



Научно-исследовательский журнал «Филологический вестник / Philological Bulletin»

<https://fv-journal.ru>

2025, Том 4, № 6 / 2025, Vol. 4, Iss. 6 <https://fv-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

УДК 81'255.4:794.028

Языковые особенности адаптации видеоигр для разных культурных контекстов

¹ Белкина И.В., ¹ Ромашина О.Ю., ¹ Белозерова М.С., ¹ Перуцкая Т.В., ¹ Яценко Ю.Н.,
¹ Белгородский государственный национальный исследовательский университет

Аннотация: в статье рассматриваются языковые механизмы адаптации видеоигр при их локализации для различных культурных контекстов. Проведен анализ специфических переводческих стратегий, применяемых при передаче культурно-маркированных элементов игрового дискурса. Отмечено, что процесс локализации видеоигр требует учета не только лингвистических, но и прагматических, стилистических и лексикографических особенностей целевой аудитории. Выявлено, что основными трудностями при адаптации игрового контента являются несовпадение объемов текста оригинала и перевода, культурно-специфические референции, различия в игровой культуре разных регионов и необходимость сохранения характеристик персонажей. Определено, что успешная локализация достигается посредством применения динамической эквивалентности и культурной адаптации с учетом специфики игрового жанра. Сделан вывод о том, что эффективная адаптация видеоигр представляет собой многоуровневый процесс, требующий междисциплинарного подхода и взаимодействия специалистов различных профилей.

Ключевые слова: локализация видеоигр, культурная адаптация, переводческие стратегии, игровой дискурс, лингвокультурная специфика, прагматические особенности перевода, аудиовизуальный перевод, динамическая эквивалентность

Для цитирования: Белкина И.В., Ромашина О.Ю., Белозерова М.С., Перуцкая Т.В., Яценко Ю.Н. Языковые особенности адаптации видеоигр для разных культурных контекстов // Филологический вестник. 2025. Том 4. № 6. С. 37 – 44.

Поступила в редакцию: 5 сентября 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 3 ноября 2025 г.; Принята к публикации: 24 декабря 2025 г.

Linguistic features of video game adaptation for different cultural contexts

¹ Belkina I.V., ¹ Romashina O.Yu., ¹ Belozerova M.S., ¹ Perutskaya T.V., ¹ Yatsenko Yu.N.,
¹ Belgorod State National Research University

Abstract: the article examines linguistic mechanisms of video game adaptation during their localization for various cultural contexts. An analysis of specific translation strategies applied in conveying culturally marked elements of game discourse has been conducted. It is noted that the video game localization process requires consideration not only of linguistic but also pragmatic, stylistic and lexicographic features of the target audience. It has been revealed that the main difficulties in adapting game content include discrepancies between original and translated text volumes, culture-specific references, differences in gaming culture across regions, and the necessity to preserve character traits. It has been determined that successful localization is achieved through application of dynamic equivalence and cultural adaptation considering game genre specifics. The conclusion has been made that effective video game adaptation represents a multilevel process requiring an interdisciplinary approach and cooperation of specialists from various fields.

Keywords: video game localization, cultural adaptation, translation strategies, game discourse, linguocultural specificity, pragmatic features of translation, audiovisual translation, dynamic equivalence

For citation: Belkina I.V., Romashina O.Yu., Belozerova M.S., Perutskaya T.V., Yatsenko Yu.N. Linguistic features of video game adaptation for different cultural contexts. Philological Bulletin. 2025. 4 (6). P. 37 – 44.

The article was submitted: September 5, 2025; Approved after reviewing: November 3, 2025; Accepted for publication: December 24, 2025.

Введение

Индустрия видеоигр в последние два десятилетия демонстрирует стремительный рост, превращаясь в один из наиболее динамично развивающихся сегментов глобальной медиаиндустрии. Согласно аналитическим данным, объем мирового рынка видеоигр превысил 187 миллиардов долларов США (из которых 2,3 миллиарда долларов приходится на РФ), что обуславливает необходимость качественной адаптации игрового контента для различных языковых и культурных групп [6]. Локализация видеоигр представляет собой особый вид переводческой деятельности, существенно отличающийся от традиционных форм перевода [16].

Анисимова А.Т. справедливо отмечает, что феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе требует специального рассмотрения, поскольку игровой текст обладает уникальными характеристиками, объединяющими вербальные и невербальные компоненты [1, с. 83]. Специфика локализации видеоигр заключается в необходимости адаптации не только языкового материала, но и визуальных элементов, игровой механики, культурных референций и юмористических компонентов.

