

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
«КИЇВСЬКИЙ АВІАЦІЙНИЙ ІНСТИТУТ»  
ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГІЇ, КОМУНІКАЦІЙ ТА ПЕРЕКЛАДУ  
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ І ПЕРЕКЛАДУ

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ  
Завідувач випускової кафедри  
\_\_\_\_\_ Ліана БУДАНОВА  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.

# КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

ЗДОБУВАЧА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ МАГІСТР

ЗА СПЕЦІАЛІЗАЦІЄЮ «ГЕРМАНСЬКІ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ  
(ПЕРЕКЛАД ВКЛЮЧНО), ПЕРША – АНГЛІЙСЬКА»

Тема: *«ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР: ОСОБЛИВОСТІ ТА ПРОБЛЕМИ АДАПТАЦІЇ  
КОНТЕНТУ»*

Виконавець: студентка групи ФЛ-102 «М» КВАСНЮК АЛЛА ВАДИМІВНА

Керівник: старший викладач кафедри ДОЛЬНИК ІРИНА МИКОЛАЇВНА

Нормоконтролер: \_\_\_\_\_ (Кондратенко Юлія Вікторівна)

Київ 2025

**ДЕРЖАВНЕ НЕКОМЕРЦІЙНЕ ПІДПРИЄМСТВО  
«ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «КИЇВСЬКИЙ АВІАЦІЙНИЙ ІНСТИТУТ»**

Факультет психології, комунікацій та перекладу

Кафедра англійської філології і перекладу

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Ліана БУДАНОВА

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.

**ЗАВДАННЯ  
на виконання кваліфікаційної роботи  
КВАСНЮК Алли**

1. Тема кваліфікаційної роботи: «Локалізація відеоігор: особливості та проблеми адаптації контенту».

затверджена наказом ректора від « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р. № \_\_\_\_\_

2. Термін виконання роботи: з \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_

3. Вихідні дані роботи: Локалізація відеоігор є багатофазним процесом, який включає не лише переклад текстів, але й адаптацію культурних елементів, зміну механік гри та інтерфейсу для забезпечення комфортного досвіду гравця в іншій культурі. Особливу увагу слід звернути на мовні, культурні та технічні аспекти цього процесу, аналізуючи приклади локалізацій у таких іграх, як *World of Warcraft* та *The Witcher 3: Wild Hunt*.

4. Зміст роботи:

Розділ 1. Теоретичні засади дослідження локалізації відеоігор.

Розділ 2. Методологічні підходи до локалізації відеоігор.

Розділ 3. Аналіз стратегій локалізації на прикладі відеоігор.

5. Перелік обов'язкового ілюстративного матеріалу:

Додаток А. Порівняльний аналіз локалізаційних стратегій у різних іграх

Додаток Б. Приклади локалізації термінів у *World of Warcraft*

Додаток В. Культурна адаптація в *The Witcher 3*

## 6. Календарний план-графік

№ з/п	Завдання	Термін виконання	Підпис керівника
1	Підготувати та узгодити розширений план-конспект кваліфікаційної роботи.	до 20.10	
2	Підготувати чорновий варіант роботи	до 28.11	
3	Урахувати рекомендації наукового керівника, опрацювати та внести результати додаткових досліджень, що проводилися під час переддипломної практики, підготувати чистовий варіант роботи.	до 08.12	
4	Оформити чистовий варіант роботи та подати його науковому керівникові для підготовки відгуку та організації рецензування.	до 15.12	
5	Подати роботу до комісії з попереднього захисту кваліфікаційних робіт.	до 18.12	
6	Подати остаточний варіант роботи в оправі, а також повний пакет супровідних документів на випускову кафедру.	за тиждень до початку роботи ЕК	

## 7. Консультація з окремого(мих) розділу(ів):

Назва розділу	Консультант (посада, ПІБ)	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв

8. Дата видачі завдання: « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.

Керівник кваліфікаційної роботи \_\_\_\_\_

(підпис керівника)

(П.І.Б.)

Завдання прийняв до виконання \_\_\_\_\_

(підпис випускника)

(П.І.Б.)

## РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота «Локалізація відеоігор: особливості та проблеми адаптації контенту»: 108 с., 1 рис., 3 табл., 36 літературних джерел.

Об'єкт дослідження: процес локалізації відеоігор, який включає адаптацію текстів, культурних елементів, графіки та аудіо для різних культурних та мовних аудиторій.

Мета роботи: провести аналіз та оцінку впливу локалізації відеоігор на користувачів, а також вивчити основні проблеми та ефективні стратегії адаптації контенту на різні ринки.

Методи дослідження: порівняльний метод, лінгвостилістичний метод, контекстуальний метод, когнітивно-дискурсивний метод, метод психолінгвістичного експерименту.

