

Научная статья

УДК 378.147

DOI: 10.57769/2227-8591.12.2.04

*М. М. Степанова, Ю. В. Котляр*

## ПЕРСПЕКТИВЫ ПОДГОТОВКИ ПЕРЕВОДЧИКА-ЛОКАЛИЗАТОРА ВИДЕОИГР В ВУЗЕ



**СТЕПАНОВА Мария Михайловна** – кандидат педагогических наук, доцент; Одинцовский филиал, Московский государственный институт международных отношений (МГИМО). Ново-Спортивная, 3, г. Одинцово, Московская область, 119454, Россия. SPIN-код РИНЦ: 5885-0380; ORCID: 0000-0003-0444-8155, m.stepanova@odin.mgimo.ru  
**STEPANOVA Maria M.** – Moscow State Institute of International Relation (MGIMO). 3, Novo-Sportivnaya, Odintsovo, Moscow Region, 119454, Russia. ORCID: 0000-0003-0444-8155, m.stepanova@odin.mgimo.ru



**КОТЛЯР Юрий Владимирович** – магистр лингвистики, ассистент руководителя проектов; ООО «Янус ЛС». Стародеревенская ул., 11/2А, Санкт-Петербург, 197374, Россия. SPIN-код РИНЦ: 3519-5449; ORCID: 0009-0000-6971-2397, kotlyar\_y\_98@bk.ru  
**KOTLYAR Yuriy V.** – Janus Worldwide Inc. Staroderevenskaya St., 11, building 2, letter A Saint Petersburg, 197374, Russia. ORCID: 0009-0000-6971-2397, kotlyar\_y\_98@bk.ru

**Аннотация.** Статья посвящена обсуждению перспектив подготовки переводчика-локализатора видеоигр в вузе. Актуальность исследования данного вопроса обусловлена необходимостью подготовки программ учебных дисциплин высших учебных заведений, которые позволили бы сформировать у будущего переводчика комплекс компетенций, необходимых для осуществления качественной работы по локализации и переводу видеоигр. Проведено выявление и описание особенностей видеоигры с точки зрения перевода и показаны ее основные особенности как одного из видов аудиовизуального материала. Изучены основные компетенции переводчика-локализатора видеоигрового контента, а также предложены рекомендации по подготовке переводчика-локализатора в вузе. Показано, что в настоящее время на рынке лингвистических услуг высоко востребованы специалисты, владеющие компетенциями переводчика-локализатора видеоигр. Локализации видеоигр, как один из видов аудиовизуального перевода, является сложным процессом, требующим от переводчика целого ряда специфических компетенций, а также креативности и культурной осведомленности. Формирование набора компетенций, необходимых переводчику-локализатору видеоигр, должно проводиться целенаправленно в рамках логически выстроенного обучающего курса. К сожалению, на данный момент в вузах, готовящих переводчиков, практически отсутствуют учебные дисциплины, касающиеся локализации видеоигр, хотя потребность в них давно назрела. Рекомендовано введение таких курсов в учебный план как в рамках дисциплин «Аудиовизуальный перевод» или «Проектная

деятельность», так и в качестве факультатива или дисциплины по выбору. Разработка и реализация курсов по локализации видеоигр должна осуществляться в тесном сотрудничестве с представителями отрасли – руководителями и сотрудниками компаний, занимающихся локализацией видеоигр, и переводчиками-практиками.

**Ключевые слова:** АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД, ЛОКАЛИЗАЦИЯ, ВИДЕОИГРА, ПОДГОТОВКА ПЕРЕВОДЧИКА, ОБУЧЕНИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

---

**Для цитирования:** Степанова М. М., Котляр Ю. В. Перспективы подготовки переводчика-локализатора видеоигр в вузе // Вопросы методики преподавания в вузе. 2023. Т. 12. № 2. С. 51–65. DOI: 10.57769/2227-8591.12.2.04

---

*Статья открытого доступа, распространяемая по лицензии CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).*

Original article

DOI: 10.57769/2227-8591.12.2.04

### UNIVERSITY TRAINING FOR VIDEO GAMES LOCALIZATION EXPERTS: AN OUTLOOK

**Abstract.** The paper discusses the prospects for training a translator-localizer of video games at a university. The relevance of the study of this issue is due to the need to prepare programs of academic disciplines, which would allow the future translator to form a set of competencies necessary for high-quality localization and translation of video games. The features of a video game from the point of view of translation have been identified and described. The main characteristics of a video game as one of the types of audiovisual material are demonstrated. The main competencies of a translator-localizer of video game content have been studied. Some recommendations for the preparation of a translator-localizer at a university have been suggested. It has been shown that currently there is a high demand for specialists who have the competence of a translator-localizer of video games in the market of linguistic services. Video game localization, as a type of audiovisual translation, is a complex process that requires the translator to have a range of specific competencies, as well as creativity and cultural awareness. The formation of a set of competencies required by a translator-localizer of video games should be carried out purposefully within the framework of a logically built training course. Unfortunately, at the moment, in universities that train translators, there are practically no academic disciplines related to the localization of video games, although the need for them is long overdue. It is recommended to introduce such courses into the curriculum both within the disciplines of “Audiovisual Translation” or “Project Activities”, or as an elective discipline. The development and implementation of video game localization courses should be carried out in close cooperation with industry representatives – managers and employees of video game localization companies and translator practitioners.

