

УДК 81

**ЛОКАЛИЗАЦИЯ И АДАПТАЦИЯ ДИАЛОГОВ В ВИДЕОИГРАХ:
ОТ ПЕРЕВОДА ДО КРЕАТИВНОГО НАПИСАНИЯ**

Вехова Е.А.,

доцент, канд. культурологии,

ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарева»,

Саранск, Россия

Фельдт С.А.,

магистрант,

ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарева»,

Саранск, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются ключевые аспекты локализации и адаптации диалогов в видеоиграх, акцентируя внимание на важности перехода от простого перевода к креативному написанию.

В условиях глобализации игрового рынка, где видеоигры становятся доступными для широкой аудитории с различными культурными и языковыми особенностями, задача локализации выходит за рамки дословного перевода текста.

Автор анализирует методы и подходы, используемые в процессе локализации, включая культурные адаптации, которые помогают сохранить оригинальное настроение и контекст игры.

Статья подчеркивает значение сотрудничества между переводчиками, сценаристами и разработчиками, а также необходимость учета культурных нюансов и предпочтений целевой аудитории.

Ключевые слова: локализация, диалоги, видеоигры, написание, перевод, лингвистика, адаптация.

LOCALIZATION AND ADAPTATION OF DIALOGUES IN VIDEO GAMES: FROM TRANSLATION TO CREATIVE WRITING

Vehova E.A.,

PhD, Associate Professor,

National Research Mordovia State University,

Russia, Saransk

Feldt S.A.,

Master's student,

National Research Mordovia State University,

Russia, Saransk

Abstract. The article examines the key aspects of localization and adaptation of dialogues in video games, focusing on the importance of moving from simple translation to creative writing.

In the context of the globalized gaming market, where video games are becoming available to a wide audience with different cultural and linguistic characteristics, the task of localization goes beyond the literal translation of the text.

The author analyzes the methods and approaches used in the localization process, including cultural adaptations that help preserve the original mood and context of the game.

The article highlights the importance of collaboration between translators, screenwriters, and developers, as well as the need to take into account the cultural nuances and preferences of the target audience.

Keywords: localization, dialogues, video games, writing, translation, linguistics, adaptation.

Современная индустрия видеоигр продолжает стремительно развиваться, насыщая рынок всё новыми играми, которые вызывают у геймеров сильные эмоции и погружают в увлекательные сюжеты.

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

Однако, на пути к успеху в различных странах разработчики сталкиваются с необходимостью не просто перевести диалоги, но и адаптировать их к культурным и языковым особенностям целевой аудитории.

В этом контексте локализация становится неотъемлемой частью создания успешной игры, где каждая фраза не просто переносится на другой язык, но и наполняется новым смыслом, соответствующим ожиданиям игроков.

Цель данного исследования – рассмотреть важность локализации и адаптации диалогов в видеоиграх, проанализировать методы перевода исходных текстов и выделить элементы креативного написания, которые помогают сохранить атмосферу и эмоциональную глубину оригинала.

Задачи включают изучение различий между традиционным переводом и креативной адаптацией, анализ успешных примеров локализации из популярных игр, а также выявление методов, которые используют профессионалы в этой области.

Объектом исследования является процесс локализации и адаптации текстов диалогов в различных типах видеоигр, а предметом – инструменты и техники, применяемые для достижения качественного результата. Мы будем использовать методы сравнительного анализа и кейс-анализа.

Эта статья нацелена на то, чтобы не только прояснить процесс локализации, но и подчеркнуть его творческую составляющую, которая может стать решающим фактором в успехе видеоигр на международном рынке.

Процесс локализации и адаптации диалогов в видеоиграх представляет собой многоуровневое взаимодействие лингвистических и культурных аспектов. Сначала осуществляется перевод, который требует точного понимания исходного текста [1, с. 605].

Переводчик не только передает смысл, но и учитывает контекст, так как в диалогах важны нюансы, связанные с персонажами, их характерами и взаимоотношениями.

Затем начинается креативное написание, которое включает адаптацию фраз и выражений к культурным и языковым особенностям целевой аудитории. Это может включать игру слов, идиомы, культурные отсылки и шутки, которые могут быть трудными для перевода. Здесь важно не только сохранить оригинальную идею, но и обеспечить естественность звучания текста, что делает его органичным для игрока [7, с. 220].