Результати дослідження: Робота досліджує локалізацію відеоігор як складний багатофазний процес, що включає не тільки переклад текстів, а й культурну адаптацію, технічну інтеграцію, а також зміну механізмів гри та інтерфейсу для забезпечення комфортного досвіду гравця в іншій культурі. Аналіз локалізації таких ігор, як *World of Warcraft* та *The Witcher 3: Wild Hunt*, показує, що успішна локалізація вимагає комплексного підходу, з урахуванням лінгвістичних, культурних і технічних аспектів.

Це дослідження є важливим для перекладачів та локалізаторів відеоігор, оскільки воно розкриває складні аспекти адаптації контенту для глобального ринку та вивчає роль психологічного сприйняття локалізованого контенту гравцями.

Результати роботи можуть бути використані для підготовки курсів та спецкурсів з локалізації відеоігор, а також для вдосконалення практики адаптації контенту в індустрії відеоігор, зокрема для покращення якості локалізаційних процесів у українських командах.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	7
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР</b> .....	13
1.1. Відеогра як мультимодальний та інтерактивний дискурс.....	13
1.1.1. Особливості ігрового дискурсу: інтерактивність, мультимодальність, нарративність.....	13
1.1.2. Структура ігрового тексту: діалоги, інтерфейс, геймплей, катсцени.....	20
1.1.3. Відеогра як форма комунікації між розробником і гравцем.....	22
1.2. Поняття «локалізація відеоігор» у перекладознавстві.....	24
1.2.1. Виникнення терміну «локалізація» .....	24
1.2.2. Відмінності між перекладом, інтернаціоналізацією та локалізацією.....	28
1.2.3. Види локалізації: часткова, повна, культурна, технічна, графічна.....	30
1.2.4. Локалізація як комунікативно-культурний процес.....	32
1.3. Локалізація як перекладацька стратегія.....	35
1.3.1. Основні стратегії перекладу: доместикація, форенізація, нейтралізація, транскреація.....	35
1.3.2. Перекладацькі трансформації у відеоігровому контексті.....	38
1.3.3. Теорії Л. Венуті, С. Басснетт, Дж. Кетфорда, Ю. Найди.....	41
<b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР</b> .....	43
2.1. Етапи та структура процесу локалізації.....	43
2.1.1. Етапи: підготовка контенту — переклад — культурна адаптація — технічна інтеграція — тестування.....	43
2.1.2. Міждисциплінарний характер локалізації: роль перекладача, редактора, тестувальника.....	47
2.1.3. Особливості взаємодії локалізаційних команд.....	48

2.2. Стратегії адаптації культурно специфічного контенту.....	49
2.2.1. Прийоми культурної адаптації: транскреція, компенсація, редукція, заміщення.....	50
2.2.2. Психолінгвістичний аспект культурної інтерпретації.....	53
2.2.3. Приклади з англomовних ігор (Final Fantasy, Persona, World of Warcraft).....	54
2.3. Проблеми локалізації відеоігор.....	55
2.3.1. Технічні: обмеження інтерфейсу, кодування, синхронізація тексту.....	56
2.3.2. Лінгвістичні: нееквівалентна лексика, жарти, діалекти, неологізми.....	58
2.3.3. Культурні: табу, гумор, релігійні та політичні алюзії.....	60
2.3.4. Приклади невдалих локалізацій.....	61
<b>РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ СТРАТЕГІЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГОР.....</b>	<b>63</b>
3.1. Локалізація World of Warcraft для української аудиторії.....	63
3.1.1. Загальна характеристика гри.....	63
3.1.2. Лінгвістичний аналіз перекладів назв, термінів, діалогів.....	64
3.1.3. Застосування стратегій доместикації та компенсації.....	67
3.1.4. Проблеми з адаптацією гумору та міфологічних елементів.....	68
3.2. Локалізація The Witcher 3: Wild Hunt як приклад транскреції.....	70
3.2.1. Культурний контекст слов'янського світу у грі .....	71
3.2.2. Відтворення реалій, неологізмів, фольклору.....	72
3.2.3. Порівняльний аналіз української та англійської версій.....	73
3.2.4. Стратегії: транскреція, форенізація, культурне пояснення.....	75
3.3. Порівняльний аналіз локалізацій World of Warcraft та The Witcher 3.....	76
3.3.1. Спільні та відмінні риси у підходах до перекладу.....	77