**Keywords:** AUDIOVISUAL TRANSLATION, LOCALIZATION, VIDEO GAME, TRANSLATOR TRAINING, LOCALIZATION TRAINING

---

**For citation:** Stepanova M. M. Kotlyar Yu. V. University Training for Video Games Localization Experts: an Outlook. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2023. Vol. 12. No 2. P. 51–65. DOI: 10.57769/2227-8591.12.2.04

---

*This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).*

© Published by Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University, 2023.

**Введение.** Игровой рынок является одним из самых перспективных и быстроразвивающихся в мире компьютерных технологий. Общий оборот индустрии видеоигр и киберспорта в последние годы превышает общую кассовую выручку кинотеатров по всему миру, глобальный рынок потоковой передачи музыки и продажи музыкальных альбомов, а также бюджет пяти самых богатых спортивных лиг в мире<sup>1</sup>. Популярность видеоигр высока среди людей практически всех возрастных категорий. Количество компьютерных игроков в мире в 2021 году составляло около 3 миллиардов человек, а Россия входит в топ-5 стран по потреблению игрового контента вместе с Китаем, США, Южной Кореей и Японией.

Согласно исследованию Аналитического центра НАФИ, более 60% россиян старше 18 лет играют в видеоигры, что составляет около 88 миллионов человек. При этом 38% респондентов играют один-два раза в неделю, а 23% уделяют время видеоиграм практически каждый день<sup>2</sup>. Вместе с тем аналитики Boston Consulting Group отметили, что к концу 2021 года Россия заметно отставала от многих лидирующих стран по темпам собственного формирования нового игрового контента, а это, как считают эксперты, открывает благоприятные возможности для активного развития этой индустрии в нашей стране<sup>3</sup>. Все это говорит о том, что перевод видеоигр и локализация их для использования в различных странах представляет собой высоко востребованное направление сферы лингвистических услуг. О перспективности этого направления свидетельствуют и обсуждения на научно-практических конференциях по актуальным вопросам перевода и его преподавания [1].

Хотя первые видеоигры появились еще в конце пятидесятых годов прошлого века, в настоящее время игровая индустрия продолжает активно развиваться вместе с развитием компьютерных технологий и появлением искусственного интеллекта. Благодаря этому в сфере видеоигр до сих пор имеется множество не до конца изученных областей, и одной из них является перевод видеоигровой продукции на другие языки и адаптация этой продукции для пользователей из других стран и культур. Сегодня этот процесс чаще именуется локализацией. Высокая популярность видеоигр среди различных слоев населения говорит о необходимости компетентного подхода к локализации игрового контента. В то же время ситуация осложняется тем, что на сегодняшний день в Российской Федерации не существует никакого единого стандарта по локализации видеоигр, из-за чего страдает качество их перевода и, соответственно, успешность продвижения той или иной игры на российском

<sup>1</sup> Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) 2023/03/22 [Электронный ресурс] URL: <https://www.tadviser.ru/>

<sup>2</sup> Дульнева М. Россия вошла в пятерку стран по потреблению игрового контента. 20 января 2022 [Электронный ресурс] URL: <https://www.forbes.ru/biznes/452953-rossia-vosla-v-paterku-stran-po-potrebleniu-igrovogo-kontenta>

<sup>3</sup> Там же.

рынке. Это же можно сказать и о локализации видеоигровой продукции российского производства для продажи в других странах и регионах мира.

Серьезной проблемой является и нехватка в нашей стране квалифицированных специалистов в области локализации видеоигровой продукции, поскольку в учебных программах вузов, готовящих переводчиков, отсутствуют дисциплины, позволяющие приобрести соответствующие компетенции. Несколько частных онлайн-школ предлагают краткосрочные курсы в этой области, но их очевидно недостаточно, чтобы покрыть потребность рынка в специалистах по локализации видеоигр.

**Актуальность исследования.** Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью подготовки программ учебных дисциплин высших учебных заведений, которые позволили бы сформировать у будущего переводчика ряд компетенций, необходимых для осуществления качественной работы по локализации и переводу видеоигр.

**Целью** исследования является выявление и описание особенностей видеоигры как объекта перевода, основных компетенций переводчика-локализатора видеоигрового контента, а также выработка предложений по подготовке переводчика-локализатора в вузе.

