- 1) технические ограничения;
- 2) жанровые ограничения;
- 3) культурные и нормативные ограничения;
- 4) производственные ограничения.

Систематизация указанных технических, жанровых, культурно-нормативных и производственных факторов позволяет рассматривать

локализацию видеоигр как деятельность, реализуемую в условиях многоуровневой регламентации. При этом каждый из названных типов ограничений оказывает влияние на формирование переводческого решения, модифицируя степень его альтернативности и характер применяемых трансформаций.

Одним из наиболее жёстких технических регулятивов, определяющих характер локализационного процесса, является ограничение длины строки интерфейса, обусловленное параметрами пользовательского интерфейса и особенностями программной разметки текста [6]. Данный фактор непосредственно влияет на механизм формирования переводческого решения, поскольку допустимость варианта определяется не только его семантической эквивалентностью, но и соответствием техническим параметрам интерфейса. Например,

Оригинал: *Press any button to continue. (The Witcher 3: Wild Hunt)*

Перевод: *Нажмите любую кнопку*

Потенциальный вариант перевода: *Нажмите любую кнопку для продолжения*

С точки зрения семантики и норм языка перевода оба русскоязычных варианта являются корректными и допустимыми. Однако интерфейсное сообщение размещается в компактном текстовом поле загрузочного экрана.

В данном случае наблюдается редукция синтаксической структуры за счёт устранения уточняющего компонента для продолжения. Таким образом, переводческое решение обусловлено техническим лимитом символов, а альтернативность фактически сводится к выбору единственного допустимого варианта. Например,

Оригинал: *Available Attribute Points. (Cyberpunk 2077)*

Перевод: *Доступные очки характеристик*

Потенциальный вариант перевода: *Свободные очки атрибутов*

Данный пример демонстрирует компромиссный характер переводческого решения: оно формируется на пересечении семантической точности, терминологической традиции и визуально-графических параметров интерфейса. Ограничение длины строки выступает при этом фактором, структурирующим лексический выбор.

Приведённые текстовые фрагменты позволяют сделать вывод о том, что ограничение длины строки оказывает системное воздействие на формирование переводческого решения и проявляется на следующих уровнях:

- 1) лексическом (предпочтение более кратких по написанию эквивалентов);
- 2) синтаксическом (редукция второстепенных компонентов);
- 3) прагматическом (снижение степени экспликации субъекта);
- 4) композиционном (учёт визуальной структуры интерфейса).

Если в рамках классической теории перевода переводческое решение мыслится как результат выбора между равноценными альтернативами, то в условиях локализации видеоигр технический регламент существенно сужает поле вариативности. Оценка вариантов осуществляется прежде всего по критерию их функциональной допустимости в пределах интерфейсной разметки.

Ограничение длины строки выступает не внешним сопутствующим фактором, а структурным компонентом механизма переводческого решения, трансформирующим его из преимущественно лингвистического акта в функционально-технически детерминированный процесс.

Одним из наиболее значимых технических регулятивов при локализации видеоигр является необходимость синхронизации переводного текста с озвучиванием персонажей. В профессиональной переводческой практике данное требование обозначается термином «липсинг» и предполагает соотнесение артикуляции персонажа с фонетической структурой реплики. Различают полную синхронизацию, предусматривающую максимально точное совпадение артикуляционных фаз, и частичную, допускающую определённую вариативность при сохранении временных параметров высказывания.

Как отмечает М. Берналь-Мерино, в проектах с полной локализацией синхронизация приобретает статус обязательного производственного стандарта, поскольку рассогласование аудиального и визуального компонентов снижает степень иммерсивности и негативно влияет на пользовательский опыт [6].

В отличие от письменного перевода, допускающего относительную свободу в варьировании объёма высказывания, при дубляже видеоигр переводчик обязан учитывать:

- 1) длительность оригинальной реплики;
- 2) паузы и интонационные разрывы;
- 3) артикуляционные позиции (в частности, губные согласные и открытые гласные);
- 4) темп и эмоциональный ритм сцены.

Например,

Оригинал: *You've got to be kidding me. (Cyberpunk 2077)*

Перевод: *Да ты шутишь*

Потенциальный вариант перевода: *Ты, должно быть, издеваешься*

Второй вариант демонстрирует более развернутую передачу модального значения, однако характеризуется большей протяжённостью и иной ритмической организацией.