Актуальность данного исследования обусловлена растущим значением видеоигр как формы культурной коммуникации и недостаточной изученностью языковых механизмов их адаптации для различных культурных контекстов. Новизна работы состоит в комплексном анализе лингвистических и прагматических аспектов локализации игрового контента с учетом современных тенденций развития игровой индустрии.

Цель исследования – выявить и систематизировать языковые особенности адаптации видеоигр при их локализации для различных культурных контекстов, определить основные переводческие стратегии и проблемы, возникающие в процессе культурной адаптации игрового дискурса.

Материалы и методы исследований

Материалами исследования послужили тексты популярных видеоигр различных жанров, включая ролевые игры, симуляторы и приключенческие игры, их локализованные версии для русскоязычной аудитории, а также теоретические работы, посвященные вопросам аудиовизуального перевода и локализации игрового контента. Особое внима-

ние уделялось анализу диалогов из игр серии "The Last of Us", представляющих богатый материал для изучения прагматических аспектов перевода [14].

Методами исследования являются сравнительно-сопоставительный анализ оригинальных и локализованных версий игровых текстов, дискурсивный анализ диалогических реплик персонажей, метод контекстуального анализа культурно-маркированных элементов, а также описательный метод для систематизации выявленных языковых явлений. Применялся также метод прагматического анализа для оценки эффективности выбранных переводческих решений с точки зрения воздействия на целевую аудиторию.

Результаты и обсуждения

Теоретические основы локализации игрового контента

Локализация видеоигр как особый вид переводческой деятельности требует обращения к теоретическим концепциям, разработанным в рамках общей теории перевода. Райс К. в своей классификации текстов выделяет различные типы текстов, требующие специфических методов перевода [10, с. 205]. Применительно к видеоиграм можно констатировать, что игровой текст представляет собой гибридный тип, сочетающий информативные, экспрессивные и оперативные функции.

Козуляев А.В. подчеркивает, что аудиовизуальный полисемантический перевод, к которому относится локализация видеоигр, характеризуется множественностью семиотических кодов и требует учета взаимодействия вербальных и невербальных компонентов сообщения [5, с. 377]. В контексте видеоигр эта особенность приобретает дополнительную сложность, поскольку игрок выступает не только реципиентом информации, но и активным участником коммуникативного процесса.

Саяхова Д.К. в своем исследовании лингвокультурной адаптации текста при переводе видеоигр отмечает необходимость применения теории динамической эквивалентности, предложенной Юджином Найдой [11, с. 54]. Данный подход предполагает не буквальную передачу исходного сообщения, а создание аналогичного коммуникативного эффекта у представителей целевой культуры, что особенно важно при работе с культурно-маркированными элементами игрового дискурса.

Прагматические аспекты локализации

Анализ процесса локализации видеоигр позволяет выделить несколько уровней прагматической адаптации. На первом уровне осуществляется адаптация языковых единиц с учетом лингвокультурной специфики целевой аудитории. Как справедливо отмечается в исследованиях по данной тематике, переводчик в рамках компьютерной игры выступает посредником между игровым персонажем (отправителем) и игроком (реципиентом), руководствуясь прагматическими особенностями, присущими диалогической речи внутри игры [7, с. 498].

Особую сложность представляет передача стилистических особенностей речи персонажей. В игровом дискурсе характеристика персонажа во многом определяется его речевым поведением, использованием специфической лексики, фразеологизмов и синтаксических конструкций. Некорректная передача этих элементов приводит к искажению восприятия персонажа игроком, что подтверждается анализом конкретных примеров из локализованных версий игр. Например, при анализе реплики "take it easy" из игры "The Last of Us" было выявлено, что стандартный перевод может не передавать прагматического содержания высказывания в конкретном игровом контексте. Данное выражение требует ситуативной адаптации в зависимости от эмоционального состояния персонажа и игровой ситуации.

Культурная адаптация игрового контента

Культурный аспект локализации представляет собой многоуровневую систему адаптационных процессов. Бредихин С.Н. и Леонов А.А. исследовали трансформации структуры концепта в процессе локализации компьютерных игр с элементами жанра фэнтези, продемонстрировав, что культурно-специфические концепты требуют не просто перевода, но концептуальной адаптации [2, с. 72].