**Особенности аудиовизуального перевода и локализации.** Хотя в мире и в нашей стране уже существует достаточно большой практический опыт локализации игр, который осуществляют как любители, так и профессиональные студии локализации, академическое исследование этой темы до сих пор находится в зачаточном состоянии. В последние годы начали появляться публикации российских исследователей, посвященные этой теме, но их количество невелико, и они, как правило, фокусируются на одном из узких лингвистических аспектов перевода собственно текста игры [2], [3], [4] или рассматривают перевод и локализацию одной конкретной игры или серии игр [5].

Видеоигра – это сложный продукт, который включает в себя не только фактическую информацию, но и культурную составляющую. Специалист, работающий над переводом видеоигры, сталкивается с не только лингвистическими, но и межкультурными трудностями, связанными с уникальными особенностями и реалиями, которые необходимо передать так, чтобы они были понятны целевой аудитории. В результате задача переводчика не сводится только к переводу собственно текста игры. Требуется именно локализация, представляющая собой разновидность аудиовизуального перевода, поскольку видеоигра – это аудиовизуальный контент.

Невозможно отрицать значительную роль аудиовизуального перевода в современном мире, в котором сейчас активно идут процессы глобализации и цифровизации. Аудиовизуальный перевод – это особый вид переводческой деятельности, нацеленный на адаптацию различных видов и типов аудиовизуальных произведений для целевой аудитории языка перевода [6].

Хотя локализация очень тесно связана с аудиовизуальным переводом, она не может считаться его синонимом, поскольку имеет ряд экстралингвистических особенностей.

Несмотря на то, что аудиовизуальный перевод становится все более известным и популярным в последние десятилетия, в переводоведении его начали рассматривать как отдельный вид переводческой деятельности относительно недавно [7]. Следует отметить, что в настоящее время само понятие аудиовизуального перевода не имеет четкого определения.

В данном исследовании используется определение, предложенное А. В. Козуляевым. По его мнению, аудиовизуальный перевод – это сложная профессиональная деятельность, направленная на передачу динамически взаимодействующих элементов языковых и неязыковых систем с одного языка на другой, с учетом социокультурного, институционального и полимодального контекста [8]. Аудиовизуальный перевод, таким образом, представляет собой сложный процесс, который не может быть отнесен ни к устному, ни к письменному переводу в их традиционном понимании. Это связано с тем, что при аудиовизуальном переводе происходит одновременный анализ нескольких семантических систем и создание вербальной структуры в условиях ограничений, не связанных непосредственно с языком. Исследование аудиовизуального перевода требует отказа от лингвоцентрического или текстоцентрического подхода и восприятия аудиовизуального материала как уникального взаимодействия вербальных и невербальных знаков [8].

Е. Е. Анисимова считает, что восприятие человеком аудиовизуального материала подобно двойному декодированию информации, заложенной в нем. Сначала адресат воспринимает невербальную составляющую, включающую визуальный и звуковой ряд, а затем анализирует и переводит вербальную часть, что в итоге позволяет ему получить полное понимание информации, заложенной в тексте автором [9].

Иными словами, аудиовизуальный перевод – это не просто передача информации на другой язык, а тонкая работа с многомерным материалом, включающим как вербальные, так и невербальные элементы. Этот процесс требует от переводчика не только владения языками и знаний культурных особенностей конкретных стран, но и умения работать с аудиовизуальным контентом и анализировать его в широком экстралингвистическом контексте.

Приведенная выше формулировка очевидно предполагает последовательное восприятие переводчиком как вербальной, так и невербальной составляющей, однако большинство исследователей аудиовизуального перевода подчеркивают синхронизацию этих двух компонентов [10]. Именно эта синхронизация является основной особенностью аудиовизуального перевода, которая значительно отличает его от других видов



перевода, где переводчик концентрируется на передаче содержания и формы письменного или устного текста.

Ведущий исследователь аудиовизуального перевода Хорхе Диас-Синтас также утверждает, что изучение аудиовизуального перевода невозможно проводить ни текстоцентрически, ни с позиций чистой лингвистики [11]. В своих работах он описывает аудиовизуальный перевод как гетерогенный и междисциплинарный процесс. По мнению ученого, абсолютно бесполезно переводить исключительно вербальную составляющую определенного аудиовизуального произведения, не принимая во внимание его семиотические компоненты.

В процессе перевода аудиовизуальных произведений, в том числе видеоигр, переводчику крайне важно проанализировать взаимодействие всех знаковых систем в кадрах и сценах, связь между персонажами фильма или видеоигры, возможное изменение их образов в ходе развития сюжета. Необходимо также учитывать индивидуальные коммуникативные стратегии персонажей как в отдельных сценах, так и в произведении в целом. Переводчик должен понимать «семиотическую многокомпонентность» аудиовизуальных произведений [11] и уметь профессионально анализировать их многочисленные знаковые системы.

