

Раздел I. Вопросы теоретической и прикладной лингвистики

УДК 81*25

Научная статья

DOI: 10.15593/2224-9389/2024.1.1

О.Ю. Кустова, Г.А. Полтавец

Поступила: 22.11.2023

Одобрена: 26.02.2024

Принята к печати: 21.03.2024

Российский государственный педагогический
университет им. А.И. Герцена,
Санкт-Петербург, Российская Федерация

ПЕРЕДАЧА НАЦИОНАЛЬНО-ПРЕЦЕДЕНТНЫХ ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР

Локализация как многоуровневый процесс адаптации цифрового продукта к целевому рынку требует теоретического осмысления в целом и в контексте переводоведения в частности. Соотношение и объем понятий «перевод» и «локализация» можно определить с опорой на аспекты локализации как вида деятельности: технический, юридический, лингвистический и культурный, которые обуславливают основной спектр модификаций текста в процессе локализации. Специфика локализации текста видеоигры определена рядом особенностей: видеоигра имеет строгую жанровую принадлежность и поликодовый (как правило, аудиовизуальный) характер текста, является интерактивным продуктом и обладает свойством нарративности, что требует нелинейного творческого подхода в процессе локализации. Типологические свойства видеоигры влияют на реализацию текстовых категорий, в частности, в многоуровневом тексте видеоигры особым образом функционирует категория интертекстуальности. В статье представлены результаты сравнительно-сопоставительного исследования национально-прецедентных интертекстуальных компонентов в оригинальной и локализованной версиях видеоигры на материале Disco Elysium. При передаче интертекстуальных связей, опирающихся на национально-прецедентные тексты, учитывается коммуникативный контекст ситуации, в которой прецедентный элемент используется для реализации лингвопрагматической, экспрессивной и эстетической функций. Переводческие решения, принятые с опорой на дискурсивно-прагматический подход, направлены на сохранение исходной функции интертекстуального включения с ориентацией на культурные особенности принимающей аудитории. Определяющим фактором переводческих решений становится формирование коммуникативно-смысловой базы для получения реципиентом эмоционального и интеллектуального опыта посредством видеоигрового текста, что в дальнейшем можно рассматривать как основную стратегию локализации игрового продукта.

Ключевые слова: *интертекстуальность, поликодовый текст, локализация, прецедентный текст, интерактивность, нарратив, видеоигра, тип текста.*



статья доступна в соответствии с условиями лицензии / This work is licensed under
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).

O.Yu. Kustova, G.A. Poltavets

Herzen State Pedagogical University of Russia,
Saint-Petersburg, Russian Federation

Received: 22.11.2023

Accepted: 26.02.2024

Published: 21.03.2024

TRANSFER OF NATIONAL PRECEDENT INTERTEXTUAL COMPONENTS IN VIDEO GAME LOCALIZATION

Localization as a multilevel process of adapting a digital product to the target market requires theoretical understanding in general and in the context of translation studies in particular. The relation and scope of the concepts "translation" and "localization" can be defined with reference to the aspects of localization as an activity: technical, legal, linguistic and cultural, which determine the main range of text modifications in translation in the process of localization. The specificity of video game localization is connected with the peculiarities of this type of text: a video game has a strict genre affiliation, polycode (as a rule, audiovisual) character of the text, is an interactive product and has the property of narrativity, which requires a non-linear creative approach in the process of localization. Typological properties of a videogame influence the implementation of textual categories, in particular, the category of intertextuality functions in a special way in the multilevel text of a videogame. The article presents the results of the comparative study of national-precedent intertextual components in the original and localised versions of the video game on the material of *Disco Elysium*. When transferring intertextual links based on national precedent texts, the communicative context of the situation in which the precedent element is used to realise linguopragmatic, expressive and aesthetic functions is taken into account. Translation decisions made on the basis of the discourse-pragmatic approach are aimed at preserving the original function of intertextual inclusion with the orientation on the cultural peculiarities of the target audience. The determining factor of translation solutions is the formation of a communicative and semantic base for the recipient to gain emotional and intellectual experience through the video game text, which can be further considered as the main strategy of localization of the game product.

