

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 81'25

ЛЕКСИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИЗУАЛЬНЫХ НОВЕЛЛ НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ «КОМАНДА МЕЧТЫ»

Швачкина Виктория Евгеньевна, студент, направление подготовки 45.03.02 Лингвистика, Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко, Оренбург, Россия
e-mail: viktoriia1001shv@gmail.com

Научный руководитель: **Елагина Юлия Сергеевна**, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры прикладной лингвистики и перевода, Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко, Оренбург, Россия
e-mail: dymok_july@mail.ru

***Аннотация.** Развитие индустрии видеоигр и рост популярности жанра визуальных новелл обуславливают возрастающую потребность в качественной локализации игровых текстов. Целью исследования является анализ лексических особенностей локализации визуальных новелл на материале игры «Dream Team». В работе использованы описательный, сравнительно-сопоставительный и контекстуальный анализы. Исследуются особенности передачи идиом, интернет-сленга, аббревиатур, каламбуров, графических средств выражения эмоций и обценной лексики. Установлено, что наиболее эффективными при локализации являются фразеологический перевод, подбор фразеологического аналога, компенсация, модуляция, экспликация, генерализация и эвфемистический перевод. Научная новизна исследования заключается в комплексном анализе лексических особенностей современной англоязычной визуальной новеллы. Практическая значимость работы состоит в возможности использования полученных результатов при локализации видеоигр. Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением перевода синтаксических, прагматических и культурно-специфических особенностей текстов визуальных новелл.*

***Ключевые слова:** перевод, локализация, визуальная новелла, лексические особенности, видеоигра.*

***Для цитирования:** Швачкина В. Е. Лексические особенности локализации визуальных новелл на материале игры «Команда мечты» // Шаг в науку. – 2026. – № 3. – С. 66–70.*

LEXICAL FEATURES OF VISUAL NOVELS' LOCALIZATION BASED ON THE MATERIALS OF THE VIDEOGAME «DREAM TEAM»

Shvachkina Victoria Evgenievna, student, training program 45.03.02 Linguistics, Orenburg State University named after V.A. Bondarenko, Orenburg, Russia
e-mail: viktoriia1001shv@gmail.com

Research advisor: **Elagina Julia Sergeevna**, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of Department of Translation and Translation Studies, Orenburg State University named after V.A. Bondarenko, Orenburg, Russia
e-mail: dymok_july@mail.ru

***Abstract.** The rapid development of the video game industry and the growing popularity of visual novels have increased the demand for high-quality game localization. The aim of this study is to analyze the lexical features of visual novel localization based on the game «Dream Team». The research employs descriptive, comparative, and*

contextual analysis methods. The study examines the translation of idioms, internet slang, abbreviations, puns, graphic means of emotional expression, and obscene vocabulary. The findings demonstrate that the most effective translation techniques for localization include phraseological translation, phraseological equivalents, compensation, modulation, explication, generalization, and euphemistic translation. The scientific novelty of the research lies in the comprehensive analysis of the lexical features of a modern English-language visual novel. The practical significance of the study lies in the possibility of applying its findings to video game localization. Further research may focus on the translation of syntactic, pragmatic, and culture-specific features of visual novel texts.

Key words: translation, localization, visual novel, lexical features, videogame.

Cite as: Shvachkina, V. E. (2026) [Lexical features of visual novels' localization based on the materials of the videogame «Dream Team»]. *Shag v nauku* [Step into science]. Vol. 3, pp. 66–70.

С каждым годом игровой рынок активно развивается и привлекает всё большее количество пользователей. Наряду с ростом игровой индустрии происходит развитие и её отдельных жанров. Одним из наиболее популярных направлений в настоящее время является жанр визуальной новеллы. Согласно статистике крупнейшей игровой платформы Steam, около 10% всех представленных проектов относятся к жанру визуальных новелл [6]. Кроме того, в интернете существует множество специализированных площадок, где независимые студии и отдельные разработчики могут публиковать собственные проекты данного жанра. В связи с этим перевод визуальных новелл приобретает особую значимость и становится всё более востребованным. Именно этим обусловлена актуальность выбранной темы исследования.

Целью данной работы является анализ лексических особенностей локализации визуальных новелл на материале игры «Dream Team». Игра была выпущена в 2021 году на независимой платформе itch.io, поэтому выявленные в ней лексические особенности отражают актуальные тенденции локализации визуальных новелл.