Множество исследований подтверждает, что видеоряд и другие невербальные составляющие являются основными носителями информации в аудиовизуальных произведениях, а компетенции, связанные с дешифровкой видеоряда, по мнению ученых, доминируют в иерархии компетенций аудиовизуального переводчика [12]. Результатом такого анализа является точный и правильный перевод аудиовизуального произведения [13].

Как было отмечено ранее, когда речь идет об аудиовизуальных произведениях, таких как видеоигры, обычно используется термин «локализация», а не «перевод». В документах международной организации Localization Industry Standard Association, локализация определяется как культурная и лингвистическая адаптация продуктов или услуг для целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет использовать данный продукт или услугу<sup>4</sup>. Данное определение подразумевает использование намного более широкого спектра преобразований, чем просто перевод, хотя процесс перевода включается в понятие локализации как один из ее элементов. В отечественной лингвистике термин «локализация» также не рассматривается в настоящее время в качестве синонима термина «перевод».

По определению В. Г. Якуниной, локализация представляет собой результат языкового посредничества, осуществляемого через использование языка межнационального общения или услуг переводчика [14]. Как было

---

<sup>4</sup> Who is LISA? [Электронный ресурс] URL: <https://www.w3.org/International/O-LISA-intro.html>

отмечено ранее, в настоящее время локализация понимается как процесс адаптации продукта или контента для определенного региона или рынка [15]. В индустрии лингвистических услуг перевод считается частным случаем локализации, в то время как традиционное переводоведение, всегда учитывая фактор адресата, подходит к рассмотрению локализации как непосредственной переводческой процедуры, которая заключается в адаптации переводимого материала к потребностям и ожиданиям конечного потребителя [14]. При локализации конкретного продукта заранее известны его потенциальные потребители, их культурные, возрастные, социальные особенности, географическое положение, менталитет, специфика юмора, наличие диалектов, определенные ценности и приоритеты [16]. Основная цель локализации заключается в том, чтобы конечный пользователь поверил, что продукт – в частности, видеоигра – был изначально создан на его родном языке.

**Видеоигра как объект переводческой локализации.** Как уже упоминалось выше, сегодня видеоигры являются частью глобальной индустрии развлечений. Они стали неотъемлемой частью массовой культуры вместе с книгами, фильмами и музыкальными произведениями. Разумеется, успех видеоигр невозможен без их адаптации для разных языков и культур, поскольку более 50% доходов от производства видеоигр в Европе, США и Японии приходится на продажи за рубежом [17]. Однако, несмотря на это, локализация компьютерных игр до сих пор не получила должного внимания в теории и практике перевода. Следует отметить, что рынок перевода быстро реагирует на потребности в локализации как со стороны разработчиков, так и со стороны пользователей, и в нашей стране существует множество переводческих компаний, занимающихся локализацией игр. Однако академическое изучение данного вида переводческой деятельности только начинает формироваться.

Прежде всего необходимо прояснить, какой именно тип аудиовизуального продукта подразумевается под терминами «компьютерная игра» или «видеоигра». Согласно определению, предложенному М. О'Хаган и К. Мангирон [18], видеоигра представляет собой «программное обеспечение для компьютерных развлечений, состоящее из текста и/или изображений, использующее электронную платформу (например, ПК или консоль) и предназначенное для вовлечения одного или нескольких игроков в физическую или онлайн-среду» (перевод наш). В свою очередь, Д. Чех предлагает использовать выражение «интерактивное развлекательное программное обеспечение» как синоним для термина «видеоигра» [19]. Это, по сути, значительно сокращенный вариант определения, предложенного К. Мангирон и М. О'Хаган. Однако следует отметить, что существуют игры, которые не имеют визуального компонента. Эта категория включает в себя интерактивные аудиокниги и текстовые ролевые игры.

Согласно А. А. Деникину, компьютерная игра или видеоигра представляет собой программное обеспечение, которое запускается на специальном оборудовании (компьютере, портативном электронном устройстве, игровой консоли и т.п.) и используется для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или же сама выступает в качестве партнера играющего [20]. Видеоигра, как и любая другая игра, имеет свою структуру, которую составляют сюжет, роль и правила. Однако, особенность видеоигр заключается в том, что все происходящее в игре происходит в рамках виртуальной реальности. Качественный перевод компьютерных игр через локализацию требует междисциплинарного подхода, как заявляют зарубежные и отечественные исследователи. По утверждению М. О'Хаган и К. Мангирон, локализация видеоигр требует определенных переводческих компетенций, которые позволяют согласовать все переведенные фрагменты игры так, чтобы они гармонизировали друг с другом точно так же, как в оригинале [18].

Локализация видеоигр – это отдельный вид перевода, который существенно отличается от любого другого вида переводческой деятельности. Он характеризуется полной свободой трансформаций (не только переводческих) и принимаемых переводчиком творческих решений. При локализации видеоигры переводчик не только может свободно изменять стиль речи, смысл высказываний, юмористические моменты и культурные отсылки, но также может требовать от разработчиков внесения необходимых изменений в графические элементы, дизайн и даже сюжет видеоигры, чтобы лучше адаптировать ее для целевого рынка. Многие исследователи считают, что это одна из ключевых особенностей локализации видеоигр [17].