Культурная адаптация видеоигр включает работу с различными типами культурно-маркированных элементов. К ним относятся ономастические единицы (имена персонажей, географические названия), культурные реалии (предметы быта, традиции, обычаи), юмористические компоненты и аллюзии. Степень необходимой адаптации варьируется в зависимости от жанра игры и культурного контекста повествования. В тех случаях, когда действие игры происходит в узнаваемом культурном пространстве (например, в Японии), сохранение культурного колорита не только допустимо, но и желательно, поскольку игрок ожидает встретить культурные особенности этой страны.

Однако в ситуациях, когда культурные элементы создают барьеры для понимания или могут быть неверно истолкованы представителями целевой культуры, требуется более глубокая адаптация. Это особенно актуально для юмористических компонентов, основанных на игре слов или каламбурах, которые редко поддаются прямому переводу и требуют креативных решений со стороны локализатора.

Территориальные и юридические ограничения

Немаловажным аспектом локализации являются территориальные и юридические ограничения, которые могут существенно влиять на процесс адаптации игрового контента. В некоторых странах действуют строгие цензурные требования относительно изображения насилия, религиозной символики или политического контента. Эти ограничения требуют не только лингвистической, но и визуальной адаптации игры.

Лицензионные требования также накладывают определенные ограничения на процесс локализации. Это особенно актуально для игр, принадлежащих трансмедийным франшизам, таким как "Властелин колец" или "Гарри Поттер", где переводчики обязаны согласовывать терминологию и сюжетные элементы с уже существующими локализациями книг и фильмов. В случае вариантности языков (например, британского и американского английского или различных вариантов испанского языка) задача локализации усложняется, поскольку необходимо обеспечить соответствие установленной терминологии для всех регионов [9].

Жанровая специфика локализации

Различные жанры видеоигр предъявляют специфические требования к процессу локализации. Мугу М.С., Бричева М.М. и Сасина С.А. отмечают, что некоторые жанры практически зависят от культурного контекста, что создает дополнительные сложности при их адаптации [8, с. 41]. К таким жанрам относятся симуляторы свиданий и визуальные романы, чрезвычайно популярные в Японии, но имеющие ограниченную аудиторию в Северной Америке и Европе.

Рольевые игры с обширными диалоговыми системами требуют особого внимания к передаче нюансов речи персонажей, поскольку диалоги в таких играх составляют значительную часть игрового опыта. Многопользовательские онлайн-игры предъявляют дополнительные требования к локализации интерфейса и системных сообщений, которые должны быть понятны игрокам в режиме реального времени. Стратегические игры с историческим или политическим контекстом требуют тщательной проверки культурной приемлемости контента для различных регионов.

*Технические аспекты
и организационные сложности*

Технические аспекты локализации представляют собой отдельную категорию проблем, с которыми сталкиваются переводчики. К основным техническим сложностям относятся несовпадение объемов текста оригинала и перевода, что может привести к проблемам с размещением текста в интерфейсе игры; различия в форматах даты, времени и числовых обозначений; особенности раскладки клавиатуры и названия клавиш управления; а также проблемы корректного отображения текста в различных кодировках.

Одной из наиболее серьезных проблем является так называемый "перевод вслепую", когда переводчик не имеет доступа к игровому контексту и вынужден работать с изолированными текстовыми строками. Эта ситуация особенно характерна для AAA-проектов, где разработчики стремятся сохранить конфиденциальность до релиза игры. Отсутствие контекста приводит к ошибкам в интерпретации смысла высказываний, неверному определению тона реплик персонажей и несоответствию перевода игровой ситуации.

Организационные аспекты локализации включают координацию работы больших команд специалистов различных профилей: лингвистов, переводчиков, культурологов, программистов, художников, актеров озвучивания, маркетологов и тестировщиков. Необходимость слаженного взаимодействия всех участников процесса локализации обусловлена тем, что изменения в одном компоненте игры могут потребовать корректировки других элементов.

Стратегии переводческой адаптации

На основе анализа практики локализации видеоигр можно выделить несколько основных стратегий переводческой адаптации. Стратегия транскрипции и транслитерации применяется преимущественно для имен собственных, названий локаций и специфических терминов, не имеющих эквивалентов в целевом языке. Данная стратегия позволяет сохранить оригинальное звучание и культурный колорит, однако может создавать трудности восприятия для игроков, незнакомых с исходной культурой [12].