Keywords: *intertextuality, polycode text, localization, precedent text, interactivity, narrative, videogame, text type.*

Локализация и перевод: соотношение понятий

В контексте переводоведения все более актуальными становятся исследования текстов, интегрированных в тот или иной цифровой продукт. Особого внимания заслуживает процесс локализации, так как данный вид деятельности широко представлен на рынке переводческих услуг и требует разработки особых подходов и принципов. Целью данного исследования является выявление особенностей передачи интертекстуальных включений при локализации текста видеоигры на примере национально-прецедентных феноменов.

В настоящее время в научном сообществе отсутствует единое мнение о том, можно ли считать локализацию более широким понятием, включающим в себя перевод, или наоборот. Термин «локализация» широко используется за рамками индустрии перевода в трех значениях:

- 1) локализация цифровых продуктов;
- 2) любая творческая адаптация контента в контексте межъязыковой коммуникации;
- 3) адаптация любых объектов и практик в процессе выхода компании или бренда на новые рынки [1].

Локализацию цифрового продукта, в свою очередь, определяют как «процесс лингвокультурной и технической адаптации продукта» [2, с. 70], что демонстрирует отличия локализации от перевода как вида деятельности, предполагающего не только обработку семантического и прагматического содержания оригинала, но и внедрения единого цифрового продукта в целевую культурную среду.

Деятельность по локализации видеоигр начинается в 70-х годах XX века вместе с появлением первых видеоигр. Несмотря на то, что она описана как в академических работах [3], так и в работах популярных журналистов [4–6], следует отметить недостаток комплексных исследований локализации видеоигр, которые охватывали бы все стороны этого многоуровневого процесса, отражая взаимодействие специалистов и взаимовлияние четырех главных аспектов этой деятельности: технического, юридического, лингвистического и культурного.

В коммерческом контексте термин «локализация видеоигры» относится ко всем многочисленным и разнообразным процессам, связанным с преобразованием игрового программного обеспечения, разработанного в одной стране в форму, пригодную для продажи на целевых рынках в соответствии с новым набором пользовательских реалий, связанных с определенными особенностями целевого рынка. Поскольку локализация не ограничивается только переводом интерфейса и вербальной составляющей цифрового продукта на другой язык, в данной статье принимается широкое понимание локализации: это процесс, включающий комплекс работ (технических, маркетинговых, юридических, лингвистических и др.) по внедрению цифрового продукта на новый целевой рынок; одной из составляющих данного процесса является перевод, в ходе которого происходит взаимодействие переводчика с программистами, дизайнерами, юристами и другими специалистами.

Видеоигра как цифровой продукт имеет свои особенности локализации: «это многогранный процесс, который позволяет улучшить как историю, так и игровой опыт для конкретной аудитории» [7, с. 17]. Работа переводчика в рамках процесса локализации видеоигры направлена на то, чтобы предоставить игроку наилучший игровой опыт, тождественный опыту игрока оригинальной версии игры.

Характеристика видеоигры как типа текста

В контексте переводоведения важно учесть ряд текстотипологических признаков видеоигры. Видеоигра – это любая форма компьютерного развлекательного программного обеспечения, текстового или графического, использующая электронную платформу и вовлекающая одного или нескольких игроков в физическую или сетевую среду. В ходе исследования выделены

следующие характеристики видеоигры как типа текста: 1) поликодовый характер исследуемого цифрового продукта, связанный с возможностью использовать различные вербальные и невербальные способы смыслопорождения при создании текста видеоигры посредством компьютерных технологий; 2) интерактивность, поскольку определяющими свойствами видеоигры являются вовлеченность игрока в процесс игры и возможность его «соучастия» в развитии сюжета, что выражается в уникальности пользовательских практик и потенциальной бесконечности вариантов развития поликодового текста видеоигры; 3) нарративность, связанная с возможностью «проживать» сюжет игры, при этом обогащается и усложняется эмоциональный и интеллектуальный опыт пользователя-адресата, являющегося одновременно «соавтором» нарратива.