При локализации игр на другие языки, включая адаптацию их к другой культуре переводчикам часто приходится использовать транскреацию, то есть создание нового текста вместо буквального перевода исходного высказывания [18]. Это требует от переводчиков не только профессиональных знаний и навыков, но и творческого мышления и изобретательности. Важно уметь адаптировать игру слов, фразеологизм или шутку для языков, на которые производится перевод. Поэтому локализация видеоигр – это настоящая творческая задача для переводчиков, требующая не только профессиональной лингвистической компетенции, но и креативности.

**Компетенции переводчика-локализатора видеоигр.** Из вышесказанного следует, что успешное осуществление аудиовизуального перевода в целом, а также локализации видеоигр как одного из его видов, требует от переводчика сочетания широкого спектра знаний, умений и навыков, творческого подхода и умений в нескольких научных дисциплинах и профессиях. У локализатора-переводчика должны быть сформированы специальные интегративные компетенции, которые в совокупности составляют профессиональную переводческую компетентность [6].



Согласно А. В. Козуляеву, аудиовизуальный переводчик должен обладать тремя группами компетенций, необходимых для полноценного воспроизведения образа аудиовизуального произведения средствами языка перевода в контексте целевой культуры [21]. Первая группа ключевых компетенций, на которые исследователь обращает особое внимание, связана с работой переводчика с визуальным контекстом, включая понимание механизмов взаимодействия между всеми визуальными и вербальными элементами аудиовизуального произведения. Профессиональное овладение такими навыками позволяет специалисту правильно интерпретировать все элементы невербальной информации, необходимой для адекватной передачи дискурса переводимого произведения.

Вторая группа компетенций переводчика аудиовизуальных произведений связана с культурологическими и психоэмоциональными аспектами перевода, в том числе верное понимание и интерпретацию конкретных коммуникативных ситуаций. Указанные навыки необходимы переводчику для верного определения места аудиовизуального произведения в культурном дискурсе, что позволяет специалисту использовать соответствующие подходы и методы для преодоления культурных барьеров.

Третья группа компетенций связана с языком и обеспечивает адекватную передачу особенностей речи персонажей аудиовизуальных произведений, включая владение разными регистрами разговорной и официальной речи [21].

В целом можно сделать вывод, что локализация видеоигр, как разновидность аудиовизуального перевода, является особым видом переводческой деятельности, который требует специального подхода и расширенного набора профессиональных переводческих компетенций. Соответственно, для успешной работы в сфере локализации видеоигр специалисту необходимо обладать рядом переводческих компетенций. Среди них можно выделить следующие:

- Глубокое знание общей терминологии в области программного обеспечения, а также специализированной терминологии в области игровых платформ;

- Понимание особенностей аудиовизуального перевода;
- Владение естественным и идиоматическим языком;
- Креативность;
- Культурная осведомленность;
- Глубокое знакомство с игровой культурой;
- Хорошее знакомство с мировой поп-культурой.

Вышеизложенное позволяет сделать вывод о том, что работа над локализацией видеоигр ставит перед переводчиком ряд нестандартных задач и требует определенного набора навыков и компетенций, которые должны формироваться целенаправленно.

Формирование компетенций переводчика-локализатора видеоигр. Как показало изучение учебных планов ведущих российских университетов, готовящих переводчиков, учебные дисциплины, касающиеся локализации видеоигр, в них отсутствуют. В отдельных вузах, где в учебных планах имеется дисциплина «аудиовизуальный перевод», в рамках этой дисциплины вопросу локализации компьютерных игр в лучшем случае отводится от двух до четырех часов. Таким образом, можно констатировать несоответствие вузовских программ подготовки переводчиков потребностям рынка, где компетенции аудиовизуального переводчика, и, в частности, переводчика-локализатора видеоигр, высоко востребованы. Это подтверждает и представленность вакансий локализатора видеоигр на специализированных веб-сайтах, и беседы с руководителями и менеджерами российских компаний, занимающихся предоставлением услуг локализации игровой видеопродукции.

Изучение рекламы в интернете показало, что в настоящее время несколько российских онлайн-школ перевода предлагают коммерческие курсы по обучению локализации видеоигр, однако качество таких курсов требует внимательного изучения. С точки зрения представителей академической среды формулировки тем в предлагаемых программах выглядят довольно общими, а сами программы недостаточно логично выстроенными – однако, разумеется, для того, чтобы сделать выводы об эффективности подобных курсов, рассчитанных на 8–12 академических часов, требуется их более тщательное изучение. В любом случае, 3–5 онлайн-школ вряд ли смогут обучить достаточное количество специалистов для активно развивающегося рынка локализации видеоигр.