Стратегия функционального аналога и стратегия доместикации предполагает замену культурно-специфических элементов их функциональными аналогами в целевой культуре. Эта стратегия оправдана в тех случаях, когда прямой перевод может привести к непониманию или неверной интерпретации [15]. Стратегия культурной адаптации включает более глубокие изменения текста с целью создания аналогичного коммуникативного

эффекта у представителей целевой культуры. Эта стратегия применяется для юмористических компонентов, идиоматических выражений и культурных аллюзий.

Стратегия компенсации используется в ситуациях, когда прямая передача определенного элемента невозможна, и переводчик компенсирует потерю смысла или стилистического эффекта за счет других средств. Наконец, стратегия экспликации предполагает добавление пояснительной информации для облегчения понимания культурно-маркированных элементов.

*Особенности локализации
диалогов и реплик персонажей*

Диалоги в видеоиграх представляют особую категорию текстов, требующую специального подхода к переводу. В отличие от художественной литературы или кинематографа, где диалоги имеют линейную структуру, игровые диалоги часто характеризуются разветвленностью и вариативностью, зависящей от выборов игрока. Это создает дополнительные сложности для локализатора, который должен обеспечить логическую связность и стилистическое единство всех возможных вариантов диалога [2].

Особое внимание требуется при передаче социолектов и идиолектов персонажей. Речевые характеристики персонажей часто служат важным средством их индивидуализации и социальной идентификации. Использование просторечий, жаргонизмов, профессиональной лексики или архаизмов должно быть тщательно адаптировано с учетом норм целевого языка и культурных ожиданий аудитории.

*Проблемы качества локализации
и пути их решения*

Несмотря на возрастающее внимание к вопросам качества локализации, в индустрии видеоигр по-прежнему встречаются многочисленные ошибки и недочеты. К наиболее распространенным проблемам относятся потеря смысловых нюансов оригинального текста, несоответствие тона и стиля перевода характеру персонажа и игровой ситуации, грамматические и орфографические ошибки, а также технические проблемы отображения текста.

Букина Т.В., Новгородова Е.Е. и Фахрутдинова А.В. подчеркивают важность развития межкультурной компетенции у переводчиков, работающих в сфере локализации [4, с. 126]. Переводчики видеоигр должны обладать не только лингвистическими знаниями, но и пониманием игровой культуры, знанием специфики различных игровых жанров и опытом игрового взаимодействия.

Для повышения качества локализации необходимо обеспечение переводчиков достаточным контекстом, включая доступ к игровым материалам, графическим ресурсам и, по возможности, к тестовым версиям игры. Важным аспектом является также создание глоссариев и руководств по стилю, обеспечивающих терминологическую согласованность перевода. Особенно это актуально для игр, являющихся частью серий или франшиз, где необходимо поддерживать преемственность с предыдущими локализациями.

Тестирование локализованных версий игры представителями целевой аудитории является критически важным этапом процесса локализации. Лингвистическое тестирование позволяет выявить ошибки перевода, несоответствия контексту, технические проблемы отображения текста и другие недочеты, которые могут негативно повлиять на игровой опыт.

Применение современных технологий в локализации

Развитие технологий машинного перевода и систем управления переводческой памятью открывает новые возможности для оптимизации процесса локализации. Однако применение автоматизированных систем в локализации видеоигр требует осторожности и критического отношения. Машинный перевод может быть эффективен для технической документации, системных сообщений и других типов стандартизированного текста, но не способен адекватно передать нюансы художественного текста, юмор, культурные аллюзии и эмоциональную окраску диалогов персонажей.

Системы управления переводческой памятью (Translation Memory Systems) позволяют обеспечить терминологическую согласованность и ускорить процесс перевода повторяющихся фрагментов текста. Особенно эффективно применение таких систем при локализации обновлений и дополнений к уже выпущенным играм, где значительная часть терминологии и интерфейсных элементов остается неизменной. Однако чрезмерная опора на переводческую память может привести к механистичности перевода и потере креативности, что особенно критично для диалогов и нарративных элементов игр.

Интерактивные системы контроля качества и автоматизированного тестирования текста позволяют выявлять технические ошибки, такие как превышение допустимой длины строк, несоответствие форматов, отсутствие переведенных строк или дублирование текста. Применение таких систем существенно сокращает время, необходимое для обнаружения и исправления технических недочетов, позволяя переводчикам и редакторам

сосредоточиться на содержательных аспектах локализации.

