

Прикладные аспекты лингвистики / Applied Aspects of Linguistics

Научная статья

Original article

DOI: [10.12731/3033-5981-2026-18-2-552](https://doi.org/10.12731/3033-5981-2026-18-2-552)EDN: [SFFOSG](https://www.edn.ru/SFFOSG)

УДК 004.9:81'25



Технические и культурные аспекты локализации игр на этапе производства

А.В. Доркина, М.И. Логачева

*Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики,
Самара, Российская Федерация*

Аннотация

Обоснование. Глобализация игрового рынка и рост спроса на многоязычные продукты делают локализацию видеоигр критически важным этапом разработки. Однако для инди-студий локализация часто остаётся финальной «доделкой», что порождает технические и культурные проблемы. Особенно уязвимы визуально-ориентированные игры для детей, где текстовый компонент минимален, а культурная адаптация интерфейса, цветовой гаммы и жестов требует отдельного исследования.

Цель – выявить и классифицировать технические и культурные проблемы, возникающие при локализации игр на этапе производства, и предложить стратегии их предотвращения.

Материалы и методы. Исследование выполнено в формате кейс-стади на материале образовательной игры «Цифрополис» для детей 7–10 лет. Используются методы включённого наблюдения, анализа репозитория (Git) и прогностической экспертной оценки для китайского рынка. Проведена экспериментальная локализация интерфейса на английский язык с разработкой системы на базе Unity и JSON-файлов.

Результаты. Выявлены ключевые проблемные зоны: расширение текста на 10–20% при переводе на английский, необходимость адаптации имён персонажей, а также потенциальные культурные конфликты. Показано, что использование системы контроля версий позволяет объективно фиксировать локализационные изменения. Предложены практические рекомендации для инди-разработчиков.

Ключевые слова: локализация видеоигр; игровая разработка; инди-игры; технические аспекты локализации; культурная адаптация; кейс-стади; визуальный интерфейс

Для цитирования. Доркина, А. В., & Логачева, М. И. (2026). Технические и культурные аспекты локализации игр на этапе производства. *Russian Social and Humanitarian Studies / Российские социогуманитарные исследования*, 18(2), 254–273. <https://doi.org/10.12731/3033-5981-2026-18-2-552>

Technical and cultural aspects of game localization in the production phase

A.V. Dorkina, M.I. Logacheva

*Volga Region State University of Telecommunications and Informatics,
Samara, Russian Federation*

Abstract

Background. The globalization of the gaming market and the growing demand for multilingual products make video game localization a critical stage of development. However, for indie studios, localization often remains a final “polishing” step, which generates technical and cultural problems. Visually oriented games for children, where the text component is minimal, are especially vulnerable and require separate research into cultural adaptation of the interface, color schemes and gestures.

Purpose – to identify and classify technical and cultural problems that arise during game localization at the production stage and to propose strategies for their prevention.

Materials and methods. The research is conducted as a case study based on the educational game “Tsifropolis” for children aged 7–10. Methods include participant observation, repository analysis (Git) and predictive expert assessment for the Chinese market. Experimental localization of the interface into English was carried out with the development of a system based on Unity and JSON files.

Results. Key problem areas are identified: text expansion of 10–20% when translating into English, the need to adapt character names, as well as potential cultural conflicts. The use of a version control system is shown to allow objective recording of localization changes. Practical recommendations for indie developers are proposed.

Keywords: video game localization; game development; indie games; technical aspects of localization; cultural adaptation; case study; visual interface

For citation. Dorkina, A. V., & Logacheva, M. I. (2026). Technical and cultural aspects of game localization in the production phase. *Russian Social and Humanitarian Studies*, 18(2), 254–273. <https://doi.org/10.12731/3033-5981-2026-18-2-552>

Введение

Разработанная авторами образовательная игра «Цифрополис» предназначена для детей 7–10 лет. При планировании её выхода на

международный рынок возникла необходимость локализации интерфейса. Согласно данным Х.М. Чандлер и С. О'Мэлли Деминг [3; 8], потребители предпочитают приобретать игры на родном языке; игнорирование этого фактора ведёт к финансовым потерям.

Современная локализация представляет собой не просто перевод текста, а комплексную адаптацию продукта с учётом технических, лингвистических и культурных особенностей целевого рынка [5; 6]. Крупные студии (Blizzard, EA) давно интегрировали поддержку языков в свои производственные стандарты. В инди-разработке локализация нередко откладывается на финальный этап, что порождает типичные проблемы: hard-coded строки, неучтённое расширение текста в интерфейсе. Как отмечает С. Дубовой (Inlingo), исправление таких ошибок на пост-продакшене требует «делать всё заново, с нуля» и обходится значительно дороже [15].

