

Либерально-демократические ценности / Journal of liberal democratic values <https://liberal-journal.ru>

2025, №2, Том 9 / 2025, No 2, Vol 9 <https://liberal-journal.ru/issue-2-2025.html>

URL статьи: <https://liberal-journal.ru/PDF/03KLLD225.pdf>

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Усин Л. В. Модель взаимодействия в локализации видеоигрового проекта / Л. В. Усин, Е. В. Чистова // Либерально-демократические ценности. — 2025. — Т. 9. — № 2. — URL: <https://liberal-journal.ru/PDF/03KLLD225.pdf>

**For citation:**

Usin L. V., Chistova E. V. The Interaction Model in Video Game Project Localization. *Journal of liberal democratic values*. 2025; 9(2): 03KLLD225. Available at: <https://liberal-journal.ru/PDF/03KLLD225.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

**УДК 81'2**

**Усин Лев Вячеславович**

Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, Москва, Россия  
студент магистратуры  
E-mail: [usinl2001@gmail.com](mailto:usinl2001@gmail.com)

**Чистова Елена Викторовна**

Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, Москва, Россия  
Доктор филологических наук, доцент  
E-mail: [kovelena82@mail.ru](mailto:kovelena82@mail.ru)

## Модель взаимодействия в локализации видеоигрового проекта

**Аннотация.** В статье рассматривается процесс взаимодействия междисциплинарных специалистов в локализаторском проекте. Работа написана в следствие того, что в сфере видеоигр и локализации практически не имеется русскоязычных публикаций, затрагивающих локализацию с точки зрения проектного менеджмента. При взгляде на локализацию с позиции бизнеса и менеджмента требуется понимать мотивацию владельцев проектов для внедрения локализации в их продукт. В данной работе данная мотивация объясняется статистикой прибыли и количеством игроков в определенных регионах, тенденцией игрового сообщества к покупке различных видеоигровых продуктов без привязки к жанру или времени выхода проекта. Представленная по итогу исследования модель взаимодействия участников локализаторского проекта разработана для достижения цели проекта, определенных задач, которые требуется выполнить для релазиации проекта, и требуемых для выполнения задач специалистов. В ходе исследования основной целью локализаторского проекта утверждена локализация продукта для целевого региона. Список задач представлен в виде перечня задач различной направленности: задачи менеджера, задачи переводческого отдела, задачи команды озвучивания и функции тестирования. Список специалистов локализаторского проекта состоит из менеджера локализации, специалиста локализации, преводчиков, редакторов, режиссера озвучки, актеров озвучки, звукорежиссера и QA тестировщика. В описании каждой из ролей указаны их прямые обязанности и вероятные последствия ошибок специалистов в ходе выполнения локализаторского проекта. Приведенные в статье примеры базируются на среднестатистических требованиях к локализации видеоигровых проектов с точки зрения аудиовизуального перевода, включающих в себя локализацию текста и озвучки оригинального продукта.

**Ключевые слова:** локализация; аудиовизуальный перевод; модель взаимодействия; проектный менеджмент; локализаторский проект; коммуникация, видеоигра

Существует немало статей, посвященных локализации. В части из них рассматривают локализацию какого-либо видеоигрового проекта, например, Cyberpunk 2077 [5], другие – содержат исследования по отдельным элементам локализации: диалоги [2], названия и мифонимы, графические элементы [1]. Однако публикаций, связанных с управлением локализаторским проектом, крайне мало, особенно на русском языке. Этим фактом обосновывается актуальность представленного исследования.

В данной работе локализация понимается как бизнес-процесс, поэтому в первую очередь следует разобраться в ее значимости для рынка. Локализация является важным и неизбежным процессом в любом проекте, который нацелен на увеличение своей прибыли с помощью продаж на иностранном рынке. Приведенные далее данные из статистики стран и рынков по прибыли в сфере видеоигр [11] позволяют понять причину применения локализации в том или ином проекте и перспективу роста прибыли с видеоигрового проекта при его доступности в других странах.

Статистика предоставляет данные о десяти крупнейших странах в сфере видеоигр, которые в общей сложности представляют собой \$142 млрд и 1.197 млрд игроков. Таким образом, для издателей видеоигр становится очевидно, что именно международный, а не локальный, видеоигровой рынок является наиболее перспективным. В дополнение к этому фактору важна такая особенность аудитории видеоигрового сегмента как отсутствие привязанности к определенному продукту или жанру [12]. Большинство пользователей пробуют различные проекты, которые абсолютно отличаются друг от друга [6].

