

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра романо-германской филологии  
и переводоведения

**Особенности локализации игр в жанре «хоррор» (на примере игр «Silent Hill» и «Outlast»)**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА

студента 4 курса 421 группы  
направления 45.03.01 «Филология»  
профиля «Зарубежная филология»  
(Английский и немецкий / французский языки;  
Немецкий и английский языки)  
Института филологии и журналистики

Альниязовой Камиллы Ренатовны

Научный руководитель  
к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

Кленова А.В.

Зав. кафедрой  
к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

Харламова Т.В.

Саратов 2026

**Введение.** В современном мире перевод стал важной составляющей глобального информационного пространства. По мере того, как растет потребность в адаптации текстов, медиаконтента и цифровых продуктов к культурным особенностям разных стран, все большее значение в теории и практике перевода приобретают понятия прагматики перевода и локализации. Под локализацией понимается процесс создания понятного текста перевода для определенной языковой культуры. Она охватывает не только знаковый материал, но и адаптацию всех сопутствующих элементов, таких как интерфейс, культурные реалии, аудиовизуальные компоненты.

В последние несколько лет исследования цифровых медиа все чаще обращаются к вопросам перевода и культурной адаптации видеоигр.

**Актуальность** изучения процессов локализации связана с ростом числа англоязычных видеоигр, появившихся на российском рынке, и увеличением объема перевода. Вместе с этим усилился интерес к проблемам качества адаптации, передачи прагматического эффекта и сохранения атмосферы оригинала.

**Целью** данной работы является анализ различных аспектов локализации игр в жанре «хоррор» для оценки того, как эти аспекты влияют на игровой опыт и коммуникативный эффект.

В соответствии с целью исследования ставятся следующие задачи:

1. изучить понятия «прагматика перевода», «локализация», «коммуникативный эффект» и оценить значение прагматической адаптации при переводе хоррор-игр;
2. выявить основные виды прагматических ошибок в локализации видеоигр, их причины и влияние на прагматический эффект видеоигрового продукта;
3. провести экспериментальное исследование (опрос) для оценки уместности изменений стилистической маркированности с учетом речевого портрета персонажа игры.

**Объектом** исследования является процесс локализации видеоигр в жанре хоррор.

**Предметом** является изменение эмоциональной и стилистической маркированности реплик персонажей в процессе прагматической адаптации и его влияние на речевой портрет персонажа и атмосферу ужаса.

Материалом исследования послужили игры жанра хоррор на английском языке на примере таких проектов, как «Silent Hill», «Silent Hill 2», «Outlast» и их локализованные версии.

В процессе исследования использовались **методы** сопоставительного анализа и анкетирования.

**Теоретическая значимость** работы заключается в том, что она вносит вклад в понимание процессов прагматической адаптации в переводоведении.

**Практическая значимость** проведенной работы связана с результатами опроса, проведенного среди русскоязычных игроков. На основе полученных ответов были сформулированы практические рекомендации для локализаторов видеоигр. Представленные выводы также могут быть использованы в переводческой практике и в учебных курсах при подготовке специалистов в данной области.

Цель и задачи работы определили ее **структуру**: введение, две главы, заключение, список использованных источников.

**Основное содержание работы.** В первой главе были рассмотрены теоретические основы исследования, связанные с прагматикой перевода, переводческими трансформациями и локализацией видеоигр.

Анализ научной литературы показал, что современное переводоведение определяет перевод не только как передачу содержания исходного текста, но и как форму межкультурной коммуникации [1]. В связи с этим особое значение приобретает прагматический аспект перевода, предполагающий воспроизведение того воздействия, которое оригинальный текст оказывает на адресата.

Прагматические аспекты перевода и коммуникативный подход к переводческой деятельности раскрыты в трудах В. Н. Комиссарова, Н. К. Гарбовского, Г. В. Колшанского, М. Бейкер, Ю. Хаус [1], [2], [3], [4], [5] и др.

Выбор определенной стратегии перевода зависит от целей, с которыми выполняется перевод. Поэтому наличие стратегий может определять адекватность перевода.

Таким образом, можно заключить, что прагматика играет ключевую роль в процессе перевода, помогая переводчику адекватно передать смысл и контекст оригинального текста, а также учитывать культурные особенности и коммуникативные цели.