В академическом дискурсе преобладает лингвистический анализ готовых продуктов – исследуется передача реалий, игры слов и т.п. [5; 7; 9]. Л.Р. Бурнашева [5] предложила классификацию проблем локализации на материале Half-Life 2 и Portal 2. Однако, как подчёркивают М. Тофтедаль с соавторами [6], недостаточно внимания уделяется тонкостям локализации в рамках инди-производства – в частности, тому, как этот процесс встраивается в пайплайн на ранних этапах разработки. Таким образом, требуется изучение локализации как сквозного процесса, влияющего на архитектуру игры и геймдизайн. Объектом настоящего исследования выступает мобильная игра «Цифрополис» (разработка автора). Особенность проекта – минимальный объём текста и ведущая роль визуальной коммуникации (интерфейс, персонажи, цветовые коды), что делает его репрезентативным кейсом для изучения культурной адаптации визуальных элементов.

Цель исследования – выявить и классифицировать технические и культурные проблемы локализации на этапе производства видеоигры и разработать рекомендации по их предотвращению.

Задачи:

1. Разграничить понятия «перевод», «локализация», «интернационализация» в контексте разработки.

2. Выявить культурные факторы, требующие адаптации текста, визуальных элементов и игровых механик.

3. Проанализировать коммуникацию между разработчиками и локализаторами, определить «узкие места».

4. Сформулировать практические рекомендации для инди-студий по встраиванию локализации в производственный пайплайн.

Теоретическую базу составляют работы М. О'Хаган и К. Мангирон [1] (локализация в глобальной индустрии), Б. Эсселинка [2] (основы практической локализации), Х.М. Чандлер [3] (производственные процессы). Методологически исследование опирается на классификацию проблем Л.Р. Бурнашевой [5] и выводы М. Тофтедаля [6] о необходимости процессного подхода. Практическая часть реализована как кейс-стади с включённым наблюдением [16].

Научная новизна заключается в рассмотрении локализации не как финального этапа, а как фактора, влияющего на архитектуру игры и геймдизайн в ходе производства. Практическая значимость – в эмпирически обоснованных рекомендациях для инди-студий, позволяющих снизить издержки и повысить качество продукта.

Основы понимания локализации заложены Б. Эсселинком [2], который выделил три категории задач: лингвистические (перевод), контентно-культурные (адаптация графики, символов) и технические (подготовка инфраструктуры). М. О'Хаган и К. Мангирон [1] развили этот подход, рассматривая локализацию как особый вид перевода, где локализатор является полноценным участником создания глобального продукта.

Ключевым для настоящего исследования является разграничение интернационализации (проектирование продукта с расчётом на будущую адаптацию) и собственно локализации (адаптация для конкретного региона) по Х.М. Чандлер и С. О'Мэлли Деминг [3; 8]. Игнорирование интернационализации ведёт к техническим проблемам на производственном этапе.

Современные зарубежные исследования смещаются от анализа готовых текстов к изучению процессов. М. Тофтедаль [6] на примере студий в Швеции и Китае показал, что локализация в ин-

ди-среде часто воспринимается как второстепенная задача («one of many tasks»), и её игнорирование на ранних этапах ведёт к срыву сроков и дополнительным затратам. Д. Робертсон [7], применяя акторно-сетевой анализ, детализировал роли участников (лингвисты, проектные менеджеры, инженеры) и подчеркнул важность коммуникационных «медиаторов» между техническими специалистами и гуманитариями. Б. Сайяхен [8] на материале арабской локализации мобильных игр классифицировал технические ограничения: сегментация строк, переменные, адаптация интерфейса под правостороннее письмо.

Российские исследователи также активно разрабатывают данную тему. Л.Р. Бурнашева [5] предлагает классификацию проблем: организационно-подготовительные (отсутствие глоссариев), технические (кодировки, hard-coded строки), контекстные (непонимание игрового контекста) и культурно-лингвистические (реалии, игра слов). На этой основе разработан алгоритм профессиональной локализации (АПЛВ), включающий подготовку, собственно локализацию, альфа-тестирование и пострелизную доработку. Е.Д. Малёнова [11] анализирует дихотомию «перевод vs локализация», приходя к выводу об их интеграции. А.А. Коптелова и Н.В. Руцкая [10] акцентируют мультимодальность видеоигр, где смысл создаётся не только текстом. А.А. Арутюнян [12] предприняла одну из первых попыток создания универсальной методологии локализации, визуализируя процессы взаимодействия разработчика и локализатора.

При этом практически отсутствуют работы, анализирующие локализацию визуально-ориентированных игр для детей с минимальным текстовым компонентом. Настоящее исследование восполняет этот пробел, фокусируясь на культурной адаптации интерфейса, иконок, цветовой гаммы и персонажей.

Анализ литературы позволяет выделить три основных пробела:

1. Преобладание исследований готовых продуктов над изучением процесса производства (исключение – работы Тофтедаля [6] и Робертсона [7], но они фокусируются на организации, а не на технико-культурных коллизиях).

2. Недостаточное внимание к специфике инди-разработки (ограниченные ресурсы, совмещение ролей), где проблемы, описанные Бурнашевой [5] и Сайяхеном [8], проявляются особенно остро.

3. Отсутствие работ об обратном влиянии локализационных требований на геймдизайн (например, учёт расширения текста при проектировании интерфейса или культурных табу при создании арта).