Влияние локализации на коммерческий успех игры

Качество локализации непосредственно влияет на коммерческий успех видеоигры на международном рынке. Некачественная локализация может привести к негативным отзывам игроков, снижению продаж и репутационным потерям для разработчика и издателя. Напротив, высококачественная локализация способствует расширению аудитории игры, повышению уровня удовлетворенности игроков и формированию лояльного сообщества [13].

Особенно важна качественная локализация для игр с сильной нарративной составляющей, где история и диалоги являются центральными элементами игрового опыта. В таких играх неудачный перевод может полностью разрушить погружение игрока в игровой мир и привести к непониманию сюжета. Примеры неудачной локализации быстро распространяются в игровом сообществе и могут серьезно навредить репутации игры.

Инвестиции в качественную локализацию окупаются за счет расширения рынка сбыта и повышения продаж. Исследования показывают, что игроки готовы платить больше за игры с качественной локализацией на их родной язык и с большей вероятностью рекомендуют такие игры своим друзьям и знакомым. Это особенно актуально для регионов с относительно низким уровнем владения английским языком, где локализация на национальные языки критически важна для коммерческого успеха.

Особенности локализации многопользовательских игр

Многопользовательские онлайн-игры представляют собой особую категорию, требующую специфического подхода к локализации. В отличие от одиночных игр с фиксированным контентом, онлайн-игры постоянно обновляются, получают новый контент и проходят балансировку игровых механик. Это требует непрерывной работы команды локализаторов на протяжении всего жизненного цикла игры.

Особую сложность представляет локализация пользовательского контента и системы коммуникации между игроками. В многопользовательских играх игроки из различных регионов взаимодействуют друг с другом, что создает проблемы языкового барьера. Разработчики применяют различные стратегии для решения этой проблемы: создание региональных серверов для игроков, говорящих на одном языке; внедрение систем автоматического перевода чата; использование универсальных символов и эмоций для коммуникации.

Выводы

Проведенное исследование показало, что локализация видеоигр является комплексным, междисциплинарным процессом, в котором лингвистические решения неотделимы от прагматических, стилистических, культурологических и технических факторов. Ключевыми вызовами выступают сохранение характеристик персонажей при передаче социо- и идиолектов, работа с культурно-маркированными реалиями и юмором, расхождение объемов текста и форматов, а также вариативность диалогов и нелинейность повествования. Наиболее эффективными стратегиями признаны динамическая эквивалентность и культурная адаптация, дополняемые функциональной заменой, компенсацией и экспликацией, при обязательном учете жанровой специфики и региональных норм. Качество локализации напрямую коррелирует с коммерческим успехом и пользовательским опытом, особенно в проектах с сильной нарративной составляющей; недостатки перевода быстро конвертируются в репутационные риски. Результаты подчеркивают необходимость доступа переводчиков к контексту, глоссариям и стилевым гайдам, а также непрерывного лингвистического тестирования на целевой аудитории. Локализация звука и озвучивания требует продуманного кастинга и режиссуры, а для рынков с особыми нормативными и культурными ограничениями необходимы сценарные и визуальные адаптации.

Практическая значимость работы заключается в формулировании набора организационных и технологических условий, повышающих качество локализации: командная координация специалистов разных профилей, использование систем переводческой памяти и автоматизированного контроля качества без утраты креативности, а также планомерная поддержка терминологической преемственности в рамках серий и франшиз. Перспективы развития связаны с осторожной интеграцией ИИ-решений в перевод и синтез речи, расширением краудсорсинговых моделей при усиленном редакторском контроле, а также разработкой специализированных методик для VR/AR и многопользовательских проектов с постоянно обновляемым контентом. Рекомендовано внедрять многоуровневые процедуры проверки культурной приемлемости и юридической соответствия для целевых регионов, стандартизировать работу с вариативными диалогами и интерфейсом, а также формировать устойчивые практики контекстного брифинга для переводчиков. В совокупности это подтверждает, что успешная локализация – это не сумма частных переводческих решений, а системный процесс, обеспечивающий эквивалентный коммуникативный эффект и сохранение игровой идентичности в разных культурных пространствах.