А.Г. Сонин относит к поликодовым «тексты, построенные на соединении в едином графическом пространстве семиотически гетерогенных составляющих – вербального текста в устной или письменной форме, изображения, а также знаков иной природы» [8, с. 117]. К преимуществам поликодовых текстов относят способность эмоционально воздействовать на реципиента, быструю ориентацию в гипертекстовом пространстве при меньших затратах когнитивных ресурсов [9], лучшее понимание и запоминание предоставляемой информации в сравнении с монокодовыми текстами [10]. Исследователи различают поликодовые тексты по соотношению объема информации, переданной различными знаками, и по роли изображения [11]; по типам взаимосвязи вербальных и визуальных компонентов [12, с. 15]; по способам создания поликодовых текстов [13].

Поликодовый характер видеоигровых текстов релевантен для всех современных видеоигр, так как они сочетают в себе письменный текст, графику, внутриигровые видеоролики, а также звуковое и музыкальное сопровождение. Степень представленности тех или иных аудиовизуальных компонентов различается в зависимости от жанра видеоигры, но в настоящее время основная тенденция видеоигровой индустрии заключается в создании комплексного продукта, содержащего информацию для разных органов восприятия с целью предоставления игроку наиболее цельной картины видеоигрового мира.

Другой важной особенностью видеоигрового текста является его интерактивность. С самого начала развития видеоигровой индустрии главным нововведением стала возможность взаимодействия игрока с видеоигрой. Степень интерактивности видеоигры также различается в зависимости от жанра, однако особенностью видеоигр, объединенных термином «immersive sim», является предоставление игроку широкого выбора реакций посредством создания симулированного мира с возможностью совершать различные дей-

ствия так, что любое препятствие можно преодолеть множеством необычных творческих способов, в том числе и не запланированных разработчиком.

Нарративность, в свою очередь, – это «специфическая стратегия текстообразующего способа представления мира или фрагмента мира в виде сюжетно-повествовательных высказываний, в основе которых лежит некая история (фабула, интрига), преломленная сквозь призму определенной (определенных) точки (точек) зрения» [14, с. 65]. Особенности проявления нарративности видеоигры, как и предыдущие характеристики данного типа текста, связаны с жанровой принадлежностью продукта. В так называемых «казуальных играх», представляющих собой широкий спектр игр с простыми правилами и не требующих особых навыков, нарративная составляющая проявляется на базовом уровне; в то же время в более сложных жанрах, например, в RPG (ролевых играх), свойствами которых является наличие сеттинга, сложного нелинейного сюжета и развитой системы вариантов развития персонажа, правильная передача нарративной составляющей чрезвычайно важна для восприятия продукта игроком. При локализации учитывается не только то, как игрок взаимодействует с игрой с прагматической точки зрения на уровне отдельных элементов, обеспечивающих базовое адекватное восприятие игры (понимание целей и задач, правил, которые ставит перед игроком игра), но и ключевая роль нарратива, создаваемого посредством различной последовательности вербальных и невербальных смыслопорождающих компонентов, в целостном (в том числе эстетическом) восприятии внутриигрового мира пользователем.

Особенности передачи национально-прецедентных единиц при локализации видеоигры

Материалом эмпирического исследования послужила игра *Disco Elysium*, интертекстуальные включения в которой играют большую роль в создании особой атмосферы и тона повествования. В ходе исследования был создан корпус примеров, содержащий 25 типовых комплексных фрагментов поликодового текста видеоигры, включающих интертекстуальные компоненты. В корпусе примеров выделены три категории интертекстуальных связей: 1) интернациональные прецедентные тексты; 2) национально-прецедентные тексты; 3) прецедентные тексты, отсылающие к реалиям игровой индустрии. В рамках данного исследования представлены анализ национально-прецедентных интертекстуальных компонентов (термин В.В. Красных) [15] и специфика их передачи в процессе локализации видеоигры.

Национально-прецедентные интертекстуальные включения чаще всего представляют собой тексты художественной литературы, пословицы и поговорки, широко известные русскоязычным игрокам.

Пример 1

Оригинал	Перевод
Drama: No way. She's more. She can make decisions.	Драма: Свежо предание, а верится с трудом. Ей роль крупной отведена — решенья принимать.