Материалы и методы

Исследование выполнено в формате кейс-стади с элементами практической реализации локализации [16]. Для демонстрации лингвистического аспекта проведена полная локализация интерфейса игры «Цифрополис» с русского на английский язык с использованием разработанной системы на базе Unity и JSON-файлов. Для иллюстрации культурно-визуального аспекта выполнен гипотетический анализ адаптации игры для китайского рынка с выделением конкретных визуальных элементов, требующих модификации.

Объект исследования – процесс локализации образовательной мобильной игры «Цифрополис» для детей 7–10 лет.

Характеристики проекта:

1. Платформа: Android, движок Unity, язык C#.
2. Объём текста: минимальный (названия режимов, короткие подсказки, кнопки).
3. Основная нагрузка: визуальный интерфейс, персонажи, цветовая индикация, анимации.
4. Режимы: «Битва» (динамичный, на время) и «Разукрашка» (спокойный, раскрашивание по ответам).
5. Стадия разработки: прототип, получено свидетельство Роспатента №2026614087.

Методы сбора и анализа данных:

1. Включённое наблюдение: фиксировались визуальные решения, потенциально способные вызвать культурные конфликты.
2. Анализ репозитория (Git): изучены коммиты, затрагивающие визуальные ассеты (спрайты, цвета, иконки, анимации), и комментарии к ним.

3. Экспертная оценка (прогностическая): для трёх целевых культур (Китай, арабские страны, Германия) проведён анализ культурной приемлемости ключевых визуальных элементов на основе открытых источников (культурные атласы, руководства по локализации) [1; 3; 8].

Для проверки предложенного подхода выполнена локализация интерфейса игры на английский язык. Все текстовые строки вынесены в JSON-файлы, реализована система переключения языка. В процессе локализации фиксировались технические особенности (удлинение текста, изменение размеров UI-элементов) и лингвистические решения (адаптация формулировок для детской аудитории).

На основе открытых источников проведён анализ ключевых визуальных элементов игры: цветовая символика, жесты персонажей, иконки. Для каждого элемента, потенциально вызывающего культурный конфликт, предложено альтернативное решение.

Результаты и обсуждение

В игре «Цифрополис» локализации подлежали следующие текстовые элементы: названия режимов («Битва», «Разукрашка»), надписи на кнопках («Настройки», «Выход»), сообщения о победе/поражении, подсказки в игровых режимах. Основная задача при переводе – сохранение простоты, игрового тона и соответствие возрасту 7–10 лет.

Для поддержки переключения языка разработана система на базе Unity: JSON-файлы ru.json и en.json загружаются из папки Resources, скрипт LocalizationManager управляет текущим языком, компонент LocalizedText автоматически обновляет текстовые элементы при смене языка.

Ниже представлен фрагмент файла locales.json с ключами перевода:

```
{  
  "ru": {  
    "battle": "Битва",  
    "coloring": "Разукрашка",  
    "settingssound": "Настройки звука",
```

```
“exit”: “Выйти”,
«victory»: «Победа! 3 звезды»,
«defeat»: «Поражение»,
«error»: «Ошибка! Попробуй ещё»,
«solve_faster»: «Реши пример быстрее врага!»,
«solve_to_color»: «Реши пример – раскрась картинку»
},
“en”: {
“battle”: “Battle”,
“coloring”: “Coloring”,
“settingssound”: “Sound settings”,
“exit”: “Exit”,
“victory”: “Victory! 3 stars”,
“defeat”: “Defeat”,
“error”: “Oops! Try again”,
“solve_faster”: “Solve the example faster than the enemy!”,
“solve_to_color”: “Solve to color the picture”
}
}
```

Таблица 1.

Фрагмент списка локализуемых реплик (русский – английский)

Table 1. Excerpt from the list of localizable lines (Russian–English)

Русский оригинал	Английский перевод	JSON-ключ
Битва	Battle	battle
Разукрашка	Coloring	coloring
Настройки	Settings	settings
Выход	Exit	exit
Назад	Back	back
Пройди обучение здесь!	Take a tutorial here!	tutorial
Начать игру	Start game	start_game
Галерея	Gallery	gallery
Звуки интерфейса	Interface sounds	ui_sounds
Звуки игры	Game sounds	game_sounds
Музыка	Music	music
Алиса	Alice	alice
Петя	Peter	petya

При переводе применялись следующие принципы:

1. Использование коротких предложений и активной лексики, знакомой детям (например, «*Tap to continue*» вместо «*Press to continue*»).
2. Адаптация игровых терминов: «*Разукрашка*» → «*Coloring*» (вместо буквального «*Coloring book*»), «*Битва*» → «*Battle*».
3. Замена эмоциональных маркеров: смайлик в русской версии заменён на восклицание в английской («*Solve the example correctly to color this picture!*»).

В результате локализации интерфейс стал интуитивно понятным для юных носителей английского языка без изменения игровых механик.

