

Евгения Дмитриевна Малёнова

Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского, кандидат филологических наук, доцент,
декан факультета филологии, переводоведения и медиакоммуникаций, Омск, Россия
e-mail: malenovae@mail.ru

Никита Сергеевич Федорцов

Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского,
преподаватель кафедры лингвистики и перевода, аспирант, Омск, Россия
e-mail: detanzes@mail.ru

Специфика взаимодействия модусов восприятия и семиотических кодов в аспекте локализации компьютерных игр

Аннотация. В статье рассматривается взаимодействие различных модусов восприятия и семиотических кодов в аспекте локализации русскоязычной компьютерной игры на английский и китайский языки. В качестве основной методологии исследования выступает полимодальный подход, реализуемый посредством сопоставительного анализа вариантов локализации игры Beholder от компании Alawar. В результате исследования авторы определяют основные закономерности взаимодействия вербальных, аудиальных и визуальных семиотических кодов и визуальных, аудиальных и кинестетических модусов восприятия.

Ключевые слова: локализация, перевод, модус восприятия, семиотический код, компьютерная игра.

Evgeniya D. Malenova

Dostoevsky Omsk State University, Candidate of Philological Sciences,
Associate Professor, Dean of the School of Philology, Translation Studies and Media Communications, Omsk, Russia
e-mail: malenovae@mail.ru

Nikita S. Fedortsov

Dostoevsky Omsk State University, Lecturer of the Department of Linguistics and Translation Studies,
Postgraduate Student, Omsk, Russia
e-mail: detanzes@mail.ru

Specificity of Interrelationship Between Perception Modes and Semiotic Codes in the Aspect of Video Games Localisation

Abstract. This study examines the interrelationship between various modes of perception and semiotic codes in the aspect of localisation of Russian video games into English and Chinese. The primary research methodology is a multimodal approach, implemented through a comparative analysis of the localisation variants of the game "Beholder," published by Alawar Company. As a result of the study, the authors determine the principal patterns of interaction of verbal, audio, and visual semiotic codes and visual, auditory, and kinesthetic modes of perception.

Keywords: localisation, translation, mode of perception, semiotic code, video game.

Введение (Introduction)

Научно-технический прогресс меняет привычные устои и повышает качество жизни; это касается и индустрии развлечений. Одним из популярных способов организации досуга выступают видеоигры, которые появились в 1950-х гг., а в 1990-х гг. начала активно развиваться сфера компью-

терных игр [1, p. 19]. На сегодняшний день компьютерные игры пользуются огромным успехом в странах Юго-Восточной Азии, особенно в Китае. Такой вывод можно сделать из анализа финансовой информации: согласно исследованию компании Newzoo, доходы от реализации игровой продукции в Соединенных Штатах Америки и Китае составили

© Малёнова Е. Д., Федорцов Н. С., 2025

Для цитирования: Малёнова Е. Д., Федорцов Н. С. Специфика взаимодействия модусов восприятия и семиотических кодов в аспекте локализации компьютерных игр // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2025. № 2 (47). С. 100–105. DOI: 10.36809/2309-9380-2025-47-100-105

в 2022 г. 46,4 и 44 млрд долларов соответственно, а рынок Китая является самым многочисленным по количеству игроков — 696,5 млн в 2022 г. [2]. Очевидно, что глобализация игровой индустрии способствует активному проникновению российских компьютерных игр на китайский рынок, что обуславливает необходимость их локализации средствами китайского языка.

Важно отметить, что лингвисты и переводоведы стали проявлять интерес к проблемам локализации компьютерных игр сравнительно недавно, причем фокус внимания исследователей традиционно был направлен на вербальный компонент игры. Полимодальная природа аудиовизуального текста компьютерных игр бросает нам новый вызов: необходимость рассматривать проблему в аспекте взаимодействия модусов восприятия аудиовизуального полимодального текста и семиотических кодов, посредством которых игроки получают информацию об игровом пространстве и руководство к действию, коммуницируют с реальными или виртуальными партнерами по игре. Всё это обуславливает актуальность настоящего исследования.