В результате переводческое решение ориентируется на ритмическую компактность и темповое соответствие оригиналу, что

обусловливает отказ от максимально эксплицитной передачи значения. Например,

Оригинал: *For Odin! (Assassin's Creed Valhalla)*

Перевод: *Во славу Одина!*

Потенциальный вариант перевода: *За Одина!*

Краткий вариант формально более компактен, однако не в полной мере воспроизводит торжественный регистр исходной реплики. Официальный перевод демонстрирует стремление к стилистической адекватности при сохранении темпоральных параметров оригинала.

Анализ приведённых примеров позволяет заключить, что синхронизация с озвучиванием оказывает системное воздействие на формирование переводческого решения и проявляется на следующих уровнях:

- 1) темпоральном (жёсткая регламентация длительности реплики);
- 2) фонетическом (учёт артикуляционных фаз);
- 3) синтаксическом (редукция второстепенных компонентов);
- 4) прагматическом (соотнесение с эмоциональной динамикой сцены).

Если в классической теории перевода переводческое решение определяется как выбор между несколькими семантически допустимыми альтернативами, то в условиях липсинга поле вариативности существенно сужается. Переводчик действует в рамках заранее заданного временного и артикуляционного шаблона, интегрированного в мультимодальную структуру игрового текста.

В отличие от технических ограничений, обладающих формализованным и программно закреплённым характером, жанровые ограничения обусловлены дискурсивной спецификой конкретного типа видеоигры. Жанр детерминирует не только игровые механики, но и регистр речи, стилистические нормы, терминологическую систему, а также совокупность ожиданий целевой аудитории.

В условиях локализации жанр выступает регулятивным механизмом переводческого решения, задающим допустимый диапазон лексических, стилистических и прагматических трансформаций. Переводчик соотносит исходный текст не только с нормами языка перевода, но и с жанровой моделью, в рамках которой функционирует игровой продукт.

Рассмотрим влияние жанровых ограничений на конкретных примерах. Например,

Оригинал: *Your quest has begun. (The Elder Scrolls V: Skyrim)*

Перевод: *Ваше задание началось*

Потенциальный вариант перевода: *Ваше приключение начинается*

В официальной локализации рассматриваемой игры предпочтение отдаётся слову *задание*, что обусловлено стремлением сохранить стилистическую целостность фэнтезийного мира и избежать чрезмерной маркированности англицизмами. Использование варианта *квест* смещало бы регистр в сторону игрового сленга, нарушая атмосферу повествования. Например,

Оригинал: *We will raid at dawn. (Assassin's Creed Valhalla)*

Перевод: *На рассвете мы выступим в набег*

Потенциальный вариант перевода: *Мы нападём на рассвете*

В данном случае жанровое ограничение требует стилистической аутентичности и исторической коннотации. Переводческое решение ориентировано не только на семантическую адекватность, но и на поддержание художественной модели игрового мира.

Анализ приведённых примеров позволяет установить, что жанровые ограничения оказывают влияние на следующие параметры переводческого решения:

- 1) лексический выбор;
- 2) стилистический регистр;
- 3) степень допустимости заимствований;
- 4) прагматическую направленность высказывания.

В отличие от технических регламентов, жанровые ограничения не фиксируются программным кодом, однако обладают высокой нормативной силой.

Если в классической теории перевода переводческое решение определяется преимущественно коммуникативной задачей текста, то в локализации видеоигр данная задача модифицируется жанровой моделью, встроенной в игровую систему. Переводчик соотносит выбор варианта не только с исходным текстом, но и с жанровыми ожиданиями аудитории.

Анализ технических, жанровых и аудиовизуальных регулятивов позволяет констатировать, что в условиях локализации видеоигр переводческое решение утрачивает характер относительно свободного лингвистического выбора. Если в рамках классической переводоведческой парадигмы переводчик действует в ситуации альтернативности, сопоставляя варианты по степени коммуникативной эквивалентности [3; 5], то в локализационной практике поле вариативности существенно сужается.

Технические ограничения (лимит символов, синхронизация с анимацией, параметры интерфейса) нередко требуют сокращения текста, изменения его синтаксической структуры либо перераспределения информационных акцентов. В подобных случаях применяемые трансформации обусловлены не внутренней логикой языка перевода, а функциональными требованиями мультимодальной среды [6].

Следовательно, переводческое решение оказывается детерминированным внешними параметрами игрового продукта.

Культурные и нормативные ограничения, связанные с возрастной маркировкой, цензурными регламентами и национально-культурными ожиданиями аудитории, инициируют адаптационные стратегии. При этом исходный смысл может подвергаться частичной коррекции с целью обеспечения нормативной приемлемости на целевом рынке. В таких ситуациях переводческое решение определяется не столько стратегией достижения эквивалентности, сколько действием регламентирующих факторов внешнего порядка [5; 6].