Технические сложности: расширение текста

При переводе на английский язык отдельные строки изменились в длине на 10–20%. Наибольшее расширение показала фраза «Реши пример быстрее врага!» (в английской версии – на 18% длиннее). Это потребовало корректировки размеров кнопок и текстовых полей в интерфейсе. В репозитории зафиксированы соответствующие коммиты, изменяющие параметры UI-элементов.

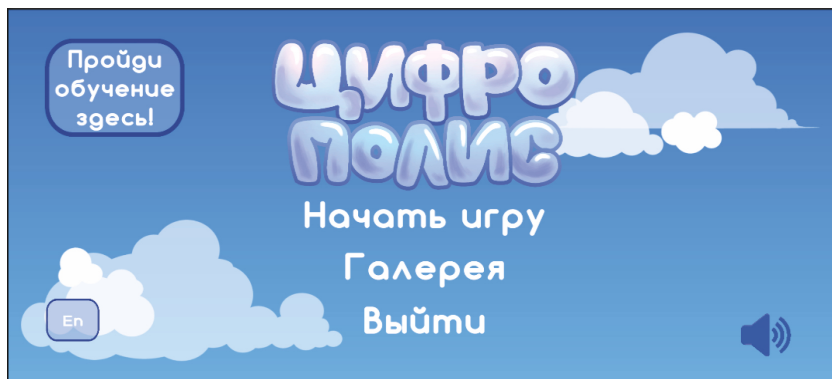


Рис. 1. Интерфейс главного меню на русском языке

Fig. 1. Main menu interface in Russian

На рис. 1 и рис. 2 представлено сравнение интерфейса главного меню на русском и английском языках.

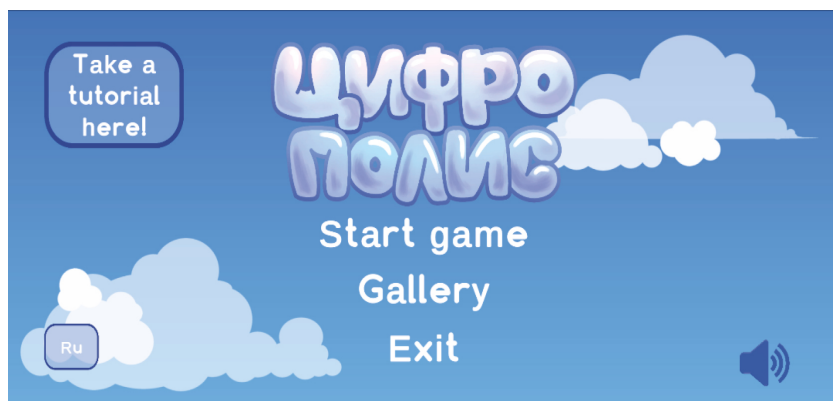


Рис. 2. Интерфейс главного меню на английском языке

Fig. 2. Main menu interface in English

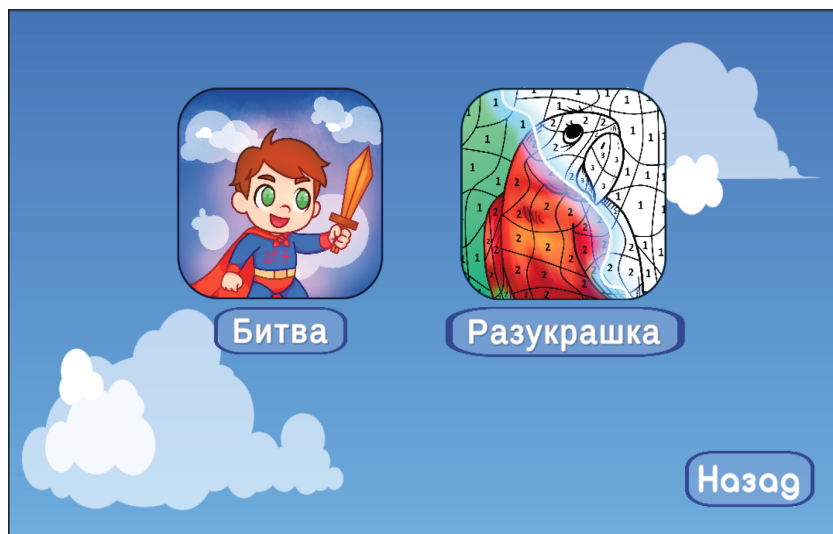


Рис. 3. Интерфейс меню выбора режима игры на русском языке

Fig. 3. Game mode selection menu interface in Russian

Кнопки «Битва» / «Battle», «Разукрашка» / «Coloring» после локализации на рис. 3 и рис. 4 уменьшение длины текста в английской версии компенсировано незначительным сужением контейнеров кнопок.