Для успешного продвижения на упомянутые выше рынки и реального увеличения дохода локализация должна быть качественной. Для этого требуется грамотно подойти к выбору команды, которая будет реализовывать локализаторский проект. Значительную роль в качестве работы команды играет понимание роли каждого из ее участников. В этом может помочь заранее подготовленная модель взаимодействия команды.

Таким образом, целью данной публикации является разработка модели взаимодействия междисциплинарных специалистов в локализаторском проекте.

В настоящем исследовании используется, во-первых, метод экокognитивного моделирования, позволяющий определить участников проекта, элементы и процессы их взаимодействия; во-вторых, категориальный метод, позволяющий сконструировать схему взаимодействия специалистов в локализаторском проекте.

Исследование проводится на материале локализации видеоигры Cyberpunk 2077. В работе анализируются фрагменты локализаторского и переводческого видов дискурса как отражения процессов взаимодействия команды между собой, с заказчиком и пользователями. Выявленные дискурсивные единицы фиксируются в видеороликах серии Night City Wire, в электронном ресурсе Cyberpunk Wiki и в блогах участников проекта.

Для создания модели взаимодействия сначала требуется определить следующее:

- 1) какова главная цель проекта;
- 2) какие задачи требуется решить для выполнения поставленной цели;
- 3) какие специалисты позволят выполнить поставленные задачи, в какой последовательности и в какой взаимосвязи.

Определим главную цель проекта. Главной целью является локализация продукта для иностранного рынка. Локализация представляет собой «отдельный вид профессиональной деятельности, ориентированный на адаптацию продукта/услуги к национальному рынку с учетом социальных, экономических, маркетинговых и технологических факторов, а под межъязыковой локализацией – разновидность переводческой деятельности, направленной на адаптацию мультимодального текста с учетом лингвокультурологических особенностей культуры-акцептора» [4]. В данной статье рассматривается именно локализация видеоигр. В сфере видеоигр локализация может затрагивать следующие элементы: текст на экране, руководства, диалоги персонажей, пользовательский интерфейс, субтитры, рекламные видеоролики, маркетинговые материалы, визуальные элементы и изображения, системные сообщения, кнопки, голосовое сопровождение и т.д. [8].

Выполнение главной цели – локализации видеоигры для целевого региона – проходит в два основных этапа: перевод текста и озвучивание. В первую очередь потребуется перевести весь контент оригинального продукта на язык региона, для которого создается локализация, только после этого можно приступать к озвучиванию.

Сроки выполнения, качество и другие аспекты локализаторского проекта во многом зависят от типа локализации. Выделяется два типа локализации, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки [3]. Рассмотрим их подробнее:

1. Sim-ship: наиболее распространенная в современном мире модель, в которой локализованная версия видеоигры выпускается вместе с релизом оригинальной версии. К преимуществам можно отнести доступность видеоигры прямо со старта. К недостаткам – возможные пробелы или несостыковки в контексте по причине того, что локализация выполняется до полного завершения проекта и не проходит предварительного тестирования.

2. Post-gold: менее популярный способ, при котором локализация на определенный язык выпускается уже после релиза оригинала. Преимущества данного подхода: поскольку команда располагает достаточным количеством времени на осуществление локализации, то локализаторы могут лучше ознакомиться с нюансами видеоигры и предоставить более качественную версию с наименьшим количеством несостыковок и ошибок. Недостатки: отложенный выпуск локализации приводит к потере прибыли на рынках высококонкурентных регионов.

Задачи для достижения цели можно разделить на группы, которые далее будут подробно описаны в следующем порядке: задачи менеджера, задачи переводческой команды и задачи команды озвучивания.

Изначально потребуется определить сроки реализации проекта, выделенный на него бюджет и статьи расходов, численный и специализированный состав, процессы и каналы взаимодействия участников проекта, а также возможные риски. Эти функции относятся к задачам менеджера проекта.