Основной исследовательский вопрос, который ставят перед собой авторы статьи, состоит в следующем: насколько специфика взаимодействия и взаимовлияния отдельных модусов восприятия и семиотических кодов влияет на результат локализации российских игровых продуктов для их дистрибуции как в глобальном масштабе в процессе создания англоязычной версии игры, так и на китайском рынке в частности. Ответ на данный вопрос позволит взглянуть на процесс локализации с точки зрения полимодальной природы текста компьютерной игры, а также выявить закономерности взаимодействия модусов восприятия и семиотических кодов в исходной и в локализованных версиях отдельного продукта.

Методы (Methods)

Настоящее исследование выполнено в русле полимодального подхода к пониманию сущности текста (multi-modal — в англоязычной научной литературе), который сосредоточен не на анализе исключительно вербальной составляющей текста игры, но на изучении текста в аспекте взаимодействия различных знаковых систем и каналов восприятия. В качестве материала исследования была выбрана компьютерная игра *Beholder* от российской компании Alawar Entertainment и ее локализация на английский и китайский языки. Это компьютерная игра в жанре стратегии, которая требует от игрока принятия решений, влияющих на дальнейший ход развития событий в игре. Игры данного жанра проверяют пользователей на наличие навыков принятия взвешенных решений. Элемент случайности и удачи в стратегических играх сведен к минимуму [3], поэтому при локализации такого рода продуктов необходимо обращать особое внимание на информацию, транслируемую с помощью различных семиотических кодов и предназначенную для восприятия посредством различных каналов. Качественная локализация позволяет игроку оставаться в контексте игры и принимать решения, положительно влияющие на исход игрового процесса, поэтому понимание природы взаимодействия различных семиотических кодов и модусов

восприятия позволит принять верное переводческое решение в процессе локализации.

Литературный обзор (Literature Review)

В литературе описано несколько подходов к пониманию сущности явления локализации и специфики взаимоотношений понятий «локализация» и «перевод». Рассмотрим несколько наиболее распространенных из них:

1. Отношения прямой включенности: перевод рассматривается как один из этапов процесса локализации [4, р. 22; 5, р. 39]. В рамках этого подхода под локализацией понимается многоэтапный процесс, включающий разработку программного обеспечения, перевод и адаптацию, озвучивание, выпуск продукта, рекламу продукта и т. д. Соответственно, перевод — это этап работы с текстовой составляющей видеоигры, которая может быть представлена как в вербальной, так и в аудиовизуальной форме.

2. Отношения обратной включенности: локализация включена в перевод [6, р. 37]. В этом случае под локализацией понимается новая, неразвитая отрасль, возникшая из перевода и использующая переводческий инструментарий в процессе работы с локализуемым продуктом.

3. Отношения взаимодополнения: локализация рассматривается в одном ряду с переводом и транскреацией [7, р. 12]. Таким образом, при работе с продуктом специалист ориентируется на культурные и социальные особенности страны, в которой будет издан данный продукт. Для достижения соответствия продукта законодательству, должной реакции реципиента, понятности и комфорта при игре специалисту необходимо не только перевести видеоигру, но и привнести изменения, позволяющие сделать продукт адекватным для представителей принимающей культуры.

4. Отношения исключения: локализация считается разновидностью трансформаций, направленных на изменение мультимедийного контента. Подобного подхода придерживаются В. И. Шадрин [8, с. 50–51], О. В. Шурлина [9, с. 83] и др. К данным трансформациям относятся изменение валюты, форматы даты и времени и т. д.

5. Отношения равенства: локализация равна переводу [10, р. 106]. Данная трактовка зачастую применяется при рассмотрении процесса работы непосредственно с аудиовизуальным рядом. Соответственно, локализация — это адаптация аудиовизуального ряда.