В данном примере приведён отрывок диалога с представлением одного из навыков (навык Драма). Навык Драма отвечает за актёрское мастерство главного героя, позволяя ему как разоблачать ложь, сказанную другими персонажами игры, так и самому лгать при определённых обстоятельствах, придумывая замысловатые и удивительные истории. В оригинальной версии игры речь Драма стилизована под архаичный, шекспировский стиль, с использованием соответствующей лексики (*sire*, *'tis*, *'twas*). Однако если в оригинальной версии игры речевая стилизация использовалась довольно умеренно, то в локализованной версии речь Драмы становится намного более экспрессивной. В частности, в приведенном отрывке исходная реплика модифицирована посредством использования прецедентного текста, отсылающего к пьесе Д.И. Фонвизина «Недоросль». Это позволяет передать особенности речи персонажа, но при этом сделать интертекстуальную связь понятной русскоязычной аудитории, которая сможет интерпретировать особенность и функцию используемого навыка, даже не прибегая к прочтению его внутриигрового описания.

Помимо сугубо практического смысла модификации прецедентного включения (облегчить восприятие тех или иных аспектов игры для игроков локализованной версии) национально-прецедентные феномены могут использоваться в локализованной версии видеоигры, полностью заменяя исходный элемент, за неимением функциональных эквивалентов.

Пример 2

Оригинал	Перевод
You: Where the hood, where the hood, where the hood at? Shivers: Have a brother in the cut. Where the wood at?	Ты: С какого ты района? Трепет: Возьми братуху в долю! Лес рубят – щепки летят

В данном примере приведён фрагмент диалога главного героя с персонажем Трепет. Когда главный герой пытается вспомнить, где он находится. Трепет цитирует трек американского рэп-исполнителя DMX *Where the hood at?*. Данная отсылка не обусловлена ни характером персонажа Трепет, ни контекстом ситуации и используется сугубо в развлекательных целях (эстетическая функция). Несмотря на то, что данный исполнитель известен широ-

кой аудитории за пределами США, цитаты из песен не стали крылатыми для большинства слушателей, поэтому было принято решение модифицировать исходную фразу, заменив ее на поговорку *лес рубят – щепки летят* в русскоязычной версии игры. Можно отметить лишь ассоциативную связь со смыслом оригинала: *to be in the cut* обозначает местонахождение в отдалённом, труднодоступном месте [16, 17], а следующий за этой фразой вопрос *where the wood at* отсылает к местонахождению в лесу, что также является труднодоступным местом, что в совокупности, вероятнее всего, связано с возможностью легко скрыть преступление (действие игры связано с раскрытием преступления). Таким образом, использование национально-прецедентных текстов позволяет дать пользователю локализованной версии видеоигры возможности для интерпретации инструкций и подсказок, аналогичные возможностям пользователя оригинальной версии игры.

В ряде случаев сохранение интертекстуальных связей не составляет труда для локализаторов конкретных стран, в том числе русскоязычных, так как при создании оригинального текста авторы используют национально-прецедентные тексты других стран, не модифицируя их. Это можно наблюдать на примере использования фразы *Цирк уехал, а клоуны остались*, происхождение которой связывают с историей бродячих цирков в России XIX века.

Пример 3

Оригинал	Перевод
Titus Hardie: "Looks like the circus left town, but the clowns are still here."	Тит Харди: «Глянь-ка, цирк уехал, а клоуны остались».

В данном примере приведен отрывок диалога с одним из подозреваемых в деле, которое расследует главный герой. При создании оригинальной версии игры русскоязычная крылатая фраза была дословно переведена на английский язык, при локализации был выполнен обратный перевод, а интертекстуальная связь сохранена.

Похожий подход для сохранения интертекстуальных связей с претекстами можно наблюдать и в контекстах политического характера.

Пример 4

Оригинал	Перевод
Mega Rich Light-Bending Guy: Was it Kras Mazov that said "religion is pyrholidon for the masses"?	Супербогатый светоискривляющий тип: Кажется, Крас Мазов сказал: «религия – пиролидон для народа»?

В приведенном примере в отрывке диалога персонаж упоминает вымышленного теоретика коммунизма, чье имя и последующая цитата являются аллюзией на крылатую фразу Карла Маркса из работы «К критике гегелевской философии права», ставшую интернациональным прецедентным феноменом: *Религия – это опиум для народа*. Данное выражение хорошо знакомо большинству жителей постсоветского пространства и стало крылатым, чему способствовала не только популяризация трудов теоретиков коммунизма, но и интерпретация этой фразы в романе И. Ильфа и Е. Петрова «Двенадцать стульев», в котором во время одного из конфликтов Остап Бендер, иронизируя над саном отца Фёдора, произносит: «*Почём опиум для народа?*». Благодаря воссозданию интертекстуальных связей подобного типа при переводе для русскоязычной аудитории усиливается апелляция к эмоциональному и интеллектуальному опыту игрока.