Что касается самой работы с материалом, то перевод оригинального текста должен не просто доносить изначальный смысл, но и делать это с учетом культурных особенностей целевого региона. При этом перевод текста также должен быть выдержан в определенном стиле, а одинаковые слова из оригинала не должны быть представлены разными способами в локализации, если того не требуют контекст или ситуация. Для этого следует разработать общий глоссарий с унифицированной и гармонизированной терминологией. После реализации перевода со всеми описанными в предыдущем абзаце тонкостями переведенный текст следует отредактировать в соответствии с нормами переводящего языка. Данные задачи относятся к задачам переводческой команды.

Когда весь оригинальный контент уже переведен, следует приступать к озвучиванию реплик. Сначала на данном этапе потребуется определить роли, встречающиеся в видеоигровом проекте, выявить их характеристики и в соответствии с ними уже подобрать подходящих актеров озвучивания. Данные задачи относятся к команде озвучивания.

После этого этапа уже можно предоставлять текстовый вариант локализации для тестирования и выделения проблемных сегментов. Если не проводить тестирование перевода, то упомянутые проблемные зоны выделит уже не тестировщик, а конечный потребитель. Подобные отзывы негативно скажутся на оценке не только локализации, но и всего видеоигрового проекта в целом [13].

По завершению процесса озвучивания весь записанный аудиоматериал требуется отдать на обработку, если она необходима.

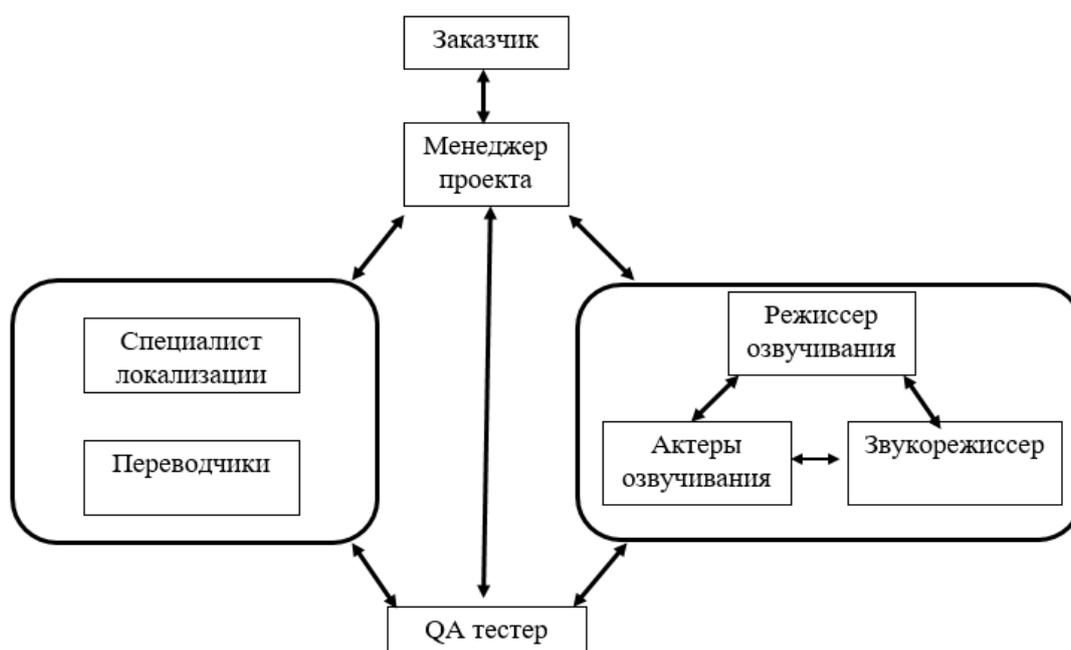
Результаты исследования. Для реализации представленных выше задач в проектную команду потребуются: проектный менеджер, специалист локализации, переводчики, редактор, режиссер озвучивания, актер озвучивания, звукорежиссер, QA тестировщик.

Взаимодействие каждого звена внутри локализаторской команды видеоигрового проекта представлено в схеме (Рис. 1).

Рассмотрим подробно каждую из ролей, проанализируем их прямые обязанности и возможные последствия некорректного исполнения данных обязанностей:

1. Проектный менеджер
2. Обязанности: сбор команды, координация команды, определение таймлайнов, распределение бюджета, согласование глоссария и терминологии вместе со специалистом локализации [9].