Лингвистический подход подразумевает анализ стилистики языка, выявление различных регистров и адаптацию их в соответствии с игровой атмосферой. Например, если игра имеет комедийный подтекст, адаптированные диалоги должны отражать этот тон, сохраняя при этом целостность характеров.

Важно также учесть культурные различия в восприятии юмора и эмоциональных реакций, чтобы избежать недопонимания.

Следующий этап включает тестирование локализованного контента, где проводятся фокус-группы, обеспечивающие обратную связь о восприятии диалогов. Это позволяет выявить тонкие моменты, которые могут требовать дополнительной доработки, что подчеркивает итеративный характер данного процесса.

Локализация и адаптация диалогов в видеоиграх требуют от специалистов не только профессиональных навыков перевода, но и глубокого понимания культурных особенностей, языковых стилистик и игровых контекстов, что делает этот процесс творческим и высокоинтеллектуальным инструментом в создании успешного и увлекательного игрового опыта [10, с. 129].

Локализация видеоигр представляет собой сложный процесс, который включает не только перевод текстов, но и их техническую, лингвистическую

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

и культурную адаптацию с учетом специфики определенной страны или региона.

В сюжетных играх значительное внимание уделяется диалогам героев, которые требуют тщательной обработки [3, с. 76].

Одной из важных составляющих локализации является зависимость от выбора игрока. При наличии возможности выбора персонажа перевод фраз требует учета пола. Например, фраза «Thanks, you found my compass!» может быть переведена с точностью, если в игре предусмотрены разные варианты для мужского и женского персонажей.

Однако, при отсутствии таких опций локализатор часто прибегает к обобщенным формулировкам, например: «Мой компас найден, спасибо!», что приводит к жертве точности ради понятности.

Интерактивность видеоигр также накладывает определенные ограничения на процесс локализации. В отличие от линейных произведений, таких как книги или фильмы, в играх фразы могут использоваться в произвольном порядке. Локализаторы работают с локализационными таблицами, что усложняет задачу, так как фразы и слова не представлены в цельном тексте [6, с. 485].

Специфические термины и команды представляют собой еще одну сложность. Например, в космической игре термин «space» может обозначать как «космос», так и «пространство» или «пробел», что требует от локализатора чуткости к контексту.

Идиомы и шутки часто требуют творческой адаптации для сохранения их воздействия и юмора на целевом языке.

Например, если игра выходит на мусульманские рынки, упоминание алкоголя и свинины становится недопустимым. В серии «Покемоны» изменены некоторые имена персонажей и продукты, чтобы сделать их более знакомыми для западной аудитории [8, с. 57].

Локализаторы не просто переводят текст, но и создают атмосферу игры, подчеркивают заложенные в ней образы.

В проекте LOST ARK редакторы адаптируют и стилистически дорабатывают диалоги, обеспечивая согласованность с контекстом и сеттингом игры, что подчеркивает значение локализации как искусства.

Тема локализации и адаптации диалогов в видеоиграх требует внимания к языковым, культурным и креативным аспектам. Статистика показывает, что китайский упрощённый язык занимает доминирующее положение на платформе Steam, что свидетельствует о масштабном рынке игр в Китае и необходимости качественного перевода, ориентированного на эту аудиторию. Интересно, что лишь 15% российских геймеров готовы играть в игры на английском, что подчеркивает важность адаптации контента для русскоязычных игроков.

Креативная локализация включает не только перевод, но и создание контекста, понятного для целевой аудитории, что особенно актуально с учетом культурных особенностей [2, с. 489].

В Китае около 30% игроков открыты к выбору английского, что может указывать на культурную открытость и доступ к английским материалам. В России же геймеры больше предпочитают локализованные версии, что свидетельствует о стремлении к местному контенту.

Просто перевод текста недостаточен; требуется креативный подход к написанию, чтобы сохранить уникальность сюжета и характеров, делая их более привлекательными для местных игроков [9, с. 267].

Обеспечение качественной локализации может значительно повысить продажи игр на разных рынках. Это подчеркивает важность инвестиций в адаптацию контента, чтобы удовлетворить потребности игроков и увеличить уровень их вовлеченности [4, с. 38].

Успешная локализация и адаптация диалогов требуют комплексного подхода, учитывающего языковые и культурные особенности каждого рынка.

В заключении к данной статье можно отметить, что исследование данного аспекта видеоигровой индустрии не только выявляет важность качественного перевода, но и подчеркивает необходимость креативного подхода к адаптации контента для разных культур [5, с. 441].