Список источников

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 2 (22). С. 82 – 86. DOI 10.31775/2305-3100-2018-2-82-86
2. Аубакирова А.К., Кайролла М.А. К вопросу об особенностях перевода видеоигр с английского языка на русский // Исследования молодых ученых: материалы XXIX Международной научной конференции, Казань, 20-23 декабря 2021 года. Казань: Молодой ученый, 2021. С. 33 – 38.
3. Бредихин С.Н., Леонов А.А. Трансформации структуры концепта в процессе локализации компьютерных игр с элементами жанра фэнтези // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. 2019. № 1. С. 70 – 76. DOI 10.29025/2079-6021-2019-1-70-76
4. Букина Т.В., Новгородова Е.Е., Фахрутдинова А.В. Использование приема "совместное видео" (participatory video approach) в развитии навыков межкультурного общения студентов в процессе изучения иностранного языка // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 3. С. 124 – 128.
5. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду переводов // XVII Царскосельские чтения : материалы международной научной конференции, Санкт-Петербург, 23-24 апреля 2013 года / под общ. ред. проф. В.Н. Скворцова. Санкт-Петербург: ЛГУ им. А.С. Пушкина, 2013. Т. 1. С. 374 – 381.
6. Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) [Электронный ресурс] // TAdviser. URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_(мировой_рынок)) (дата обращения: 23.07.2025)
7. Коптелова С.А., Руцкая Е.А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14. № 3. С. 16 – 25. DOI 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25

8. Мугу М.С., Бричева М.М., Сасина С.А. Проблемы языковой локализации компьютерных игр // The Scientific Heritage. 2021. № 61-3 (61). С. 40 – 42. DOI 10.24412/9215-0365-2021-61-3-40-42
9. Пахолков А.Л., Оношко В.Н. Культурная адаптация при локализации видеоигр // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2022. № 3 (55). С. 168 – 172. DOI 10.52772/25420291_2022_3_168
10. Райс К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. Москва, 1978. С. 202 – 228.
11. Саяхова Д.К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // Казанский лингвистический журнал. 2020. Т. 3. № 1. С. 52– 63. DOI 10.26907/2658-3321.2020.3.1.52-63
12. Тимохов А.Д. Стратегии транскреации в локализации видеоигр (на материале игры «Team Fortress 2») // Litera. 2023. № 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-transkreatsii-v-lokalizatsii-videoigr-na-materiale-igry-team-fortress-2> (дата обращения: 23.10.2025)
13. Харченко Л.И., Батранча Ю.А. Локализация компьютерных игр: вопрос актуальности // Вестник Луганского государственного педагогического университета. Серия 3, Филологические науки. Медиакommunikации. 2022. № 3 (85). С. 75 – 79.
14. Хрущева Т.В., Волкова А.О. Особенности локализации видеоигр (на материале дилогии "The Last of Us") // Современное педагогическое образование. 2023. № 8. С. 256 – 261. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-lokalizatsii-videoigr-na-materiale-dilogii-the-last-of-us> (дата обращения: 23.10.2025)
15. Шерстнева Е.С. Переводческие стратегии: от доместикации к форенизации // Juvenis scientia. 2018. № 10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodcheskie-strategii-ot-domestikatsii-k-forenizatsii> (дата обращения: 23.07.2025)
16. Mineeva L.S., Rudenko T.P. Translation and localization of video games // Youth of the Third Millennium : сборник научных статей XLII региональной студенческой научно-практической конференции, Омск, 02-27 апреля 2018 года. Омск: ОмГУ им. Ф.М. Достоевского, 2018. Р. 1052 – 1056.