3. Последствия ошибок. При неправильной постановке таймлайнов могут возникнуть как небольшие, так и значительные задержки выполнения локализации. При неправильном распределении бюджета вероятно нехватка денежных средств на качественную и своевременную реализацию проекта. При недостаточной коммуникации возможны все упомянутые последствия [10]. При наличии, предыдущие ошибки приводят к переработкам сотрудников, которые в последствии скажутся на качестве локализаторского проекта.



*Рис. 1. Схема взаимодействия локализаторской команды. «Составлено авторами».*

#### 1. Специалист локализации

Обязанности: разработка глоссария и терминологии, определение стилистики локализации, консультирование переводчиков по вопросам культурных особенностей и в случае возникновения различных проблем.

Последствия ошибок. При недостаточной обработке глоссария могут возникнуть лексические ошибки в переводе текста проекта. При неверном выборе стиля локализации аудиовизуальное произведение может выглядеть неуместно в рамках видеоигрового проекта. Например, выбор слишком ярких и более позитивных эквивалентов для локализации проекта с мрачными историей и антуражем.

#### 2. Переводчики

Обязанности: перевод текста с учетом условий, поставленных менеджером локализаторского проекта и специалистом локализации.

Последствия ошибок. Ошибки переводчиков могут привести к смысловым искажениям, которые могут в разной степени менять изначальный смысл оригинального текста. В некоторых моментах такие искажения могут не значительно влиять на общий смысл, например, повествования в рамках одного квеста, а некоторые могут оказывать крайне значительное влияние на смысл даже в рамках всего сюжета видеоигры. Еще одним последствием может стать стилистическая разница между фрагментами, над которыми работали разные переводчики, если они не поняли, не учли и т.д. указания специалиста локализации.

#### 3. Редактор

Обязанности: редактирование переведенного текста в соответствии с правилами языка перевода.

Последствия ошибок. При неквалифицированной работе редактора в конечном тексте локализации могут либо остаться ошибки, допущенные переводчиками, либо появиться новые.

#### 4. QA тестировщик

Обязанности: тестирует качество локализации уже непосредственно в видеоигре, например, прагматичность перевода: чтобы, условно, определить, что в контексте игры словосочетание «дополнительное время» неудобно для пользователя и попросить откорректировать.

Последствия ошибок. При недостаточном изучении в игре поведения локализации она может быть неудобна для конечного потребителя.

#### 5. Режиссер озвучивания

Обязанности: подбор актеров озвучивания, руководство процессом озвучивания.

Последствия ошибок. При неудачном руководстве процессом озвучивания в той или иной степени ухудшается степень погружения целевого потребителя, что может в конечном

итоге привести к невозможности пользования локализованным вариантом проекта. Примером может служить неудачный подбор актерского коллектива, в котором актеры не способны хорошо отыграть утвержденные для них роли.

#### 6. Актер озвучивания

Обязанности: озвучивание предоставленных локализаторами строк в соответствии с указаниями режиссера озвучивания.

Последствия ошибок. При неудачной игре актера может ухудшиться погружение потребителя локализации в определенных видеофрагментах.

#### 7. Звукорежиссер

Обязанности: обработка звука.

Последствия ошибок: некачественная работа звукорежиссера также приводит к проблемам с погружением игрока. Примером ошибки может служить недостаточная или слишком высокая громкость отдельных фрагментов озвучки в локализованном проекте.

Иногда проблемы локализации зависят не только от команды локализации, но и от самих разработчиков. Таким примером может служить русская локализация видеоигры *Ведьмак 3: Дикая Охота*. Большое количество негативных отзывов о русской версии от игроков вызвано не проблемой самого перевода, а техническим исполнением: аудиодорожки в русской версии не совпадали по таймингам со сценами оригинала, из-за чего пришлось ускорять и замедлять аудиодорожку с русской озвучкой. Вполне вероятно ошибка со стороны менеджера проекта, режиссера озвучивания или звукорежиссера, но при этом разработчик также не сообщил о том, что игровой движок не имеет возможности изменения сцены под тайминг аудиодорожки.