Заключение

Таким образом, основным подходом для реализации фактора адресата при локализации видеоигры является дискурсивно-прагматический подход. Основная цель видеоигры – вовлечь игрока в игровой процесс, подчиненный определенным правилам, поэтому в зависимости от жанровой принадлежности видеоигры и ее особенностей в процессе локализации учитываются семантико-прагматические свойства тех или иных элементов, критически важных для восприятия игрового процесса: интерфейса, перевода внутриигровых диалогов, наименования и описания предметов. Все эти элементы должны переводиться с учетом фактора адресата (игрока), чтобы позволить ему корректно интерпретировать те или иные указания во внутриигровых диалогах, ориентироваться в интерфейсе, правильно понимать назначение предметов и целостно воспринимать внутриигровой мир.

Список литературы

1. Ачкасов, А.В. Английская терминология локализации / А.В. Ачкасов // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2019. – № 194. – С. 80–88.
2. Саяхова, Д.К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты: дис. ... канд. филол. наук / Д.К. Саяхова. – Уфа, 2021. – 189 с.
3. Wolf, M. The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation® and Beyond / M. Wolf. – Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008. – 380 p.
4. Herz, J.C. Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds / J.C. Herz. – London: Abacus, 1997. – 230 p.
5. Kent, S.L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond: The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World / S.L. Kent. – New York: Three Rivers Press, 2001. – 608 p.

6. Donovan, T. *Replay: The History of Video Games* / T. Donovan. – East Sussex: Yellow Ant Media, 2010. – 501 p.
7. O'Hagan, M. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* / M. O'Hagan, C. Mangiron. – Amsterdam: John Benjamins B.V., 2013. – 374 p.
8. Сонин, А.Г. Экспериментальное исследование поликодовых текстов: основные направления / А.Г. Сонин // *Вопросы языкознания*. – 2005. – № 6. – С. 115–123.
9. Ильина, И.А. Восприятие поликодовых и монокодовых текстов в среде гипертекстового пространства / И.А. Ильина // *Социология и право*. – 2016. – № 4 (34). – С. 66–75.
10. Сонин, А.Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: дис. ... д-ра филол. наук / А.Г. Сонин. – М., 2006. – 323 с.
11. Ворошилова, М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения / М.Б. Ворошилова // *Политическая лингвистика*. – 2007. – № 21. – С. 75–80.
12. Анисимова, Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) / Е.Е. Анисимова. – М.: Академия, 2003. – 122 с.
13. Инас, Т.Ш. Креолизованный текст как средство современной коммуникации: вербальная и визуальная составляющие / Т.Ш. Инас // *Научный форум: Филология, искусствоведение и культурология*. – 2017. – № 1 (3). – С. 131–142.
14. Андреева, В.А. Литературный нарратив: текст и дискурс / В.А. Андреева // *Известия РГПУ им. А.И. Герцена*. – 2007. – № 46 – С. 61–71.
15. Красных, В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология: курс лекций / В.В. Красных. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2002. – 284 с.
16. Cambridge's Advanced Learner's Dictionary [Электронный ресурс] / Ed. Colin M. – Cambridge University Press. – URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 22.11.2023).
17. Urban Dictionary [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 22.11.2023).

References

1. Achkasov A.V. Angloiazychnaia terminologiia lokalizatsiip [The English-language localisation terminology]. *Izvestiia RGPU im. A.I. Gertsena*, 2019, no. 194, pp. 80–88.
2. Saiakhova D.K. Iazykovaia lokalizatsiia videoigr: lingvokulturologicheskii i kognitivno-pragmatischenkii aspekty [Language localization of video games: Linguocultural and cognitive-pragmatic aspects]. Ph.D. thesis. Ufa, 2021, 189 p.
3. Wolf M. *The video game explosion: A history from Pong to PlayStation® and beyond*. Westport, Connecticut and London, Greenwood Press, 2008, 380 p.
4. Herz J.C. *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. London, Abacus, 1997, 230 p.
5. Kent S.L. *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York, Three Rivers Press, 2001, 608 p.