Производственные ограничения (сжатые сроки локализации, распределение функций внутри команды, экономические параметры проекта) дополнительно модифицируют процесс принятия решения. Ограниченность времени на редактирование и согласование вариантов снижает степень рефлексивности переводческого выбора и трансформирует сам механизм его формирования. Переводчик действует в рамках производственного цикла, где лингвистическая оптимальность соотносится с ресурсными возможностями проекта.

Заключение

Проведённый анализ позволяет заключить, что локализация видеоигр представляет собой особую разновидность переводческой деятельности, функционирующую в условиях множественных регулятивов. Технические ограничения (лимит длины строки, синхронизация с озвучиванием, параметры интерфейса), жанровые нормы, культурно-нормативные требования и производственные факторы образуют совокупность внешних детерминант, системно воздействующих на механизм формирования переводческого решения.

В отличие от письменного перевода в русле функционально-коммуникативного подхода, где решение формируется в ситуации относительной альтернативности и ориентировано преимущественно на достижение коммуникативной эквивалентности, в локализации видеоигр поле вариативности существенно сужается. Переводчик действует в пределах технических и дискурсивных рамок, заданных мультимодальной структурой игрового продукта. В результате переводческое решение трансформируется из преимущественно лингвистического акта выбора в функционально и аудиовизуально детерминированный процесс.

Проведённое исследование подтверждает необходимость уточнения классических представлений о переводческом решении применительно к цифровой интерактивной среде. Представленная типология ограничений может быть использована в дальнейших работах, посвящённых теории локализации, а также в исследованиях мультимодальных и медиатекстов. Перспективным направлением

представляется разработка интегративной модели переводческого решения, учитывающей взаимодействие лингвистических и внелингвистических факторов в условиях цифрового производства текста.

Список литературы

1. Алексеева Т.А. Введение в переводоведение. М.: Академия, 2004. 288 с.
2. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводческом дискурсе // Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты. М.: Аналитический центр НАФИ, 2022. С. 82–86.
3. Бархударов Л.С. Язык и перевод. М.: Международные отношения, 1975. 240 с.
4. Васильев А.А. Термин «компьютерная игра»: опыт междисциплинарного анализа // Пролог: журнал о праве. 2021. № X. С. 131–138.
5. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. М.: ЭТС, 2002. 424 с.
6. Bernal-Merino M.A. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. London; New York: Routledge, 2015. 224 p.

Об авторах:

ЮССАК Сергей Сергеевич – аспирант кафедры теории и практики перевода и лингвистики Волгоградского государственного университета (400062, просп. Университетский, 100, Волгоград, Волгоградская обл.); email: kosservg@gmail.com

НОВИКОВА Элина Юрьевна – доктор филологических наук, заведующий кафедрой теории и практики перевода и лингвистики Волгоградского государственного университета (400062, просп. Университетский, 100, Волгоград, Волгоградская обл.); email: nov-elina@volsu.ru

VIDEO GAME LOCALISATION: CONSTRAINTS AND THEIR IMPACT ON TRANSLATIONAL DECISION-MAKING

S.S. Yussak, E.Yu. Novikova

Volgograd State University, Volgograd

The article examines the influence of technical, genre, and production constraints in video game localization on the formation of translation decisions. Based on official Russian localizations (The Witcher 3, Cyberpunk 2077, Skyrim), it demonstrates that external regulators (character limits, lip-sync synchronization, genre norms) transform the classical translation model by reducing the variability of choice. It is established that the translation decision acquires the character of a functionally and audiovisually determined process integrated into the multimodal structure of the game product.

Keywords: *video game localization, translation decision, lip-sync, genre constraints, multimodal discourse, adaptation.*

About authors:

YUSSAK Sergey Sergeevich – Postgraduate Student, Department of Theory and Practice of Translation and Linguistics, Volgograd State University (400062 Volgograd, pr. Universitetsky, 100); email: kosservg@gmail.com

NOVIKOVA Elina Yuryievna – Doctor of Philology, Head of the Department of Theory and Practice of Translation and Linguistics, Volgograd State University (400062 Volgograd, pr. Universitetsky, 100); e-mail: nov-elina@volsu.ru.

Статья поступила в редакцию 19.03.26
Подписана в печать 03.04.26

© Юссак С.С.,
Новикова Э.Ю., 2026