В результате исследования удалось определить основную мотивацию разработчиков и издателей для внедрения локализации в созданные ими видеоигровые проекты, обозначить цели и задачи локализации и на основе представленных данных создать модель полноценной команды локализации видеоигрового проекта, а также удалось выявить прямые обязанности каждого из членов команды и последствия их ошибок.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Агафонова Д.А. Особенности графической локализации в игре *Cyberpunk 2077* / Д.А. Агафонова, Н.В. Пасекова // Конвергентные технологии XXI: вариативность, комбинаторика, коммуникация: Материалы VII международной междисциплинарной научной конференции (Симферополь, 25-26 ноября 2022 г.) / под общей редакцией А.Д. Петренко. – Т. 1. Симферополь: Крымский федеральный ун-т им. В.И. Вернадского, 2022. – С. 12-16.
2. Пасекова Н.В. Особенности локализации диалогов в игре *Cyberpunk 2077* / Н.В. Пасекова, Д.А. Агафонова // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: Материалы VII международной научно-практической конференции (Симферополь, 27-28 апреля 2023) / гл. редактор М.В. Норец. – Симферополь: ООО «Издательство Типография «Ариал», 2023. – С. 272-276.

3. Саяхова Д.К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты: дис. ... канд. филол. наук. – М. – 2021. – 192 с.
4. Чистова Е.В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности / Е.В. Чистова // Культура и текст. – 2020. – №3. – С. 161-175.
5. Чухилевич А.Ю. Некоторые особенности локализации видеоигр (на примере игры «Cyberpunk 2077») / А.Ю. Чухилевич // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора: сборник статей X Международной научной конференции молодых ученых (11 февраля 2022 г.). – Екатеринбург: УМЦ-УПИ, 2022. – С. 127-132.
6. Balasubramanian K. The Ultimate Guide to Video Game Genres / K. Balasubramanian. – Gameopedia. 2023.
7. Biro A. Sim-ship and its Game-changing Impact on Video Game Localization / Biro A. – Terra Localizations, 2023.
8. Johnson T. The Complete Guide to Game Localization / T. Johnson. - ECI Marketing Team: EC Innovations, 2024.
9. Gurmov A. The Role of Project Manager: Key Responsibilities / A. Gurmov. – Wrike, 2024.
10. Kashyap S. 9 Project Management Mistakes a Project Manager Should Avoid (with Solutions) / S. Kashyap. – ProofHub, 2024.
11. Nishiyama J. Top Countries and Markets by Video Game Revenues // J. Nishiyama. – Newzoo, 2023.
12. Quinlan J. The Goal of Gaming: the Motivations Behind Playing Different Videogame Genres / J. Quinlan. – Toronto: Psychology York University, 2023.
13. Wolff R. Game localization: What it is, why it matters, and how Lokalise can make it simple / R. Wolff. – Lokalise, 2024.

**Usin Lev Vyacheslavovich**

Zhirinovsky University of World Civilizations, Moscow, Russia  
E-mail: [usinl2001@gmail.com](mailto:usinl2001@gmail.com)

**Chistova Elena Viktorovna**

Zhirinovsky University of World Civilizations, Moscow, Russia  
E-mail: [kovelena82@mail.ru](mailto:kovelena82@mail.ru)

## The Interaction Model in Video Game Project Localization

**Abstract.** The article discusses the process of defining roles in a project team for localization of a video game project and presents an example of such a team. The paper is written due to the fact that in the field of video games and localization there are practically no works in Russian language dealing with localization from the point of view of project management. When looking at localization from the perspective of business and management, it is necessary to understand the motivation of project owners to implement localization in their product. In this paper, this motivation is explained by profit statistics and the number of players in certain regions, the tendency of the gaming community to purchase various video game products without reference to genre or time of project release. The model presented at the end of the study is designed to achieve the goal of the project, certain tasks that are required for the localization project relazification and the required specialists to perform the tasks. During the study, the main objective of the localization project is approved to localize the product for the target region. The list of tasks is presented in the form of a list of tasks of different orientation: tasks of the manager, tasks of the translation department, tasks of the voice-over team and testing. The list of localization project specialists consists of localization manager, localization specialist, translators, editors, voice director, voice actors, sound engineer and QA tester. The description of each of the roles specifies their direct responsibilities and the likely consequences of mistakes made by the specialists during the localization project. The examples given in this article are based on the average requirements for localization of video game projects in terms of audio-visual translation, including localization of text and voice acting of the original product.

**Keywords:** localization; audiovisual translation; model of interaction; project management; localization project; communication; video games