6. Donovan T. *Replay: The history of video games*. East Sussex, Yellow Ant Media, 2010, 501 p.
7. O'Hagan M., Mangiron C. *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam, John Benjamins B.V., 2013, 374 p.
8. Sonin A.G. Eksperimental'noe issledovanie polikodovykh tekstov: osnovnye napravleniia [Experimental studies of multimodal text comprehension: Main directions]. *Voprosy iazykoznaniiia*, 2005, no 6, pp. 115–123.
9. Il'ina I.A. Vospriiatie polikodovykh i monokodovykh tekstov v srede gi-pertekstovogo prostranstva [Perception hypertext in the medium hypertext space]. *Sotsiologiia i pravo*, 2016, no. 4 (34), pp. 66–75.
10. Sonin A.G. Modelirovanie mekhanizmov ponimaniia polikodovykh tekstov [Modeling mechanisms for understanding polycode texts]. Ph.D. thesis. Moscow, 2006, 323 p.
11. Voroshilova M.B. Kreolizovannyi tekst: aspekty izucheniia [Creolized text: Aspects of study]. *Politicheskaiia lingvistika*, 2007, no. 21, pp. 75–80.
12. Anisimova E.E. Lingvistika teksta i mezhkul'turnaia kommunikatsiia (na materiale kreolizovannykh tekstov) [Text linguistics and intercultural communication: Creolized texts]. Moscow, Akademiia, 2003, 122 p.
13. Inas T.Sh. Kreolizirovannyi tekst kak sredstvo sovremennoi kommunikatsii: verbal'naia i vizual'naia sostavliaiushchie [Creolized text as a means of modern communication: Verbal and visual components]. *Nauchnyi forum: Filologiia, iskusstvovedenie i kul'turologiia*, 2017, no. 1 (3), pp. 131–142.
14. Andreeva V.A. Literaturnyi narrativ: tekst i diskurs [Literary narrative: Text and discourse]. *Izvestiia RGPU im. A. I. Gertsena*, 2007, no. 46, pp. 61–71.
15. Krasnykh V.V. Etnopsikholingvistika i lingvokul'turologiia: Kurs lektsii [Ethnopsycholinguistics and linguoculturology: A course of lectures]. Moscow, Gnozis, 2002, 284 p.
16. Cambridge's advanced learner's dictionary. Ed. Colin M. Cambridge University Press, available at: <https://dictionary.cambridge.org/> (accessed 22.11.2023).
17. Urban dictionary. Available at: <https://www.urbandictionary.com/> (accessed 22.11.2023)

Сведения об авторах

КУСТОВА Ольга Юрьевна

e-mail: kustovaolga@herzen.spb.ru

Кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры перевода, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (Санкт-Петербург, Российская Федерация)

About the authors

Olga Yu. KUSTOVA

e-mail: kustovaolga@herzen.spb.ru

Cand. Sc. (Philology), Associate Professor, Department of Translation and Interpreting, Herzen State Pedagogical University of Russia (Saint Petersburg, Russian Federation)

ПОЛТАВЕЦ Глеб Александрович

e-mail: *rain-20-96@mail.ru*

Gleb A. POLTAVETS

e-mail: *rain-20-96@mail.ru*

Студент профиля «Перевод и переводоведение», Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (Санкт-Петербург, Российская Федерация)

Undergraduate Student (Translation and Translation Studies), Department of Translation and Interpreting, Herzen State Pedagogical University of Russia (Saint Petersburg, Russian Federation)

Финансирование. Исследование не имело спонсорской поддержки.

Конфликт интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Вклад авторов равноценен.

Просьба ссылаться на эту статью в русскоязычных источниках следующим образом:

Кустова, О.Ю. Передача национально-прецедентных интертекстуальных компонентов при локализации видеоигр / О.Ю. Кустова, Г.А. Полтавец // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2024. – № 1. – С. 8–18.

Please cite this article in English as:

Kustova O.Yu., Poltavets G.A. Transfer of national precedent intertextual components in video game localization. *PNRPU Linguistics and Pedagogy Bulletin*, 2024, no. 1, pp. 8–18 (*In Russian*).