Теоретическая ценность работы заключается в том, что она обогащает существующие исследования о переводе и локализации, открывая новые горизонты для понимания взаимодействия культуры и технологий.

Данная статья демонстрирует, что локализация диалогов – это не просто процесс перевода, а сложная задача, требующая учёта культурных особенностей, социальных контекстов и предпочтений целевой аудитории. Это позволяет лучше понять, как различные культурные рамки влияют на восприятие игрового контента и, соответственно, на его успех на международном рынке.

Перспективы дальнейшего исследования в этой области обширны. Будущее локализации видеоигр, возможно, будет связано с развитием технологий, таких как искусственный интеллект и машинный перевод, но человеческий фактор и креативности по-прежнему останутся незаменимыми.

Изучение новых методов создания адаптированного контента также открывает путь к улучшению пользовательского опыта.

Дальнейшее исследование адаптации диалогов в видеоиграх может привести к более глубокому пониманию взаимосвязи между языком, культурой и опытом взаимодействия с интерактивными медиа, что, в свою очередь, будет способствовать развитию как теоретических, так и практических подходов в сфере локализации.

Библиографический список

1. Абдуллаева, Б. Х. Понятие о функциональном синергизме в лингвистике / Б. Х. Абдуллаева. – Текст : непосредственный // Молодой Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМН Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

ученый. – 2021. – № 50 (392). – С. 604-606. – URL: <https://moluch.ru/archive/392/86559/> (дата обращения: 03.04.2025).

2. Василёк, Ю. М. Особенности лексико-семантических трансформаций на материале сборника Джозефа Джекобса «English fairy tales» / Ю. М. Василёк. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – № 3 (241). – С. 388-391. – URL: <https://moluch.ru/archive/241/55750/> (дата обращения: 04.04.2025).

3. Григорьев, Д. В. Компьютерная лингвистика как синтез лингвистики, информатики и искусственного интеллекта / Д. В. Григорьев. – Текст : непосредственный // Исследования молодых ученых : материалы LXXXII Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2024 г.). – Казань : Молодой ученый, 2024. – С. 75-79. – URL: <https://moluch.ru/conf/stud/archive/516/18522/> (дата обращения: 03.04.2025).

4. Карачевцева, А. А. Локализация веб-сайта как необходимый этап продвижения товаров и услуг / А. А. Карачевцева. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 30 (320). – С. 36-39. – URL: <https://moluch.ru/archive/320/72839/> (дата обращения: 03.04.2025).

5. Махрова, Л. С. Сравнение как объект лингвистического исследования / Л. С. Махрова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 18 (308). – С. 439-442. – URL: <https://moluch.ru/archive/308/69488/> (дата обращения: 04.04.2025).

6. Мошнин, А. С. Категория рода как переводческий аспект локализации видеоигр / А. С. Мошнин. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2022. – № 19 (414). – С. 485-486. – URL: <https://moluch.ru/archive/414/91456/> (дата обращения: 03.04.2025).

7. Семуха, Д. А. Особенности перевода антропонимов при локализации компьютерных игр (на примере Dota-2) / Д. А. Семуха. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2023. – № 18 (465). – С. 219-222. – URL: <https://moluch.ru/archive/465/102373/> (дата обращения: 04.04.2025).

8. Семуха, Д. А. Способы перевода названий компьютерных игр с английского на китайский язык (на материале названий игр компании Rockstar Games) / Д. А. Семуха. – Текст : непосредственный // Исследования молодых ученых : материалы LII Междунар. науч. конф. (г. Казань, январь 2023 г.). – Казань : Молодой ученый, 2023. – С. 55-60. – URL: <https://moluch.ru/conf/stud/archive/474/17728/> (дата обращения: 02.04.2025).

9. Хафизова, Э. И. Адаптация сложности текстов и текстовых заданий / Э. И. Хафизова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 12 (354). – С. 266-268. – URL: <https://moluch.ru/archive/354/79265/> (дата обращения: 04.04.2025).

10. Чернышева, В. Д. Лингвистика конструкций как область исследования. Понятие конструкции. Атрибутивные и адвербиальные конструкции русского языка с точки зрения лингвистики конструкций / В. Д. Чернышева. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2025. – № 5 (556). – С. 129-130. – URL: <https://moluch.ru/archive/556/122318/> (дата обращения: 03.04.2025).

Оригинальность 75%