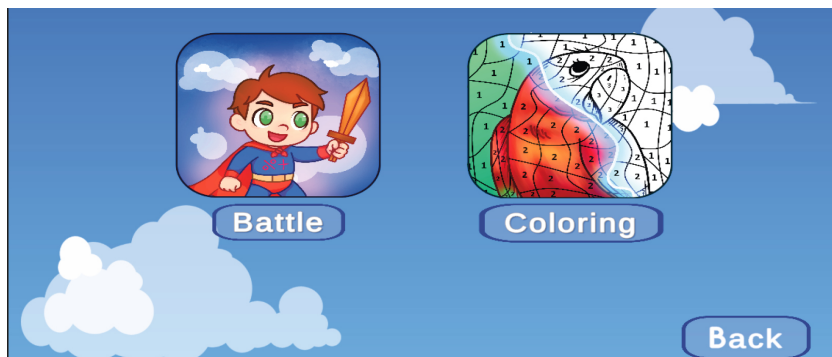


Рис. 4. Интерфейс меню выбора режима игры на английском языке

Fig. 4. Game mode selection menu interface in English



Рис. 5. Интерфейс меню победы на русском языке

Fig. 5. Victory menu interface in Russian

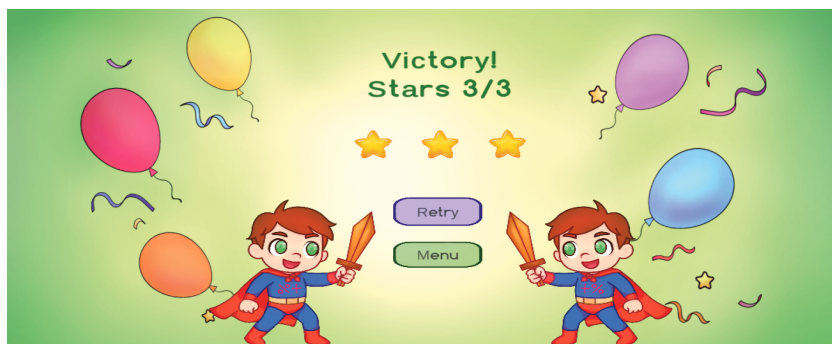


Рис. 6. Интерфейс меню победы на английском языке

Fig. 6. Victory menu interface in English

На рис. 5 и рис. 6 изображен Экран победы в режиме «Битва»: русская и английская версии. Сообщение «Победа! 3 звезды» переведено как «Victory! 3 stars». Удлинение текста не потребовало изменений интерфейса.



Рис. 7. Интерфейс режима «Разукрашка» на русском языке

Fig. 7. The “Coloring” mode interface in Russian

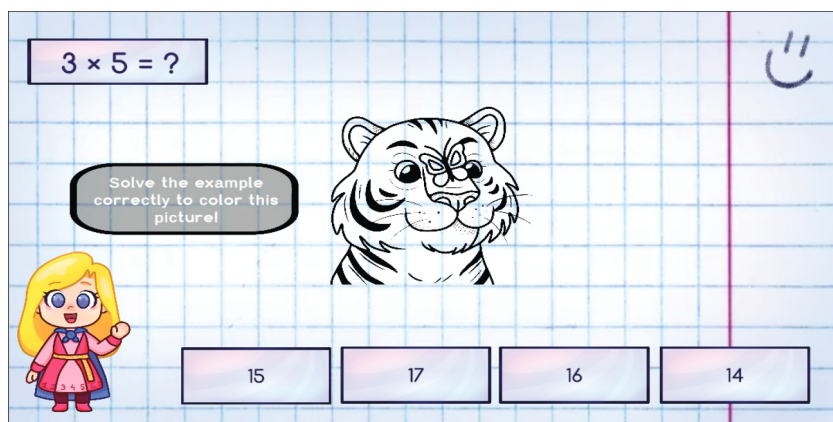


Рис. 8. Интерфейс режима «Разукрашка» на английском языке

Fig. 8. The “Coloring” mode interface in English

Рис. 7 и Рис. 8 представляют нам непосредственно процесс игры, локализовать потребовалось только небольшое обучение в начале игрового процесса.