В данной статье применяется 1-й подход — отношения прямой включенности. По нашему мнению, локализация — это комплексный процесс, который включает перевод как один из этапов текстовой локализации, т. е. работы с вербальной составляющей полимодального текста игры. Безусловно, качественное выполнение локализации не исключает применения культурных и иных адаптаций, в том числе работы с невербальными элементами продукта. Однако если говорить про текстовую локализацию, у специалиста есть больше свободы в работе с культурными и социальными феноменами, как и больше ограничений, нежели при работе с вербальным элементом текста в узком понимании. Обусловлено это тем, что в процессе создания текста игры в него включаются и активно взаимодействуют друг с другом различные семиотические коды, а в рамках игрового

процесса задействуются несколько модусов восприятия реципиента одновременно.

Видеоигра, представляющая собой аудиовизуальный текст, включает большое количество элементов, являющихся результатом умственной деятельности человека: музыкальное сопровождение, графические элементы, окружающие игрока, персонажи, программный код, текстовые включения, голоса, звуковое сопровождение и т. д. [11, с. 226]. Наличие данных компонентов позволяет нам говорить о поликодовости и полимодальности компьютерных игр. Под полимодальной коммуникацией понимается опосредованное общение, в ходе которого человек способен воспринимать информацию посредством нескольких модусов освоения мира: аудиального, визуального, кинестетического и т. д. Традиционно выделяют пять различных способов освоения окружающего мира: зрение, слух, осязание, обоняние и вкус (шестой, опциональный — интуиция). Современные технологии не могут в полной мере вовлекать все органы чувств человека, поэтому в ходе игры мы преимущественно получаем информацию посредством трех модусов восприятия — визуального, аудиального и кинестетического. Если первые два модуса позволяют игроку воспринимать сюжет и происходящее в игре, третий — кинестетический — служит связующим звеном между игроком и игровым персонажем, являясь продолжением физического тела, ограничивающего безграничное сознание.

Под поликодовой коммуникацией понимается коммуникация, в ходе которой сообщение передается за счет объединения различных семиотических кодов, но восприятие такого рода текстов осуществляется при помощи всего одного перцептивного канала, например зрительного анализатора [12, с. 45]. Таким образом, компьютерная игра может рассматриваться и как полимодальный, и как поликодовый текст. Всё зависит от специфики организации и трансляции семиотических кодов, оказывающих воздействие на игрока. В настоящем исследовании текст компьютерной игры рассматривается как полимодальное единство, так как основное внимание уделяется специфике апелляции к различным каналам восприятия в процессе трансляции смыслов.

Под семиотическим кодом вслед за Л. Ф. Чертовым мы понимаем «набор правил, норм, ставящих в соответствие определенным сигналам или знакам некоторые фиксированные “значения”, под которыми... могут пониматься какие-либо состояния источника информации, канала связи (например, другие сигналы и знаки) или приемника информации, в частности определенные психические образы: понятия, представления и т. п.» [13, с. 34]. Иными словами, это носитель смыслов, который может облекаться не только в вербальную, но и в невербальную форму, в зависимости от креативной интенции авторов полимодального текста. Существуют различные классификации семиотических кодов в аспекте перевода и локализации. Так, И. Гамбье выделяет 14 различных семиотических кодов, которые в разной степени используются для продуцирования значений и смыслов [14, р. 53]. При дальнейшем анализе полимодального текста компьютерной игры будет использована именно эта классификация, так как помимо традиционного разделения на вербальные/невербальные элементы

кода, транслируемые посредством аудиального и визуального каналов, выделяются отдельные семиотические коды, находящиеся на пересечении типа элемента кода и типа канала восприятия: лингвистический, графический, музыкальный и т. д.

Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

В ходе анализа практического материала с точки зрения полимодального подхода удалось установить следующие варианты взаимодействия семиотических кодов и каналов восприятия:

1. Дублирование информации, представленной графическим кодом и предназначенной для восприятия посредством визуального канала, за счет лингвистического кода, транслируемого посредством аудиального канала. В этом случае мы сталкиваемся с жанровой спецификой стратегии. Так как основные результаты решений и описания событий представляются игрокам в текстовой форме, разработчики стратегий редко прибегают к озвучиванию всех текстовых компонентов. Поэтому подобное взаимодействие семиотических кодов чаще всего представлено в кат-сценах, т. е. небольших сюжетных видеофрагментах, которые знакомят игрока с сюжетом игры и повышают эмоциональный фон, или же в видеороликах.

Ярким примером такого взаимодействия является вступительный ролик рассматриваемой игры. Главный герой получает письмо из министерства и направляется на новое место работы. Разработчики позволяют пользователю изначально ознакомиться с полным текстом письма, представленным в графической форме, а затем просмотреть видеоролик, в котором то же самое письмо озвучивается актером дубляжа. В самом видеоролике главный герой читает письмо, отправленное ему министерством, сидя с семьей в автобусе, который направляется в промышленный городок. Жена трогает его за плечо, после чего сцена сменяется. Перед нами предстает старый управляющий домом, которого под руки берут полицейские. Сцены сменяют друг друга: герой продолжает ехать в автобусе — управляющего избивают дубинками. Как только главный персонаж приезжает в новый дом, управляющего выводят полицейские, они встречаются на входе.

Важно отметить, что тональность письма различна в оригинальном и переводных вариантах.

Пример 1: Вам следует незамедлительно прибыть по указанному адресу и вступить в должность. — You must go there immediately and begin working. (Вы должны незамедлительно проследовать туда и приступить к работе.) — 你必须到达公寓并升始工作. (Вам обязательно следует добраться до дома, получить должность и приступить к работе.) (Здесь и далее перевод наш. — Е. М., Н. Ф.)

Если в русском варианте, представленном в графической форме, основываясь на традициях ведения деловой переписки, оперативная информация представлена рекомендацией, с намеком в виде наречия *незамедлительно* для обязательного ее исполнения, то в английском варианте появляется модальность долженствования, выраженная глаголом *must* «должны». В китайском варианте используется только модальный глагол 必须 «обязательно следует,

необходимо». Соответственно, один из аспектов, на который нужно обратить внимание специалистам, — соответствие традициям различных стилистических жанров в каждом из языков. В том случае, если реципиент не прочитал письмо изначально, официальный язык озвученного в аудиодорожке письма показывает его формальность и важность для главного героя с первых строк. Государство дало ему шанс на изменение социального статуса. Герой перечитывает письмо, находясь в автобусе, который везет его в светлое, по его мнению, будущее.

Рассмотрим другой пример из того же отрывка.

Пример 2: Вам и Вашей семье выделена квартира на цокольном этаже дома. — We have given you and your family an apartment on the first floor. (Мы предоставили вам и вашей семье квартиру на первом этаже.) — 我已给你和家人分配了一灶位于一楼的住所. (Я уже распределил на вас и ваших членов семьи расположенную на первом этаже квартиру.)

В русской и английской версиях даны нейтральные варианты: существительное *квартира* и его словарное соответствие *apartment*. При большом количестве аналогов в китайской локализации в качестве счетного слова для места жительства используется 灶 «очаг», что в русской культуре ассоциируется с чем-то теплым и родным. Благодаря этому видеоряд, в котором избивают предыдущего управляющего, и фраза про *новый дом* звучат с долей иронии. Специалист не учел специфику смешения аудиального и визуального каналов восприятия, за счет чего у высказывания появилась другая окраска.

2. Коды, транслируемые для восприятия аудиальным каналом, не несут эксплицитной информации, однако побуждают обратить внимание на графический вербальный код.