Для достижения поставленной цели в работе использовались описательный, сравнительно-сопоставительный и контекстуальный методы исследования. Описательный метод применялся для выявления и систематизации лексических особенностей текста визуальной новеллы, сравнительно-сопоставительный – при анализе оригинальных реплик и вариантов их перевода, а контекстуальный – для определения значения языковых единиц с учётом их функционирования в игровом дискурсе. Комплексное применение данных методов позволило определить наиболее эффективные переводческие приёмы, используемые при локализации визуальных новелл.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования полученных результатов при локализации визуальных новелл и других сюжетно-ориентированных видеоигр. Рассмотренные примеры и обоснованные переводческие решения могут быть полезны переводчикам и лока-

лизаторам при работе с игровыми текстами, а также использоваться в образовательном процессе при изучении дисциплин, связанных с теорией и практикой перевода и локализацией видеоигр.

В Большой российской энциклопедии можно обнаружить следующее определение визуальной новеллы (ВН) – «поджанр видеоигр, разновидность японских квестов», что является довольно размытой дефиницией [2]. Также отмечается, что ВН представляет собой подвид текстового квеста и предполагает взаимодействие пользователя с игрой в те моменты, когда он должен повлиять на развитие сюжета или ход повествования [11].

Таким образом, визуальную новеллу можно определить как жанр видеоигр, основанный на текстовом повествовании и визуальном сопровождении, в котором развитие сюжета зависит от решений игрока и реализуется через систему интерактивных выборов.

Одной из ключевых особенностей ВН является то, что основное повествование в них осуществляется через диалоги персонажей. Именно реплики героев формируют сюжет, раскрывают характеры персонажей и создают атмосферу игры. В связи с этим перевод внутриигровых диалогов приобретает особую значимость, поскольку от точности передачи лексических и стилистических особенностей зависит восприятие истории игроком. Реплики в подобных текстовых квестах имитируют живую речь, следовательно, в них часто встречаются *фразеологические элементы и идиомы*. В работе «Особенности локализации внутриигровых диалогов, содержащих идиомы, устойчивые выражения и их вариации» М. К. Трушина выделяет перевод устойчивых выражений и классических идиом как одну из самых сложных задач при локализации внутриигровых диалогов [10]. Также автор называет частотные приёмы перевода подобной лексики: фразеологический перевод, фразеологический аналог, калькирование и описательный перевод. Рассмотрим несколько примеров, представленных в игре «Dream Team». В известном переводческом интернет-словаре «Мультитран» для идиомы «rinse and repeat» подобрана фраза «и так по кругу» [13], которую можно

использовать для локализации реплики из ВН «Then rinse and repeat». Эквивалент с использованием фразеологического перевода передает смысл цикличности действия через метафору «круга», сохраняя при этом прагматический эффект: пользователь сразу понимает, что ему нужно повторить действие. Также данный вариант соответствует дизайну интерфейса, что важно при игровой локализации. В другом примере английской идиомы «Beggars can't be choosers» в различных источниках часто используются такие переводы, как «нищим выбирать не приходится», «голод не тётка», «бедному да вору – всякая одежда впору» и «дарёному коню в зубы не смотрят» [12]. Мы считаем последний вариант наиболее подходящим в контексте игры, так как речь идет не о бедности или голоде, а о том, что при малом выборе не стоит привередничать. Данный перевод является фразеологическим аналогом с элементом культурной адаптации, поскольку используется устойчивое выражение русского языка, которое мгновенно узнаётся русскоязычным игроком, близкое по значению, но отличающееся по образной основе. Еще одним случаем является видоизмененная идиома «No cigar...» (полная версия «close, but no cigar»), которая в английском языке используется для обозначения неудачной попытки или ситуации, когда результат оказался недостаточным для успеха. Фраза появилась в XX веке и использовалась во время ярмарочных игр, когда призом за победу могла стать сигара [8]. Конкретного эквивалента данной идиоме в русском языке нет, и пословный перевод был бы непонятен для игрока, потому что при локализации это выражение может быть передано как «не прокатило», то есть с использованием фразеологического аналога, что позволяет сохранить разговорную стилистику оригинала. Кроме того, экспрессивный глагол «прокатить» сохраняет эмоциональную окраску разочарования. Предложенный вариант также обусловлен непринуждённым, слегка ироничным тоном повествования, характерным для игровых диалогов.

Еще одной лексической особенностью визуальных новелл является *использование сокращений и интернет-сленга*, которые выполняют экспрессивную, эмоциональную функции и функцию экономии времени [4]. Самым частым примером является аббревиатура «LOL» (Laughing Out Loud): «That's what I meant LOL», «You really fell for that one LOL», «They really are LOL»... Вензель А. Е. предлагает перевод – «Громко смеюсь», однако такой вариант не подойдёт в контексте диалога игры [3]. Данная лексема устоялась в русском языке и часто используется в интернет-пространстве, так что её можно перевести транслитерацией – «ЛОЛ» или же использовать эквивалентную лексическую замену, где это уместно – «очень смеш-