Проведенный анализ показывает, что в настоящее время подготовка переводчиков-локализаторов видеоигр в вузах практически отсутствует, а коммерческие курсы не могут удовлетворить потребность рынка в квалифицированных кадрах, способных качественно выполнять работу по локализации игрового контента. Это подтверждают и руководители компаний, занимающихся локализацией видеоигр, говоря о том, что им приходится самим обучать принимаемых на работу молодых сотрудников. Очевидной становится необходимость введения в программы обучения переводчиков в вузах курса по локализации видеоигр.

Здесь возникает вопрос о том, должны ли такие курсы быть обязательными для всех студентов, ведь далеко не все играют в компьютерные игры и интересуются данным видом переводческой деятельности. Авторами статьи был проведен опрос 120 студентов 3 и 4 курсов, обучающихся по направлениям «лингвистика» и «перевод» в СПбПУ Петра Великого, РГПУ им. А. И. Герцена и МГИМО МИД России. Студентам были заданы вопросы о том, востребованы ли компетенции переводчика-локализатора видеоигр на современном рынке и считают ли они необходимым введение курса по локализации видеоигр

в учебные программы вузов, а также хотели ли бы они сами пройти такой курс. Востребованность указанных компетенций не вызывает сомнений: положительно на этот вопрос ответили 89% респондентов, и 85% хотело бы видеть такой курс в программе обучения. В то же время только 72% студентов хотело бы пройти этот курс лично. Отрицательные ответы были получены, в основном, от девушек, обосновавших свой отказ тем, что сами в такие игры не играют и плохо представляют этот материал.

Возможно, имеет смысл делать такой курс факультативным или одним из «курсов по выбору». Можно также проводить его в рамках дисциплины «проектная деятельность», предлагая студентам осуществить локализацию конкретной игры как выполнение проекта. Разумеется, локализация видеоигр может стать и частью дисциплины «аудиовизуальный перевод» при уделении этому аспекту достаточного количества учебных часов.

В любом случае курс по локализации видеоигр должен иметь объем не менее 16 академических часов (оптимально – 32 часа) и быть ориентированным на выработку практических навыков переводчика-локализатора. Обязательным представляется обучение работе со средствами автоматизации перевода и другими компьютерными программами, используемыми в настоящее время для локализации видеоигр. В то же время содержание курса должно включать и теоретические аспекты, такие как объяснение различий между локализацией и переводом, изучение принципов работы с видеоигрой как особым видом аудиовизуального материала и т. д.

В разработке и реализации курсов по локализации видеоигр обязательно должны принимать участие представители отрасли – руководители и сотрудники компаний, занимающихся локализацией видеоигр и переводчики-практики. Это требование обусловлено тем, что большинство преподавателей вузов не знакомо с процессом локализации игрового контента, не имеет собственного опыта в этой сфере, и им потребуется помощь и консультации специалиста-практика.

**Выводы.** В настоящее время на рынке лингвистических услуг высоко востребованы специалисты, владеющие компетенциями переводчика-локализатора видеоигр. Локализация видеоигр как один из видов аудиовизуального перевода, является сложным процессом, требующим от переводчика целого ряда специфических компетенций, а также креативности и культурной осведомленности. На данный момент в вузах, готовящих переводчиков, практически отсутствуют учебные дисциплины, касающиеся локализации видеоигр, хотя потребность в них давно назрела. Можно рекомендовать введение таких курсов в учебный план как в рамках дисциплин «аудиовизуальный перевод» или «проектная деятельность», так и в качестве факультатива или дисциплины по выбору. Разработка и реализация курсов по локализации видеоигр должна осуществляться в тесном сотрудничестве

с представителями отрасли – руководителями и сотрудниками компаний, занимающихся локализацией видеоигр, и переводчиками-практиками.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Гавриленко Н. Н.** Переводчик 2030: профессиональный взгляд в будущее // Вопросы методики преподавания в вузе. 2021. Т. 10. № 38. С. 85–90. – ISSN: 2227-8591 – EDN KGKGWW.

2. **Жернакова Л. А., Аносова Н. Э.** Особенности локализации в переводе видеоигр // Язык, перевод, коммуникация в условиях полилога культур : сб. ст. Всеросс. молодежной конф. с междунар.уч., Санкт-Петербург, 13–14 мая 2021 года / под общ. ред. А. В. Рубцовой. – СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2021. – С. 299–306. – ISBN: 978-5-7422-7385-1 – EDN RQFWGZ.

3. **Болотина М. А., Кузьмина Е. В.** Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2019. № 1. С. 43–50. – ISSN: 2500-039X – EDN SQRPNZ.

4. **Рюкова А. Р., Филимонова Е. А.** Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. 2016. Т. 21. № 4. С. 968–973. – ISSN: 1998-4812 – EDN XSBIEF.