Подобную тенденцию можно наблюдать во всех диалогах персонажей, где реплики представлены текстом внизу экрана, а сам голос — нечленораздельными звуками, т. е. для передачи смыслов используется аудиальный паралингвистический семиотический код. Поскольку в стратегиях большое количество информации представлено именно в графической вербальной форме, дублирование данного кода посредством аудиального канала (озвучивание) и представление в таком виде реципиенту значительно растянет геймплей. Концентрация внимания и интерес к продукту в этом случае будет уменьшаться пропорционально длине кат-сцен.

3. Вербальный код используется для пояснения графического иконического сопровождения. Далее рассмотрим пример.

Пример 3: Перед персонажем стоит мужчина, с восклицательным знаком над головой. Табличка рядом гласит:

Это начальник. Нажмите на него, чтобы начать диалог. Знак «!» сообщает, что персонаж готов дать вам задание. — This is your boss click on him to begin talking. When there is a «!» by a NPC, he or she has a quest for you. (Это ваш босс, нажмите на него, чтобы начать разговор. Когда над НПС есть «!», у него или нее есть задание для вас.) — 这是你的上司. 点击他开始交谈. 当NPC头上如果出现“!”, 那意味着他会有任务交给你. (Это ваш непосредственный начальник. Щелкните по нему мышкой, чтобы начать разго-

вор. Если над головой НПС есть «!», в таком случае у него есть задание, которое передадут тебе.)

Необычное включение в этом отрывке можно наблюдать в китайском варианте. При многообразии эквивалентов для обозначения босса, начальника, человека и т. д. (长, 人, 主子 соответственно) был взят английский термин NPC — non-playable character (неигровой персонаж). Вероятно, специалисты сочли, что данный термин является общеизвестным в китайской языковой среде, поэтому решили использовать английскую заимствованную аббревиатуру. Вне зависимости от того, знаком термин игрокам или нет, на экране в момент появления облака с текстом находится лишь один персонаж, над головой которого горит восклицательный знак. То есть визуальный ряд помогает понять, что стоит за тем или иным термином в тексте.

4. Аудиальный музыкальный семиотический код дополняет визуальные коды.

В случае с игрой Beholder подобная реализация взаимодействия этих двух семиотических кодов раскрывается через музыкальное сопровождение. Мрачные апартаменты, выделенные семье, с потрескавшимися стенами, старой мебелью и тусклым освещением дополняются нагнетающей тревогой и напряжением музыкой. Персонаж выполняет определенные действия: роется в бумагах, ищет что-то в столе. Указанные действия сопровождаются соответствующими звуками. Таким образом, специалисты в ходе локализации, основываясь на визуальном и аудиальном рядах, могут более точно подобрать удачные варианты перевода, так как аудиальный семиотический код задает соответствующую тональность повествования.

5. Визуальный код дополняет вербальный аудиальный. Рассмотрим пример. Главный персонаж разговаривает с начальником по поводу ситуации, происходящей в здании.

Пример 4:

— Что происходит?

— Проводим мероприятия по обработке здания от вредителей. Не обращайтесь внимания...

— What's going on? (Что происходит?)

— We're merely driving pests out of the house. It's of no concern to you... (Мы просто выгоняем вредителей из дома. Это вас не касается...)

— 发生了什么?! (Что происходит?)

— 我们要将异端分子赶出房子. 这和你没有任何关系... (Нам нужно прогнать из дома отступнические элементы. С вами это никак не связано...)

В ходе диалога реципиент не сразу понимает, о каких именно *вредителях* идет речь, пока конвой не выводит под руки старого управляющего. В дальнейшем речь идет именно о нём. Таким образом, становится понятно, что начальник имел в виду под вредителями. В англоязычной локализации метафора сохранена при помощи существительного *pests* — вредные насекомые. Однако китайский вариант ушел от метафоры и конкретизировал предмет обсуждения *异端分子*, буквально — отступнический элемент. Китайский язык является более конкретным в отношении представления предмета. В данном случае мы видим проявление этой тенденции за счет нейтрализации метафоры (в том числе из-за отсутствия полного эквивалента). Если в случае

с русским и английским языками визуальный код дополняет вербальный, то в китайском языке они дублируют друг друга, тем самым у реципиентов, играющих на русском и английском и проходящих игру на китайском, будут различны.