но» («They really are LOL» – «Они и вправду очень смешные»). Подобный вариант звучит уместно в русском языке, но при этом теряется цифровая стилистика. В игре используются и другие аббревиатуры, например «OMG, you transformed!», которую Вензель А. Е. предлагает передать также эквивалентной лексической заменой, характерным приёмом для популярных сокращений – «Боже мой!» [3]. Стоит отметить, что аббревиатура «ОМГ», в отличие от «ЛОЛ», не так прижилась. Еще одним вариантом перевода с потерей религиозного оттенка может стать фраза «Ничего себе!» В игре можно встретить и лексемы, которые встречаются в компьютерно-игровом дискурсе, например, «Yeah, you da MVP». (Most Valuable Player). Устоявшегося эквивалента в русском языке такой фразе нет, потому что в данном контексте можно использовать экспликацию, чтобы передать содержание, которое может быть непонятно по форме высказывания – «Да ты просто лучший игрок в команде». Форма при таком переводе теряется, что возможно в случае локализации новелл с повествовательным стилем. Однако при переводе спортивной игры возможно использование культурного аналога – «Ты герой дня».

В диалогических текстах, особенно в произведениях, имитирующих разговорную и интернет-коммуникацию, активно используются *графические средства выражения эмоций*. К ним относятся междометия, растяжение букв, использование заглавных букв, а также повторение знаков препинания. Исследователи отмечают, что такие средства характерны для современной цифровой коммуникации и используются для усиления экспрессивности высказывания [7]. В тексте визуальной новеллы «Dream Team» также присутствуют различные графические и фонетические средства выражения эмоций. Например, многократное повторение звуков в эмоционально значимых словах [5] в сочетании с написанием заглавных букв: «WOOOOOO!!!», «HEYYYYYYY!!!», «AAAAHHHHH!!!». При переводе такие элементы могут сохраняться, поскольку аналогичный прием используется и в русском разговорном дискурсе, так что в таком случае необходимо использовать транскрипцию: «WOOOOOU!!!», «ЭЭЭЭЭЙ!!!», «АААААА!!!».

Юмор – неотъемлемая часть многих компьютерных игр, а так как ВН – текстовый жанр, то *каламбуры или игра слов* часто являются средствами передачи комизма, что представляет огромную трудность для переводчика. Э. В. Сатеева, Я. В. Никифорова [9] предлагают следующие приёмы для перевода таких лексем: модуляция, опущения каламбура, транскрипция/транслитерация, экспликация и компенсация. В игре также встречаются каламбуры, основанные на омонимии и двойном значении слов. Напри-

мер, в реплике «trying to make Circle be fun is literally like trying to square the circle» игра слов строится на совпадении имени персонажа Circle и английской идиомы square the circle («решить невозможную задачу»). Часто в интернет-источниках можно встретить русский эквивалент фразы – «искать квадратуру круга» [14]. В переводе данный каламбур может быть передан с помощью компенсации, то есть создания подобного каламбура: «Пытаться развеселить Круг – это всё равно, что *искать квадратуру круга*», что позволяет сохранить как значение шутки, так и буквальную отсылку к персонажам, которые выглядят как соответствующие фигуры. Ещё одним примером каламбура является реплика «Don't you mean no-BODY else?», в которой игра слов строится на двойном значении: nobody («никто») и no body («нет тела»). В контексте игры, где персонажи представлены абстрактными геометрическими формами в космосе, слово body приобретает дополнительный комический оттенок. В переводе данная реплика может быть передана как «Ты хотел сказать, что тут царит полное ни-ЧТО?». В данном случае используется приём модуляции: оригинальный каламбур не воспроизводится напрямую, однако создаётся новая игра слов, которая сохраняет ироничную интонацию, риторический вопрос и дополнительно отсылает к космическому пространству.

Часто в играх встречается *обценная лексика*, особенно в текстовых, так как автор стремится передать манеру разговора реальных людей и выразить их эмоции, что характерно для визуальных новелл в том числе. При переводе особенно трудно выбрать вариант для таких лексем, так как нужно учесть реципиента и нормы переводящего языка. Д. А. Баблюк и М. Ю. Лукинова выделяют такие приёмы, как генерализация, опущение, замещение (эвфемистический перевод) и использование аналога [1]. Проанализировав варианты перевода слова «fuck» и фразы «what the fuck» в контекстных словарях, мы выявили, что

наиболее частотными вариантами при переводе этой лексемы являются: «блин!», «чёрт возьми!», «твою мать!», «что за чертовщина?» и т. д. [15]. Таким образом, в игре «Dream Team», реплика «Excuse me, but what the fuck» может быть передана как «Вы меня, конечно, извините, но какого чёрта?» В данном случае используется эвфемистический перевод, поскольку более грубая ненормативная лексика английского языка заменяется менее резким разговорным выражением русского языка. А фраза «That's pretty fucking асе» может быть переведена как «Это чертовски круто». В данном случае применяется использование аналога, поскольку разговорное усилительное слово «fucking» передаётся русским разговорным усилителем «чертовски», что позволяет сохранить экспрессивность высказывания. В выражении «I'm tired of your bullshit now» возможен перевод «Мне уже надоел этот бред». Здесь наблюдается генерализация, так как эмоционально окрашенное слово «bullshit», которое в словарях чаще всего переводится как «бред», «чушь», «говорить ерунду» [15], передаётся нейтральным и обобщённым выражением.