5. **Хрущева Т. В., Ермоленко С. А.** Особенности языковой локализации видеоигр серии “Resident Evil” на российском рынке: переводческий аспект // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15. № 4. С. 1200–1205. – DOI 10.30853/phil20220202. – EDN EHBLRS.

6. **Степанова М. М.** Методическая подготовка преподавателя к обучению студентов аудиовизуальному переводу // Вопросы методики преподавания в вузе. 2019. Т. 8. № 29. С. 33–46. – ISSN: 2227-8591. – EDN WLQVWR.

7. **Морозова Т. А.** Аудиовизуальный перевод в России: развитие и современное положение / Т. А. Морозова // Инновационная наука. 2020. № 5. С. 122–125. – ISSN: 2410-6070 – EDN MKMZOU.

8. **Козуляев А. В.** Основы инновационной методики формирования профессиональных компетенций аудиовизуального переводчика // Инновационные проекты и программы в образовании. 2017. № 6. С. 55–62. – ISSN: 2306-8310 – EDN ZWTSHX.

9. **Анисимова Е.Е.** Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие. – М. : Academia, 2003. – 122 с. – ISBN 5-7695-0961-9. – EDN YWOTPL.

10. **Matkivska N.** Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters’ Speech and Translation Strategies Applied. *Kalb Studijos*. 2014. No 25. pp. 38–44. DOI: 10.5755/J01.SAL.0.25.8516

11. **Jorge Díaz Cintas, G. Anderman.** Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. – Palgrave Macmillan UK, 2008. – ISBN, 0230234585, 9780230234581 – 256 p.

12. **Sara Rovira-Esteva & Pilar Orero.** A contrastive analysis of the main benchmarking tools for research assessment in translation and interpreting: the Spanish approach. *Perspectives*. 2011. Vol. 19. No 3. Pp. 233–251. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2011.590214>.

13. **Попова Н. В., Степанова М. М., Кузьмина А. В.** Методические аспекты применения аудиовизуальных средств обучения иностранному языку и переводу в вузе // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2021. Т. 18. № 1. С. 87–98. – DOI 10.17673/vsgtu-pps.2021.1.7. – EDN QDSVLZ.
14. **Якунина В. Г., Шевченко Е. В.** Лингвоиндустрия: локализация и перевод // Наука без границ. 2017. № 6(11). С. 16–20. – eISSN: 2500-1191– EDN YUETOX.
15. **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. – EDN UMELLW.
16. **Знамеровская А. О., Агеева А. В.** Междисциплинарность как ключевая характеристика процесса локализации компьютерных игр // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14. № 1. С. 218–222. – DOI 10.30853/phil210006. – EDN IBGZEO.
17. **Mangiron C., O’Hagan M., Orero P.** Fun for All: Translation and Accessibility Practices In Video Games. – Bern: Peter Lang GmbH, 2014. – 309 p.
18. **O’Hagan M., Mangiron C.** Game Localization Translating for the Global Digital Entertainment Industry, – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013. – 374 p.
19. **Czech D.** Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective. *Journal of Language and Literature*. 2013. Vol. 1. No 1. p. 3–25 ISSN: 2353-6969 , 2353-6969.
20. **Деникин А. А.** В защиту видеоигр [Электронный ресурс] URL: <http://gamestudies.ru/post/1785>.
21. **Козуляев А. В.** Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. № 3. С. 3–24. –ISSN: 2224-9389eISSN: 2305-140X– EDN VBJTJF.

#### REFERENCES

1. **Gavrilenko N. N.** Translator 2030: Professionals’ Outlook. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2021. Vol. 10. No 38. P. 85–90. DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591 – EDN KGKGWW.
2. **Zhernakova L. A., Anosova N. E.** Osobennosti lokalizatsii v perevode videoigr // Yazyk, perevod, kommunikatsiya v usloviyakh poliloga kultur : sb. st. Vseross. molodezhnoy konf. s mezhdunar. uch., Sankt-Peterburg, 13–14 maya 2021 goda / pod obshch. red. A. V. Rubtsovoy. – SPb.: POLITEKh-PRESS, 2021. – P. 299–306. – ISBN: 978-5-7422-7385-1– EDN RQFWGZ.
3. **Bolotina M. A., Kuzmina Ye. V.** Leksicheskiye problemy perevoda kompyuternykh igr // Vestnik Baltiyskogo federalnogo universiteta im. I. Kanta. Seriya: Filologiya, pedagogika, psikhologiya. 2019. No 1. P. 43–50. – ISSN: 2500-039X – EDN SQRPNZ.
4. **Ryukova A. R., Filimonova Ye. A.** Perevod imen sobstvennykh pri lokalizatsii multiplatformennykh kompyuternykh igr // Vestnik Bashkirskogo universiteta. 2016. Vol. 21. No 4. P. 968–973. – ISSN: 1998-4812– EDN XSBI EF.
5. **Khrushcheva T. V., Yermolenko S. A.** Osobennosti yazykovoy lokalizatsii videoigr serii “Resident Evil” na rossiyskom rynke: perevodcheskiy aspekt // Filologicheskiye nauki.