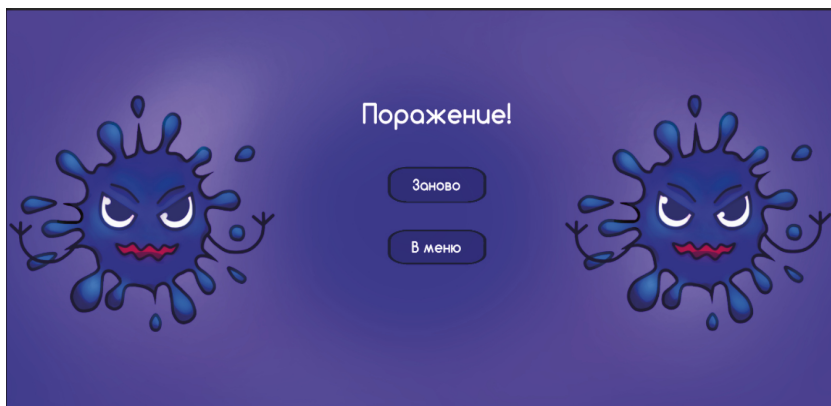


Рис. 9. Интерфейс экрана поражения на русском языке

Fig. 9. The damage screen interface in Russian

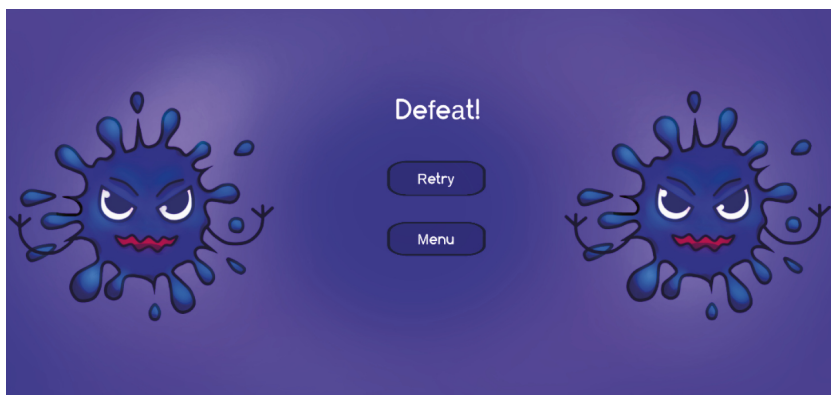


Рис. 10. Интерфейс экрана поражения на английском языке

Fig. 10. The damage screen interface in English

При переводе экрана поражения учитывался режим игры, например, в режиме «Битва» экран поражения встречает довольно жестким «Defeat!» (рис.10), в то время как в режиме «Разукрашка» использовалось мягкое «Almost there! Correct answers:», что соответствует изначальной задумке.

В отличие от второго режима, в «Битве» нет приветственного обучающего сообщения, и это означает, что никакие элементы не нуждаются в переводе на английский язык (рис. 11).

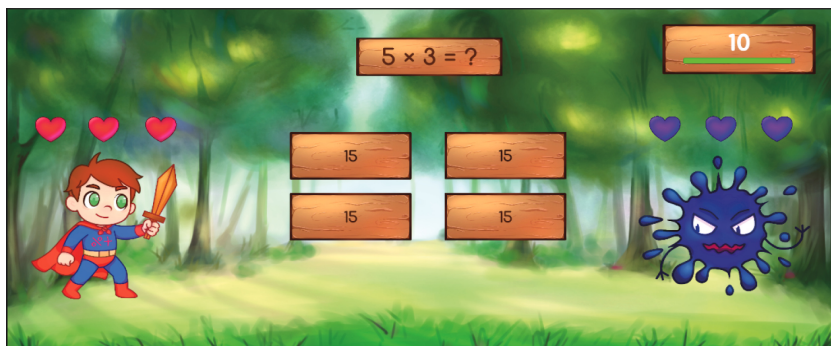
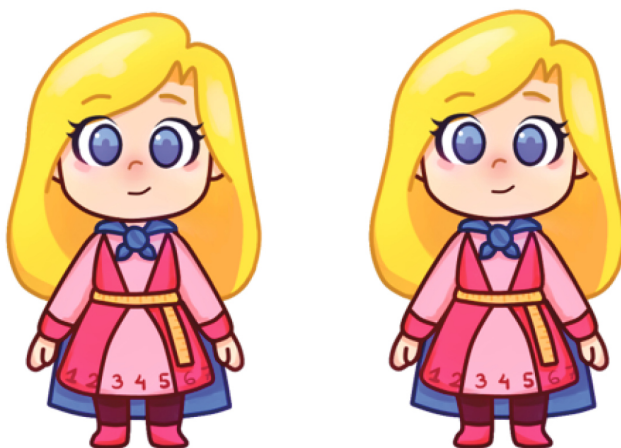


Рис. 11. Интерфейс режима «Битва»

Fig. 11. "Battle" Mode Interface



Алиса

Alice

Рис. 12. Локализация имени персонажа

Fig. 12. Character Name Localization

При локализации имён персонажей не возникло проблем с первым главным персонажем – Алисой, так как в английском языке есть устоявшийся аналог этого имени – Alice (рис. 12).

Но имя персонажа *Петя* было адаптировано как *Peter*, что обеспечивало фонетическую близость к оригиналу и культурную приемлемость для англоязычной аудитории, избегая незнакомого для неё варианта "Petya" (рис. 13).



Петя

Peter

Рис. 13. Локализация имени персонажа

Fig. 13. Character Name Localization

Культурно-визуальная адаптация

В игре «Цифрополис» не было выявлено критических культурных конфликтов, поскольку визуальный ряд и игровые механики изначально проектировались нейтрально. Однако учёт культурных особенностей остаётся обязательным этапом профессиональной локализации. Как отмечают М. О'Хаган и К. Мангирон [1], локализация видеоигр требует «транскреации» – творческой адаптации контента с учётом культурных кодов целевого рынка.