3.3.2. Порівняння перекладацьких рішень у гумористичних, міфологічних, термінологічних контекстах.....	78
3.3.3. Висновки щодо ефективності застосованих стратегій.....	80
<b>РОЗДІЛ 4. ПСИХОЛІНГВІСТИЧНІ АСПЕКТИ СПРИЙНЯТТЯ ЛОКАЛІЗОВАНОГО КОНТЕНТУ.....</b>	<b>82</b>
4.1. Теоретичні засади психолінгвістичного аналізу локалізації.....	82
4.1.1. Поняття мовної картини світу в ігровому контексті.....	82
4.1.2. Роль емоційного сприйняття у процесі гри.....	84
4.1.3. Механізми когнітивної адаптації локалізованого тексту.....	86
4.2. Опитування: сприйняття українськими гравцями локалізованих ігор.....	87
4.2.1. Методика опитування/аналіз відгуків гравців.....	88
4.2.2. Переваги й недоліки української локалізації з точки зору користувача.....	92
4.2.3. Вплив локалізації на ідентичність та мовну поведінку геймерів.....	94
4.3. Психолінгвістичні висновки щодо ефективності локалізації.....	95
4.3.1. Як переклад впливає на занурення в гру.....	95
4.3.2. Мовна природність як чинник успішності локалізації.....	97
4.3.3. Висновки для перекладацької практики.....	99
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>102</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>105</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>109</b>
Додаток А.....	110
Додаток Б.....	111
Додаток В.....	112
Додаток Г.....	113

## ВСТУП

Тема локалізації відеоігор є однією з найбільш актуальних та важливих на сьогоднішній день у контексті розвитку не лише комп'ютерних ігор, а й глобальної культури. Відеоігри вже давно вийшли за межі традиційних розваг і стали важливою частиною соціального, економічного та культурного життя, значення яких постійно зростає. Однією з тем наукових досліджень, яка набирає популярності, є тема дискурсу відеоігор. Досить великий обсяг досліджень в області психології, соціології та культурології, присвячених комп'ютерним іграм, мотивує осмислення цього явища з лінгвістичної точки зору. Відеоігри є одним з основних аспектів сучасної цифрової економіки, де індустрія розваг входить у число лідерів за рівнем доходів, обігнавши навіть кіно та музику. Враховуючи масштаби цієї індустрії та її вплив на світову культуру, не можна не зауважити важливість локалізації як процесу адаптації відеоігор для різних мовних та культурних аудиторій.

Відеоігри стали важливим елементом глобальної культури, і сьогодні їх вплив на різні соціальні та культурні аспекти життєдіяльності неможливо переоцінити. Від моменту свого виникнення індустрія відеоігор пройшла шлях від простих розваг до висококваліфікованих культурних та економічних явищ, здатних з'єднувати мільйони людей по всьому світу. За останнє десятиліття популярність відеоігор різко зросла, зокрема через появу нових платформ та технологій, що дозволяють створювати більш реалістичні і захоплюючі світи.

Сьогодні відеоігри є більш ніж просто інструментом розваги. Вони стали потужним соціокультурним феноменом, який інтегрується в різні аспекти життя, включаючи політику, економіку, освіту, а також є інструментом для культурної ідентифікації та комунікації між різними націями та поколіннями. На сьогоднішній день комп'ютерна індустрія є однією з наймолодших галузей, але ця сфера розвивається досить стрімко. Одним з найбільш перспективних напрямків комп'ютерної індустрії є сфера комп'ютерних ігор, в якій беруть участь мільярди людей. Більшість з них є безпосередніми споживачами, гравцями – людьми, які формують запит на подальший розвиток галузі. Всі вони є представниками різних

народів і країн і розмовляють різними мовами. Індустрія відеоігор має свою специфіку, де спостерігається висока конкуренція між розробниками та видавцями, що вимагає від них максимального залучення широкої аудиторії на міжнародному рівні.

Однією з переваг більшості відеоігор є їхня інтернаціональність. Якісно виконана гра з цікавим геймплеєм та хорошим сюжетом буде цікава гравцям з усього світу. Видавці відеоігор, безумовно, цим користуються, спочатку орієнтуючись на міжнародний ринок. Більшість відеоігор, які виходять на український ринок, локалізовані. Саме тому відеоігри повинні бути адаптовані до потреб кожної локальної аудиторії, що, в свою чергу, підкреслює важливість локалізації. Адаптація тексту, контексту, гумору, культурних і соціальних реалій і навіть технічних аспектів гри є необхідною умовою для успіху на міжнародних ринках.

Індустрія локалізації відеоігор стала окремою, швидко розвиваючою галуззю, що вимагає постійного удосконалення методів та підходів. Більш того, локалізація - це не лише переклад текстів, а й складний процес, що включає культурну адаптацію, зміну контексту, переведення специфічних термінів, і навіть адаптацію самого геймплею для зручності користувачів різних країн. Багато елементів тексту відеоігри локалізовані: назви ігор, діалоги, монологи, мовні та культурні реалії, слова та вирази, вигадані для тієї чи іншої гри, терміни, метафори, жарти. Це вимагає від перекладача особливої майстерності та творчого підходу. Наразі локалізація відеоігор є одним із напрямків діяльності сучасних перекладачів. Особливо важливо це в контексті мовних і культурних бар'єрів, які можуть значно ускладнити процес інтеграції ігор у певні культурні середовища. Окрім цього, локалізація часто потребує врахування змін в графіці, звуках, назвах персонажів, символіці та навіть зміні окремих механізмів гри, що не завжди легко втілити без втрат для якості оригінального продукту.