References

1. Anisimova A.T. The Phenomenon of Computer Games in Translation Studies Discourse. Scientific Bulletin of the Southern Institute of Management. 2018. No. 2 (22). P. 82 – 86. DOI 10.31775/2305-3100-2018-2-82-86
2. Aubakirova A.K., Kairolla M.A. On the Features of Translating Video Games from English into Russian. Research of Young Scientists: Proceedings of the XXIX International Scientific Conference, Kazan, December 20-23, 2021. Kazan: Young Scientist, 2021. P. 33 – 38.
3. Bredikhin S.N., Leonov A.A. Transformations of the Concept Structure in the Process of Localizing Computer Games with Elements of the Fantasy Genre. Actual Problems of Philology and Pedagogical Linguistics. 2019. No. 1. P. 70 – 76. DOI 10.29025/2079-6021-2019-1-70-76
4. Bukina T.V., Novgorodova E.E., Fakhrutdinova A.V. Using the "participatory video" technique (participatory video approach) in developing students' intercultural communication skills in the process of learning a foreign language. Bulletin of the Kazan State University of Culture and Arts. 2021. No. 3. P. 124 – 128.
5. Kozulyaev A.V. Audiovisual polysemantic translation as a special form of translation activity and the specifics of teaching this type of translation. XVII Tsarskoye Selo Readings: Proceedings of the international scientific conference, St. Petersburg, April 23-24, 2013. edited by prof. V.N. Skvortsov. Saint Petersburg: Leningrad State University named after A.S. Pushkin, 2013. Vol. 1. P. 374 – 381.
6. Computer and video games (global market) [Electronic resource]. TAdviser. URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:КОМПьютерные_и_виды_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:КОМПьютерные_и_виды_(мировой_рынок)) (date of access: 23.07.2025)
7. Koptelova S.A., Rutsкая E.A. Linguistic aspects of video game localization. Bulletin of Perm University. Russian and Foreign Philology. 2022. Vol. 14. No. 3. P. 16 – 25. DOI 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25
8. Mugu M.S., Bricheva M.M., Sasina S.A. Problems of Linguistic Localization of Computer Games. The Scientific Heritage. 2021. No. 61-3 (61). P. 40 – 42. DOI 10.24412/9215-0365-2021-61-3-40-42
9. Pakholkov A.L., Onoshko V.N. Cultural Adaptation in Video Game Localization. Bulletin of Shadrinsk State Pedagogical University. 2022. No. 3 (55). P. 168 – 172. DOI 10.52772/25420291_2022_3_168
10. Rice K. Text Classification and Translation Methods. Issues of Translation Theory in Foreign Linguistics. Moscow, 1978. P. 202 – 228.
11. Sayakhova D.K. Linguocultural Adaptation of Text in Translation (Based on Video Games). Kazan Linguistic Journal. 2020. Vol. 3. No. 1. P. 52 – 63. DOI 10.26907/2658-3321.2020.3.1.52-63

12. Timokhov A.D. Transcreation Strategies in Video Game Localization (Based on the Game "Team Fortress 2"). *Litera*. 2023. No. 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-transkreatsii-v-lokalizatsii-videoigr-na-materiale-igry-team-fortress-2> (date of access: 23.10.2025)

13. Kharchenko L.I., Batrancha Yu.A. Localization of computer games: the issue of relevance. *Bulletin of Lugansk State Pedagogical University. Series 3, Philological Sciences. Media Communications*. 2022. No. 3 (85). P. 75 – 79.

141. Khrushcheva T.V., Volkova A.O. Features of video game localization (based on the "The Last of Us" dilogy). *Modern pedagogical education*. 2023. No. 8. P. 256 – 261. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-lokalizatsii-videoigr-na-materiale-dilogii-the-last-of-us> (date of access: 23.10.2025)

15. Sherstneva E.S. Translation Strategies: From Domestication to Foreignization. *Juvenis scientia*. 2018. No. 10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodcheskie-strategii-ot-domestikatsii-k-forenizatsii> (date of access: 23.07.2025)

16. Mineeva L.S., Rudenko T.P. Translation and localization of video games. *Youth of the Third Millennium: collection of scientific articles of the XLII regional student scientific and practical conference, Omsk, April 2-27, 2018*. Omsk: Omsk State University named after F.M. Dostoevsky, 2018. P. 1052 – 1056.

Информация об авторах

Белкина И.В., кандидат филологических наук, доцент, Институт межкультурной коммуникации и международных отношений, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, belkina@bsuedu.ru

Ромашина О.Ю., кандидат филологических наук, доцент, Институт межкультурной коммуникации и международных отношений, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, romashina@bsuedu.ru

Белозерова М.С., кандидат филологических наук. Доцент, Институт межкультурной коммуникации и международных отношений, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, belozerova@bsuedu.ru

Перуцкая Т.В., кандидат филологических наук, доцент, Институт межкультурной коммуникации и международных отношений, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, perutskaya@bsuedu.ru

Яценко Ю.Н., кандидат филологических наук, доцент, Институт межкультурной коммуникации и международных отношений, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Yatsenko_yu@bsuedu.ru

© Белкина И.В., Ромашина О.Ю., Белозерова М.С., Перуцкая Т.В., Яценко Ю.Н., 2025