Таким образом, проведённый анализ реплик из игры «Dream Team» позволил выявить основные лексические особенности, характерные для визуальных новелл. К ним относятся использование идиом и фразеологизмов, интернет-сленга и сокращений, каламбуров, графических средств выражения эмоций, а также обценной лексики. Анализ показал, что при локализации подобных единиц наиболее эффективными являются такие переводческие приёмы, как фразеологический перевод, подбор фразеологического аналога, компенсация, модуляция, экспликация, генерализация и эвфемистический перевод. Их применение позволяет сохранить смысловое содержание оригинала, его эмоционально-экспрессивную окраску и прагматический эффект с учётом норм русского языка и особенностей восприятия целевой аудитории.

Литература

1. Баблюк Д. А., Лукинова М. Ю. Особенности перевода ненормативной речи, как проблема локализации компьютерных игр // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: Материалы VI международной научно-практической конференции, Симферополь, 28–29 апреля 2022 года. – Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Типография «Ариал», 2022. – С. 30–34. – EDN: XLSWAR.
2. Бугулов М. А. Визуальная новелла // Большая российская энциклопедия. – 2023. – URL: <https://bigenc.ru/c/vizual-nye-novelly-a6f876> (дата обращения: 15.03.2026).
3. Вензель А. Е. Способы перевода молодежного сленга современного английского языка на примере аббревиатур и сокращений // Проблемы современной науки и образования. – 2016. – №15 (57). – С.78–82. – EDN: WDGKTI.
4. Воронкова А. А., Мальцева С. М., Ульяновская Е. М. Функциональные особенности молодежного сленга современных студентов // Балтийский гуманитарный журнал. – 2020. – Т. 9, № 2 (31). – С. 237–240. – <https://doi.org/10.26140/bgjz-2020-0902-0059>. – EDN: TVXZSI.

5. Гох О. В. Фонетические средства выражения эмоций в Интернет-языке // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2011. – № 1 (8). – С. 56–60. – EDN: NEHCAD.
6. Категория «Visual Novel» // Steam. – URL: https://store.steampowered.com/category/visual_novel (дата обращения: 15.03.2026).
7. Пивоварчик Т. А. Междометия как средства выражения эмпатии в русскоязычной сетевой коммуникации // Язык и текст. – 2024. – Т. 11, № 3. – С. 22–32. – <https://doi.org/10.17759/langt.2024110303>. – EDN: HWHZBT.
8. Происхождение выражения «No cigar» // LiveJournal. – URL: <https://nihon81.livejournal.com/1372417.html> (дата обращения: 16.03.2026).
9. Сатеева Э. В., Никифорова Я. В. Способы передачи каламбуров с английского языка на русский язык (на материале романов Д. Адамса) // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2017. – № 3(180). – С. 51–55. – <https://doi.org/10.23951/1609-624X-2017-3-51-55>. – EDN: XXQKXJ.
10. Трушина М. К. Особенности локализации внутриигровых диалогов, содержащих идиомы, устойчивые выражения и их вариации // Вопросы современной лингвистики. – 2024. – № 1. – С. 93–105. – <https://doi.org/10.18384/2949-5075-2024-1-93-105>. – EDN: KUDBQF.
11. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. (2021) *What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, Issue CHI PLAY, 2021*. – Vol. 5. – No. CHI PLAY. Article 285. – 18 p.
12. Beggars cannot be choosers. *CorrectEnglish.ru*. – URL: <http://www.correctenglish.ru/reference/proverbs-sayings/beggars-cannot-be-choosers/> (дата обращения: 16.03.2026).
13. Rinse and repeat. *Мультитран*. – URL: <https://www.multitrans.com/ru/dictionary/english-russian/rinse%20and%20repeat> (дата обращения: 16.03.2026).
14. Square the circle. *Reverso Context*. – URL: <https://context.reverso.net/перевод/английский-русский/square+the+circle> (дата обращения: 16.03.2026).
15. What the fuck. *Lingvo Live*. – URL: <https://www.lingvolive.com/ru-ru/> (дата обращения: 16.03.2026).

Статья поступила в редакцию: 03.05.2026; принята в печать: 05.08.2026.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.