Даже в образовательных проектах для детей могут возникать ситуации, требующие корректировки цветовой символики (например, восприятие красного в Китае), жестов (неоднозначная трактовка поднятого большого пальца в странах Ближнего Востока и Юго-Восточной Азии) или образов [3; 8]. Отсутствие таких коллизий в конкретном проекте не снижает значимости предварительного культурного аудита. Проведённый анализ подтверждает тезис о необходимости интеграции культурной экспертизы в производственный пайплайн уже на этапе пре-продакшена, что позволяет

избегать дорогостоящих переделок и повышает конкурентоспособность продукта на глобальном рынке.

Заключение

Основные выводы

1. Для визуально-ориентированных игр с минимальным текстом локализация сводится в первую очередь к культурной адаптации интерфейса, цветовых кодов, иконок и жестов. Лингвистический перевод (в данном случае на английский) не представляет значительной сложности при условии использования системы внешних файлов локализации.

2. Использование репозитория (Git) позволяет объективно фиксировать локализационные изменения (коммиты, комментарии), что повышает достоверность исследования и может служить основой для ретроспективного анализа.

3. В инди-проекте дизайнер часто выполняет функции локализационного аналитика, что снижает потребность в отдельном специалисте, но требует развития культурной компетенции.

4. Экспериментальная локализация интерфейса на английский язык выявила проблему расширения текста (10–20%), потребовавшую корректировки размеров UI-элементов. Адаптация имени персонажа (Петя → Peter) подтверждает необходимость транскреации даже в образовательных проектах.

Практические рекомендации для инди-разработчиков визуальных игр

1. Создавать отдельные файлы цветовых схем для разных рынков.
2. Избегать жестов и символов с неоднозначной культурной трактовкой.
3. Проверять иконки на ассоциации с религиозными или политическими объектами.
4. Для детской игры учитывать возрастные культурные коды (например, «естественные» цвета).

Научная новизна и ограничения

Новизна – в применении метода анализа репозитория к визуальной локализации детской игры и в акценте на роль дизайнера как

агента локализации. Ограничение: исследование носит прогностический характер в части культурной адаптации (реальная локализация на китайский не проводилась). Перспектива – эмпирическая проверка предложенных решений на фокус-группах детей из целевых стран.

Список литературы

1. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company. 374 p. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
2. Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization*. John Benjamins Publishing Company. 488 p.
3. Chandler, H., & Deming, S. O. (2011). *The game localization handbook* (2nd ed.). Jones & Bartlett Learning. 432 p. ISBN 978-0-7637-9593-1
4. Bernal-Merino, M. (2012). Working with translators. In H. Chandler & S. O. Deming (Eds.), *The game localization handbook* (2nd ed., pp. 107–118). Jones & Bartlett Learning.
5. Бурнашева, Л. П. (2025). Проблемы языковой локализации компьютерных игр при переводе на русский язык (на примере Half-Life 2 и Portal 2). *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, 18(2). <https://doi.org/10.30853/phil20250062>. EDN: <https://elibrary.ru/YDJJSF>
6. Toftedahl, M. (2025). Towards a deeper understanding of localization as a game development process: Game studio studies in Sweden and China. *Entertainment Computing*, 54, Article 100944. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100944>. EDN: <https://elibrary.ru/LQFEZY>
7. Robertson, D. (2025). Mapping the production stage of a video game localization project with actor-network theory. *Digital Translation*, 12(2), 150–178. <https://doi.org/10.1075/dt.25004.rob>. EDN: <https://elibrary.ru/QVXGTS>
8. Sayaaheen, B. (2024). Mobile video game localization: A case study of Apple Store sub-category 'play in Arabic'. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), Article 2433314. <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2433314>. EDN: <https://elibrary.ru/TARAPY>
9. Kuchebe, V. (2022). *The process of video game localisation: Case study of Metro Exodus* (Master's thesis). Tampere University.
10. Коптелова, С. А., & Руцкая, Е. А. (2022). Лингвистические аспекты локализации видеоигр. *Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология*, 14(3), 16–25. <https://doi.org/10.17072/2073-6681-2022-3-16-25>. EDN: <https://elibrary.ru/UMELLW>
11. Малёнова, Е. Д. (2022). Перевод vs локализация: терминологическая дихотомия или естественная интеграция? *Вестник Нижегородского университета*

- им. Н. И. Лобачевского, (1), 59–77. <https://doi.org/10.47388/2072-3490/lunn2022-57-1-59-77>. EDN: <https://elibrary.ru/WVQQME>
12. Арутюнян, А. А. (2019). *Проблемы и особенности локализации компьютерных игр* (Выпускная квалификационная работа). НИУ ВШЭ. 81 с. <https://www.hse.ru/edu/vkr/296280385>
13. Саяхова, Д. К. (2020). Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр). *Казанский лингвистический журнал*, 3(1), 52–63. <https://doi.org/10.26907/2658-3321.2020.3.1.52-63>. EDN: <https://elibrary.ru/LIXHSB>
14. Анисимова, А. Т. (2018). Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе. *Научный вестник Южного института менеджмента*, (2), 82–86. <https://doi.org/10.31775/2305-3100-2018-2-82-86>. EDN: <https://elibrary.ru/XUXPOH>
15. Дубовой, С. (2023). *The cost of getting game localization wrong*. Keywords Studios. Retrieved April 14, 2026, from <https://www.keywordsstudios.com>
16. Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquiry*, 12(2), 219–245. <https://doi.org/10.1177/1077800405284363>. EDN: <https://elibrary.ru/JPDCPF>