Как указывает В. Н. Комиссаров, достижение прагматической эквивалентности невозможно без использования различных переводческих трансформаций [1]. Вопросами классификации переводческих трансформаций занимались Л. С. Бархударов, В. Н. Комиссаров, Н. К. Гарбовский [6], [1], [2] и другие исследователи. Полное совпадение грамматических конструкций, лексических значений и способов выражения мысли в разных языках отсутствует, поэтому перевод требует преобразования оригинального текста с учетом норм языка перевода и коммуникативной задачи. В результате прагматика перевода помогает переводчику преобразовать исходное сообщение в форму, доступную и более понятную рецептору, не владеющему языком оригинала.

Особое внимание было уделено **понятию локализации**, которая представляет собой комплексный процесс адаптации продукта к иной языковой и культурной среде. Перевод является лишь одним из элементов данного процесса наряду с адаптацией интерфейса, визуальных компонентов, культурных реалий и других элементов игрового пространства [7]. Такую же точку зрения разделяли О. В. Зинкевич, Ю. А. Плиско, А. Д. Швейцер [8], [9], [10].

Отдельное внимание уделено прагматической адаптации как механизму достижения необходимого коммуникативного эффекта в иной языковой культуре.

Классификации переводческих трансформаций показывают, что для достижения адекватного перевода необходимы преобразования такие как лексических, грамматических и лексико-грамматических.

Такие образом, перевод является лишь одним из компонентов процесса адаптации продукта для определенной экстралингвистической коммуникативной ситуации.

**Во второй главе** были рассмотрены коммуникативные особенности локализации игр в жанре хоррор на материале игр «Silent Hill», «Silent Hill 2» и «Outlast».

Выбор данных игр обусловлен тем, что они содержат разнообразный языковой материал и позволяют проанализировать широкий спектр переводческих решений, применяемых в процессе прагматической адаптации. Особое внимание было уделено сохранению атмосферы ужаса, передаче речевого портрета персонажей и воспроизведению коммуникативного эффекта оригинального произведения.

На первом этапе исследования был проведён **анализ прагматического эффекта топонимов и имён собственных в игре «Silent Hill»**. Было установлено, что многие названия содержат культурные и литературные отсылки, значимые для англоязычной аудитории. Однако в ходе адаптации к русскоязычной аудитории происходит утрата некоторых из данных ассоциаций, поскольку они недостаточно соответствуют культурному багажу российских геймеров. В результате прагматический эффект оригинальных наименований снижается, а отдельные элементы игрового мира теряют часть своей смысловой нагрузки.

Далее были рассмотрены **сложности и ошибки локализации игры «Silent Hill»**. Анализ показал наличие трансформаций в игровом тексте на различных уровнях языковой структуры: орфографическом, грамматическом,

пунктуационном, лексическом, синтаксическом, стилистическом и техническом. Установлено, что подобные ошибки оказывают негативное влияние на игровой опыт, нарушают целостность восприятия персонажей, снижают уровень погружения в игровой мир и могут приводить к искажению сюжетной информации.

Обнаружено, что такого рода ошибки негативно сказываются на игровом процессе, подрывают единство восприятия персонажей, снижают эффект погружения в виртуальную реальность и способны привести к искажению сюжетных данных.

При анализе игры «Silent Hill» особое внимание было уделено **изменению речевого портрета персонажей в процессе локализации**. Наличие ошибок в локализации снижают уровень погружения, нарушают речевой портрет, лишают текст эмоциональной и культурной нагрузки, искажают интонационную структуру, создают комический эффект и подрывают доверие к качеству игры. Исследование показало, что даже незначительные изменения уровня формальности, эмоциональной окраски или стилистической принадлежности реплик способны существенно повлиять на восприятие героя игроком. В жанре хоррор, где каждая деталь способствует созданию атмосферы страха и напряжения, речевой портрет приобретает особое значение, поскольку именно через особенности речи передаются эмоциональное состояние героя, его социальную роль. Следовательно, качественная локализация становится критически важной для сохранения замысла автора и обеспечения полноценного игрового опыта.