6. Визуальные коды дублируют графический вербальный. Рассмотрим пример.

Пример 5: Главный герой находит в выдвижных полках стола старую видеокамеру, под которой находится следующая надпись:

Камера видеонаблюдения. Средний угол обзора. С функцией видеозаписи. — Surveillance Camera. Moderate viewing range. Videotaping available. (Камера наблюдения. Умеренный радиус обзора. Доступна запись на видеопленку.) — 监控摄像头视角范围中等, 录像带可用. (Камера видеонаблюдения. Средний угол обзора. Доступна видеопленка.)

При локализации на английский и китайский языки специалисты обратили внимание на модель, представленную на картинке (видеокамера с функцией записи на кассету), что позволило им более точно передать функции, которыми обладает видеокамера. В английском варианте подобран эквивалент *videotaping* «запись на видеопленку». В китайском — 录像带 «видеопленка». Таким образом, специалист по локализации учел видеоряд при переводе текстовой составляющей.

7. Вербальный аудиальный код раскрывает содержание, представленное вербальным графическим кодом. Рассмотрим пример.

На каждого из персонажей, проживающих в доме, есть отдельное досье, которое позволяет узнать больше о том или ином человеке. В примере ниже приводится часть досье на дочь главного героя игры.

Пример 6:

Досье. Марта Штейн. Возраст: 6. Находится дома с матерью. Моя любимая дочь. С рождения Марты наша жизнь стала гораздо счастливее, к тому же мы уже знали кое-что о воспитании детей. — Profile. Martha Stein. Age: 6. Stays home with her mother. My beloved daughter. We were happier after she was born. (Досье. Марта Штейн. Возраст: 6. Находится дома с матерью. Мы стали счастливее после того, как она родилась.) — 档案. 玛莎斯坦. 年龄:6. 和她妈妈待在家里. 我亲爱的女儿. 她出生之后我们更加幸福了. (Досье. Маша Стэн. Возраст: 6. Сидит с мамой дома. Моя любимая дочь. После того как она родилась, мы стали счастливее.)

В англоязычной и китайской локализациях была опущена фраза «мы уже знали кое-что о воспитании детей». Благодаря ей мы можем понять, что к воспитанию младшего ребенка семья подходила с большей осознанностью, в то время как со старшим сыном муж и жена действовали интуитивно. Предположительно, это выражение было упущено в связи с культурными особенностями: толерантностью в отношении Запада и крепкими семейными узами, характерными для китайской культуры.

Кроме того, можно отметить специфику взаимодействия невербальных семиотических кодов, тесно связанную с модусами восприятия, что позволяет формировать и дополнять отдельные смыслы для оказания комплексного воздействия на игрока в процессе геймплея:

1. Взаимодействие аудиального и вербального модусов: шелест страниц и открытие журнала заданий. Звук перелистывания страниц сопровождается плавной картинкой открытия ежедневника.

2. Взаимодействие кинестетического и визуального модусов. В случае со стратегиями модус осязания преимущественно реализуется за счет того, что реципиент держит устройство ввода и производит нажатие, благодаря которому сменяется визуальный ряд или текстовая составляющая. При нажатии на кнопки мыши персонаж и камера передвигаются, нажатием мыши сопровождается смена реплик в диалогах и т. д.

3. Взаимодействие кинестетического и аудиального модусов. При манипуляциях с персонажем окружение реагирует на изменения соответствующими звуками. Звуковое оповещение может стать импульсом для срабатывания рефлекса, чтобы что-то открыть/сделать, как, например, в случае издания новой директивы правительства.

Заключение (Conclusion)

Локализация необходима для успешного продвижения продукта за рубежом. Однако этот процесс связан со многими трудностями, в том числе обусловленными взаимодействием различных семиотических кодов и модусов восприятия. Специалисту необходимо брать в расчет визуальный и аудиальный ряды игры, а также учитывать, куда будет обращено внимание реципиента в конкретный игровой момент.