Voprosy teorii i praktiki. 2022. Vol. 15. No 4. P. 1200–1205. – DOI 10.30853/phil20220202. – EDN EHBLRS.

6. **Stepanova M. M.** Mastering Audiovisual Translation Teaching Technique. Teaching Methodology in Higher Education. 2019. Vol. 8. No 29. P. 33–46. ISSN: 2227-8591. – EDN WLWQWR.

7. **Morozova T. A.** Audiovizualnyy perevod v Rossii: razvitiye i sovremennoye polozheniye / T. A. Morozova // Innovatsionnaya nauka. 2020. No 5. P. 122–125. – ISSN: 2410-6070– EDN MKMZ0Y.

8. **Kozulyayev A. V.** Osnovy innovatsionnoy metodiki formirovaniya professionalnykh kompetentsiy audiovizualnogo perevodchika // Innovatsionnyye proyekty i programmy v obrazovanii. 2017. No 6. P. 55–62. – ISSN: 2306-8310– EDN ZWTSHX.

9. **Anisimova Ye. Ye.** Lingvistika teksta i mezhkulturnaya kommunikatsiya (na materiale kreolizovannykh tekstov): ucheb. posobiye. – M. : Academia, 2003. – 122 p. – ISBN 5-7695-0961-9. – EDN YWOTPL.

10. **Matkivska N.** Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters' Speech and Translation Strategies Applied. *Kalb Studijos*. 2014. No 25. pp. 38–44. DOI: 10.5755/J01.SAL.0.25.8516.

11. **Jorge Díaz Cintas, G. Anderman.** Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. – Palgrave Macmillan UK, 2008. – ISBN, 0230234585, 9780230234581 – 256 p.

12. **Sara Rovira-Esteva & Pilar Orero.** A contrastive analysis of the main benchmarking tools for research assessment in translation and interpreting: the Spanish approach. *Perspectives*. 2011. Vol. 19. No 3. Pp. 233–251. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2011.590214>.

13. **Popova N. V., Stepanova M. M., Kuzmina A. V.** Metodicheskiye aspekty primeneniya audiovizualnykh sredstv obucheniya inostrannomu yazyku i perevodu v vuze // Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psikhologo-pedagogicheskiye nauki. 2021. Vol. 18. No 1. P. 87–98. – DOI 10.17673/vsgtu-pps.2021.1.7. – EDN QDSVLZ.

14. **Yakunina V. G., Shevchenko Ye. V.** Lingvoindustriya: lokalizatsiya i perevod // Nauka bez granits. 2017. No 6(11). P. 16–20. – eISSN: 2500-1191– EDN YUETOX.

15. **Koptelova S. A., Ruts kaya Ye. A.** Lingvisticheskiye aspekty lokalizatsii videoigr // Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya. 2022. T. 14. № 3. S. 16–25. – DOI 10.17072/2073-6681-2022-3-16-25. – EDN UMELLW.

16. **Znamerovskaya A. O., Ageyeva A. V.** Mezhdistsiplinarnost kak klyuchevaya kharakteristika protsessa lokalizatsii kompyuternykh igr // Filologicheskiye nauki. Voprosy teorii i praktiki. 2021. Vol. 14. No 1. P. 218–222. – DOI 10.30853/phil210006. – EDN IBGZEO.

17. **Mangiron C., O'Hagan M., Orero P.** Fun for All: Translation and Accessibility Practices In Video Games. – Bern: Peter Lang GmbH, 2014. – 309 p.

18. **O'Hagan M., Mangiron C.** Game Localization Translating for the Global Digital Entertainment Industry, – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2013. – 374 p.

19. **Czech D.** Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective. *Journal of Language and Literature*. 2013. Vol. 1. No 1. p. 3–25 ISSN: 2353-6969 , 2353-6969.

20. **Denikin A. A.** V zashchitu videoigr [Electronic resource] URL: <http://gamestudies.ru/post/1785>.

21. **Kozulyayev A. V.** Obucheniye dinamicheskimi ekvivalentnomu perevodu audiovizualnykh proizvedeniy: opyt razrabotki i osvoyeniya innovatsionnykh metodik v ramkakh shkoly audiovizualnogo perevoda // Vestnik Permskogo natsionalnogo issledovatel'skogo politekhnicheskogo universiteta. Problemy yazykoznaniya i pedagogiki. 2015. No 3. P. 3–24. –ISSN: 2224-9389eISSN: 2305-140X– EDN VBJTJF.

*Статья поступила в редакцию 02.05.2023. Одобрена 24.06.2023. Принята 25.06.2023.*

*Received 02.05.2023. Approved 24.06.2023. Accepted 25.06.2023.*

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2023.