Следующим этапом работы стал **анализ стилистических сдвигов в локализованных версиях игр «Silent Hill 2» и «Outlast»**. Для исследования была проанализирована 61 реплика персонажей. Полученные результаты позволяют сформулировать вывод о том, что доминирующей стратегией локализации является усиление эмоциональной и стилистической коннотации высказывания. В 61 % случаев зафиксировано снижение стилистического регистра, связанное с передачей агрессии, деградации личности и

психологической нестабильности персонажей. В 39 % случаев наблюдается противоположная тенденция, а именно повышение стилистического регистра, достигаемое преимущественно за счёт архаизации речи и использования элементов высокого стиля, способствующих созданию мистического и психологически давящей атмосферы.

Принципиально значимым представляется тот факт, что выбор переводческих решений определяется прежде всего речевым портретом персонажа и его функцией в формировании хоррор-атмосферы. Локализаторы стремятся не к буквальной передаче языковых средств оригинала, а к сохранению эмоционального воздействия текста на игрока, следовательно, отдают предпочтение тем способам передачи оригинала, которые вызывают нужные эмоции, например, страх, удивление, сочувствие, радость.

Проведенный анализ позволяет сделать следующий вывод, что обе стратегии (как повышения, так и снижения стилистического регистра) играют значимую роль в локализации хоррор-игр. Однако при локализации игр жанра хоррор переводчик интуитивно или осознанно стремится не к нейтральной передаче смысла, а к максимальному усилению эмоционального воздействия на игрока.

В отличие от любительских переводов или уже существующих официальных локализаций, рассмотренных выше, возникает закономерный вопрос о целенаправленном применении стилистических трансформаций и их границах. В современном мире глобализации и активного культурного обмена перевод медиаконтента стали неотъемлемой частью создания и распространения развлекательных продуктов. Однако при переходе из одной культуры в другую текст неизбежно претерпевает изменения. В разных культурах существуют свои нормы выражения эмоций, допустимые уровни стилистической окрашенности и жанровые ограничения. То, что в одной культуре считается ярким и выразительным, в другой может восприниматься как чрезмерное, грубое или, наоборот, недостаточно эмоциональное.

Разработчики стремятся создать максимально естественную разговорную речь, но одновременно жанровые конвенции диктуют необходимость стилистической маркированности. Прагматическая адаптация может либо усиливать существующие черты речевого портрета персонажа, либо добавлять их там, где в оригинале присутствовал нейтральный регистр.

Для проверки восприятия подобных изменений русскоязычной аудиторией был проведён **опрос на материале игры «Outlast»**. Респондентам предлагались различные варианты перевода реплик персонажей, отличающиеся степенью стилистической маркированности. Анкетирование продемонстрировало, что целевая аудитория ожидает от локализации не буквальной точности, а стилистической адаптации. Результаты исследования показали, что в 84,6 % случаев участники отдавали предпочтение стилистически адаптированным вариантам перевода.

Анализ 61 реплики из двух игр показал, что доминирующей стратегией является усиление эмоциональной и стилистической коннотации. В 61% случаев зафиксировано снижение регистра (агрессивные, деградировавшие персонажи), в 39% случаев повышение регистра (религиозные фанатики).

Выводы, сформулированные на основании опроса, позволяют утверждать, что изменение стилистической маркированности носит системный характер и применяется для того, чтобы подчеркнуть различия между персонажами и сделать их речь узнаваемой. Выбор переводческих решений связан прежде всего с функцией отдельной реплики в структуре речевого портрета персонажа, а также с жанровыми ожиданиями аудитории.

Исследование показало, что сохранение коммуникативного эффекта нередко требует отхода от буквального воспроизведения языковых средств оригинала и использования различных приемов прагматической адаптации.

Анализ локализованных версий игр популярных игр, таких как «Silent Hill», «Silent Hill 2» и «Outlast» продемонстрировал, что решения переводчиков напрямую затрагивают то, как игрок воспринимает игровой мир, интерпретирует мотивации персонажей.

Результаты опроса подтвердили, что носители русского языка в большинстве случаев воспринимают подобные стилистические изменения как уместные, если они соответствуют образу персонажа и общей атмосфере игры.

Таким образом, было установлено, что сохранение коммуникативного воздействия в играх жанра хоррор требует не точного воспроизведения подлинника, а адаптацию.

**Заключение.** Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что локализация видеоигр в жанре хоррор представляет собой сложный процесс, состоящий из множества компонентов, включающий технический аспект адаптации наряду с прагматическим. В ходе работы были проанализированы различные аспекты адаптации игр указанного жанра и оценено их влияние на конечный игровой опыт.