В результате проведенного исследования были выявлены следующие закономерности взаимодействия семиотических кодов и модусов восприятия:

- визуальный вербальный и аудиальный вербальный. Они могут дополнять друг друга, дублировать информацию, представленную в виде одного из кодов, и побуждать обратить внимание один на другой;
- аудиальный и вербальный графический. Совокупность информации, транслируемой этими двумя кодами, позволяет создать полноценный сеттинг в контексте игры, погружая реципиента в атмосферу виртуального мира;
- визуальный и вербальный графический. Подобно визуальному вербальному и аудиальному вербальному кодам они могут дополнять и дублировать друг друга. Кроме того, вербальный графический код может раскрывать содержание визуального и наоборот.

Что касается модусов восприятия, то в рамках видеоигр жанра «Стратегия» преимущественно используются только три: осязание, слух и зрение, которые взаимодействуют друг с другом в различных вариациях. При этом фокус внимания регулярно переключается между зрительным и слуховым каналами. Соответственно, специалисту необходимо учитывать, куда будет обращено внимание игрока и какой из модусов восприятия будет доминировать в конкретной речевой ситуации, чтобы правильно расставлять приоритеты при выборе какой-либо стратегии локализации. В дальнейшем планируется исследовать другие жанры видеоигр, чтобы понять жанровую специфику выбора стратегии локализации.

1. Sanjaya K., Chandra R., Jose J. The Digital Gaming Revolution: An Analysis of Current Trends, Issues, and Future Prospects // Russian Law Journal. 2023. Issue 1. P. 18–28. DOI: 10.52783/rlj.v11i1.288
2. Top Countries and Markets by Video Game Revenues // Newzoo : [site]. 2024. URL: <https://click.ru/3M97WA> (дата обращения: 14.09.2024).
3. What is the Difference Between a Strategic Game and a Tactical Game? // Juegostudio : [site]. 2023. September 1. URL: <https://www.juegostudio.com/blog/strategy-vs-tactics-games> (дата обращения: 14.09.2024).
4. Jimenéz-Crespo M. A. Translation and Web Localization. London : Routledge, 2013. 256 p. DOI: 10.4324/9780203520208
5. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing, 2000. 488 p.
6. Osokina S. Localization: A Translation Strategy or Separate Tool? // East European Scientific Journal. 2021. No. 11 (75). P. 37–40. DOI: 10.31618/ESSA.2782-1994.2021.6.75.186
7. Czech D. Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective // Explorations: A Journal of Language and Literature. 2013. Vol. 1. P. 3–25. URL: <https://click.ru/3M97VV> (дата обращения: 14.09.2024).
8. Шадрин В. И. Локализация информационного текста и проблема дегуманизации деятельности переводчика // Структурная и прикладная лингвистика : межвуз. сб. / под ред. А. С. Герда и И. С. Николаева. СПб. : Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2015. Вып. 11. С. 50–59.
9. Шурлина О. В. Трудности «локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения // Вестн. Воронеж. гос. ун-та. Сер. : Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2014. № 1. С. 83–87.
10. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing, 2013. 386 p.
11. Рощенко С. В. Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий // Вестн. Ун-та им. О. Е. Кутафина. 2022. № 4. С. 223–229. DOI: 10.17803/2311-5998.2022.92.4.223-229
12. Некрасова Е. Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов // Вестн. Том. гос. ун-та. 2014. № 378. С. 45–48.
13. Чертов Л. Ф. Знаковость: опыт теоретического синтеза идей о знаковом способе информационной связи. СПб. : Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1993. 388 с.
14. Gambier Y. Audiovisual Translation and Reception // Slovo.ru: Baltic Accent. 2019. Vol. 10, no. 1. P. 52–68. DOI: 10.5922/2225-5346-2019-1-4