References

1. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company. 374 p. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
2. Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization*. John Benjamins Publishing Company. 488 p.
3. Chandler, H., & Deming, S. O. (2011). *The game localization handbook* (2nd ed.). Jones & Bartlett Learning. 432 pp. ISBN 978-0-7637-9593-1
4. Bernal-Merino, M. (2012). Working with translators. In H. Chandler & S. O. Deming (Eds.), *The game localization handbook* (2nd ed., pp. 107–118). Jones & Bartlett Learning.
5. Burnasheva, L. R. (2025). Problems of linguistic localization of computer games when translating into Russian (on the example of Half-Life 2 and Portal 2). *Philological Sciences. Issues of Theory and Practice*, 18(2). <https://doi.org/10.30853/phil20250062>. EDN: <https://elibrary.ru/YDJJSF>
6. Toftedahl, M. (2025). Towards a deeper understanding of localization as a game development process: Game studio studies in Sweden and China. *Entertainment Computing*, 54, Article 100944. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100944>. EDN: <https://elibrary.ru/LQFEZY>
7. Robertson, D. (2025). Mapping the production stage of a video game localization project with actor-network theory. *Digital Translation*, 12(2), 150–178. <https://doi.org/10.1075/dt.25004.rob>. EDN: <https://elibrary.ru/QVXGTS>

8. Sayaheen, B. (2024). Mobile video game localization: A case study of Apple Store sub-category 'play in Arabic'. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), Article 2433314. <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2433314>. EDN: <https://elibrary.ru/TARAPY>
9. Kuchebe, V. (2022). *The process of video game localisation: Case study of Metro Exodus* (Master's thesis). Tampere University.
10. Koptelova, S. A., & Rutsкая, E. A. (2022). Linguistic aspects of video game localization. *Perm University Herald. Russian and Foreign Philology*, 14(3), 16–25. <https://doi.org/10.17072/2073-6681-2022-3-16-25>. EDN: <https://elibrary.ru/UMELLW>
11. Malenova, E. D. (2022). Translation vs localization: Terminological dichotomy or natural integration? *Vestnik of Lobachevsky University of Nizhny Novgorod*, (1), 59–77. <https://doi.org/10.47388/2072-3490/lunn2022-57-1-59-77>. EDN: <https://elibrary.ru/WVQQME>
12. Arutyunyan, A. A. (2019). *Problems and features of computer game localization* (Graduate qualification work). HSE University. 81 p. <https://www.hse.ru/edu/vkr/296280385>
13. Sayakhova, D. K. (2020). Linguocultural adaptation of text in translation (based on video games). *Kazan Linguistic Journal*, 3(1), 52–63. <https://doi.org/10.26907/2658-3321.2020.3.1.52-63>. EDN: <https://elibrary.ru/LIXHSB>
14. Anisimova, A. T. (2018). The phenomenon of computer game in translation studies discourse. *Scientific Bulletin of the Southern Institute of Management*, (2), 82–86. <https://doi.org/10.31775/2305-3100-2018-2-82-86>. EDN: <https://elibrary.ru/XUXPOH>
15. Dubovoy, S. (2023). *The cost of getting game localization wrong*. Keywords Studios. Retrieved April 14, 2026, from <https://www.keywordsstudios.com>
16. Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquiry*, 12(2), 219–245. <https://doi.org/10.1177/1077800405284363>. EDN: <https://elibrary.ru/JPDCPF>

ДАННЫЕ ОБ АВТОРАХ

Доркина Анастасия Владимировна, студент факультета «Информационные системы и технологии»

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики

ул. Льва Толстого, 23, г. Самара, 443010, Российская Федерация
dorkansat@mail.ru

Логачева Марина Ивановна, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики

*ул. Льва Толстого, 23, г. Самара, 443010, Российская Федерация
i.logacheva@mail.ru*

DATA ABOUT THE AUTHORS

Anastasia V. Dorkina, student, Faculty of Information Systems and Technologies
Volga Region State University of Telecommunications and Informatics
23, Lev Tolstoy Str., Samara, 443010, Russian Federation
dorkansat@mail.ru
SPIN-code: 9241-6175
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8996-2243>
ResearcherID: PVC-7875-2026
Academia.edu: <https://independent.academia.edu/АДоркина>

Marina I. Logacheva, Candidate of Philological Sciences, associate Professor of the
Department of Foreign Languages
Volga Region State University of Telecommunications and Informatics
23, Lev Tolstoy Str., Samara, 443010, Russian Federation
i.logacheva@mail.ru
SPIN-code: 4139-2977
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4707-6112>

Поступила 23.04.2026
После рецензирования 18.05.2026
Принята 21.05.2026

Received 23.04.2026
Revised 18.05.2026
Accepted 21.05.2026