В первой главе были рассмотрены теоретические основы, позволившие установить, что одной из центральных проблем современного переводоведения является не просто передача семантики, а сохранение коммуникативного и прагматического эффекта. В силу межъязыковой асимметрии качественная локализация невозможна без применения широкого спектра трансформаций (лексических, грамматических, стилистических).

В ходе проведенного исследования были проанализированы ключевые аспекты локализации видеоигр в жанре хоррор любительским сообществом с акцентом на влияние прагматической адаптации на игровой опыт и коммуникативный эффект. Локализация как важный процесс адаптации контента для различных культурных и языковых аудиторий требует тщательного подхода и глубокого понимания как языковых, так и культурных нюансов.

В жанре хоррор, где атмосфера страха и напряжения играет ключевую роль, качественная локализация становится критически важной для сохранения авторского замысла и обеспечения полноценного игрового опыта. Буквальный перевод топонимов может привести к утрате прагматического эффекта, так как игроки могут не получить необходимого контекста или

ассоциаций, связанных с местом действия. Это может снизить уровень погружения и уменьшить эмоциональную связь с игровым миром.

Изменение уровня формальности в речи также сказывается на восприятии персонажей. Неправильный выбор стиля может исказить характеры и мотивацию героев, что в свою очередь влияет на эмоциональную реакцию игроков.

Анализ показал, что ошибки в локализации, такие как орфографические, грамматические, пунктуационные и лексические, могут существенно повлиять на восприятие игры. Эти ошибки не только снижают уровень погружения игрока, но и искажают речевой портрет персонажей, лишают текст эмоциональной нагрузки и могут привести к недопониманию сюжета.

Важнейшим результатом работы стал опрос, проведенный на материале игры «Outlast». Его данные наглядно демонстрируют, что игроки ожидают от локализации не буквализма или дословного перевода, а сознательной стилизации. При этом были выявлены и границы такой адаптации, потому что чрезмерное насыщение текста устаревшими формами может восприниматься как избыточное. Следовательно, осознанное целенаправленное усиление стилистической маркированности является эффективным инструментом локализации хоррор-игр.

В заключение, результаты данного исследования могут быть полезны как разработчикам игр, так и переводчикам, стремящимся улучшить качество локализации и обеспечить игрокам незабываемый опыт взаимодействия с игровым контентом.

Дальнейшие исследования в области прагматической адаптации и локализации видеоигр представляются весьма перспективными. Необходимо проверить и уточнить выявленные в работе закономерности, прежде всего, роль стилистических трансформаций как целенаправленного инструмента создания и усиления атмосферы ужаса через изменение речевого портрета персонажей. Увеличение эмпирической базы за счет анализа локализаций игр

разных жанров позволит определить универсальность выводов, сделанных в настоящей работе.

Выводы исследования имеют значение не только для жанра хоррор, но и для локализации медиаконтента в целом, поскольку проблема уместности стилистической и эмоциональной адаптации речевого портрета персонажей актуальна для любых медиапродуктов.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Комиссаров, В. Н. Теория перевода / В. Н. Комиссаров. М.: Высш. шк., 1990. 253 с.
2. Гарбовский, Н. К. Теория перевода: Учебник / Н. К. Гарбовский. М.: Изд-во Моск. Ун-та, 2004. 544 с.
3. Колшанский, Г. В. Коммуникативная функция и структура языка / Г. В. Колшанский / под ред. Т.В. Булыгиной. 2-е изд., стереотип. М.: Наука, 2006. 175 с.
4. Baker, M. In Other Words: A Coursebook on Translation / M. Baker. - 3rd ed. London; New York: Routledge, 2018. 390 p.
5. House, J. Translation Quality Assessment: A Model Revisited / J. House. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1997. 222 p.
6. Бархударов, Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) / Л. С. Бархударов. М.: Международные отношения, 1975. 240 с.
7. Esselink, B. A. Practical Guide to Localization / B. Esselink. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 2000. 488 p.
8. Зинкевич, О. В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста / О. В. Зинкевич // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2018. № 3 (111). С. 135–137.
9. Плиско, Ю. А. Понятие «локализация» как новый вид переводческой деятельности / Ю. А. Плиско // Вестник БГУ. 2022. № 2. С. 87–89.
10. Швейцер, А. Д. Перевод и лингвистика. / А. Д. Швейцер. М.: Воениздат, 1973. 280 с.