

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГР В 2025–2026: ИИ-ПЕРЕВОДЧИКИ VS ЧЕЛОВЕК VS КУЛЬТУРНАЯ АДАПТАЦИЯ

ЛОГАЧЕВА Марина Ивановна

кандидат филологических наук

БУРКАЦКАЯ Ирина Александровна

студент

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики
г. Самара, Россия

Анализируются тенденции локализации игр в 2025-2026 гг. Рассматриваются возможности ИИ, необходимость культурной адаптации, CAT-инструменты и лингвистическое тестирование.

Ключевые слова: локализация игр, искусственный интеллект, машинный перевод, культурная адаптация, CAT-инструменты, лингвистическое тестирование

Рынок локализации игр в 2025 г. оценивался в 3,2 млрд долларов США [4]. Использование ИИ-перевода выросло на 533% [1]. Цель работы – разобрать современные подходы к локализации и понять, насколько эффективны ИИ-инструменты.

ИИ эффективен в переводе UI, системных сообщений и повторяющегося контента благодаря стандартизированной лексике [3]. Память переводов (Translation Memory) в CAT позволяет быстро масштабировать локализацию [1].

Внедрение ИИ ускоряет доставку контента на 80, а затраты снижаются в 2–4 раза [1]. Комбинирование с человеческим постредактированием снижает затраты на 50% [2].

Но с культурными нюансами, шутками и отсылками ИИ испытывает трудности [3]. Игра Metaphor: ReFantazio подверглась критике за неестественные ИИ-переводы [2]. Диалоги персонажей и творческий нарратив требуют человеческого участия.

Культурная адаптация – это подгонка контента под ожидания аудитории [2]. Здесь

работает подход Domestication approach [3]. Студии, сочетающие скорость ИИ с культурной глубиной, лидируют на рынке [2].

CAT-инструменты (memoQ, SmartCAT, Lokalise) автоматизируют перевод, следят за управлением терминологией и качеством [3]. Современные системы интегрируются с ИИ (DeepL, GPT) и игровыми движками (Unity, Unreal Engine) [1].

LQA гарантирует соответствие локализованной версии культурным, лингвистическим и техническим ожиданиям [5]. Включает проверку лингвистического качества (грамматика, орфография), визуального качества (отображение текста, UI) и функционального качества (техническая работоспособность) [5].

Будущее за гибридными моделями, сочетающими ИИ с человеческой экспертизой и community-driven подходами [2]. Локализация трансформировалась из расхода в драйвер выручки: качественно локализованный продукт напрямую открывает доступ к новым региональным рынкам [2].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. SpeeQual Games. Best Game Localization in 2026 Explained: Processes, Tools, and Industry Shifts [Электронный ресурс]. 2025. – URL: <https://speequalgames.com/best-game-localization-in-2026-processes-tools-and-industries/> (дата обращения: 22.04.2026).
2. SpeeQual Games. Why 2026 Could Be the Breakthrough Year for Game Localization [Электронный ресурс]. 2025. – URL: <https://speequalgames.com/why-2026-could-be-the-year-for-game-localization/> (дата обращения: 22.04.2026).
3. Gridly. AI translation in game localization: The complete guide [Электронный ресурс]. 2025. – URL: <https://www.gridly.com/blog/ai-translation-game-localization/> (дата обращения: 22.04.2026).

4. TrendVault Research. Game Localization and Translation Services – 2025-2033 Trends [Электронный ресурс]. 2026. – URL: <https://www.trendvaultresearch.com/report/game-localization-and-translation-services-74559> (дата обращения: 22.04.2026).
5. QAwerk. Game Localization Testing: How to Perform LQA [Электронный ресурс]. 2024. – URL: <https://qawerk.com/blog/game-localization-testing-explained/> (дата обращения: 22.04.2026).

GAME LOCALIZATION IN 2025–2026: AI TRANSLATORS VS HUMAN VS CULTURAL ADAPTATION

LOGACHEVA Marina Ivanovna

Candidate of Sciences in Philology

BURKATSKAYA Irina Alexandrovna

Student

Povolzhskiy State University of Telecommunications & Informatics
Samara, Russia

Trends in game localization in 2025-2026 are analyzed. AI capabilities, cultural adaptation, CAT tools and linguistic testing are examined.

Keywords: game localization, artificial intelligence, machine translation, cultural adaptation, CAT tools, linguistic testing.