Відеоігри перетворилися на глобальний культурний феномен, інтерактивні розважальні продукти, які об'єднують мільйони гравців по всьому світу. Сучасна ігрова індустрія стрімко зростає: прогнозовано, що глобальні доходи відеоігор перевищать \$300 млрд до 2026 року [26]. Однією з переваг більшості відеоігор є їх інтернаціональність: якісна гра з цікавим геймплеєм і сюжетом буде захоплювати

гравців різних країн незалежно від мови. Щоб максимально розширити аудиторію, видавці спочатку орієнтуються на світовий ринок, випускаючи багатомовні версії. Локалізація відеоігор надає можливість гравцям насолоджуватися іграми рідною мовою, що підвищує залученість і комфорт. Для України тема локалізації особливо актуальна у зв'язку з потребою якісного українського перекладу популярних ігор, що раніше були доступні лише англійською чи російською. Українські гравці все наполегливіше вимагають рідної мови в іграх, створюють фанатські переклади та тиснуть на компанії з вимогою офіційної локалізації [14].

Отже, дослідження особливостей і проблем локалізації відеоігор є на часі як з наукової, так і з практичної точок зору.

Вивченням особливостей локалізації комп'ютерних ігор займалися такі українські та закордонні вчені: Л. Алаєва, М. Бернал-Меріно, С. Єльцова, А. Косталес, А. Міщенко, М. Пилипчук, Р. Хонівуд. Проблеми локалізації відеоігор присвячені дослідження таких перекладознавців, як Я. Богост, Ю. Онищенко, Ф.Керр, Д.МакДугалл, Д.Обрайен, К.Манрігон, М.Охаган, Г. Чандлер та інших.

Мета роботи - провести аналіз та оцінку впливу локалізації відеоігор на користувачів.

З огляду на значущість та складність цього процесу, дослідження особливостей і проблем локалізації відеоігор набуває особливої актуальності. Зростаюче значення локалізації в сучасному медіапросторі, а також безліч викликів, що стоять перед розробниками та перекладачами, ставлять перед наукою завдання глибше вивчити цей процес і розробити рекомендації для ефективної адаптації контенту.

Дослідити специфіку локалізації відеоігор, зокрема виявлення основних проблем адаптації контенту на різних етапах локалізаційного процесу, а також визначення ефективних стратегій для успішної адаптації відеоігор на нові мовні та культурні ринки. Робота зосереджена на дослідженні конкретних прикладів адаптації відеоігор, таких як World of Warcraft та The Witcher 3: Wild Hunt, що дозволить детальніше вивчити мовні, культурні та технічні виклики, з якими стикаються розробники.

Завдання:

1. Охарактеризувати відеогру як тип мультимодального та інтерактивного дискурсу.
2. Визначити сутність поняття «локалізація відеоігор» та відмінності між перекладом, інтернаціоналізацією і локалізацією.
3. Описати основні теоретичні підходи до перекладу та локалізації (доместикація, форенізація, транскреація тощо).
4. Дослідити процес локалізації відеоігор, зокрема в контексті мовної, культурної та технічної адаптації.
5. Аналізувати основні проблеми, що виникають під час локалізації контенту відеоігор, на прикладі англійських ігор World of Warcraft та The Witcher 3: Wild Hunt.
6. Визначити найбільш ефективні стратегії локалізації для забезпечення успішної адаптації на нові ринки.
7. Дослідити вплив культурних та соціальних різниць на процес локалізації.
8. Оцінити роль психологічних аспектів у адаптації контенту відеоігор для різних аудиторій.

Об'єктом дослідження є процес локалізації відеоігор, який включає в себе адаптацію текстів, культурних елементів, графіки та аудіо для різних культурних та мовних аудиторій. Оскільки локалізація є багатогранним процесом, вона охоплює не тільки лінгвістичні аспекти, але й культурні, технічні та соціальні компоненти, що визначають її успіх на міжнародному ринку.

Предметом дослідження є мовні, культурні, технічні та психолінгвістичні особливості адаптації контенту відеоігор, а також процеси, що відбуваються під час локалізації, включаючи переклад, зміни в сюжетних елементах, механіках гри та візуальних елементах, щоб забезпечити їх відповідність культурним та соціальним особливостям нових аудиторій. Зокрема на прикладі локалізації ігор World of Warcraft та The Witcher 3: Wild Hunt. Це включає аналіз конкретних прикладів локалізації, а також оцінку ефективності різних стратегій адаптації контенту для української аудиторії.

Для досягнення поставлених завдань у роботі будуть використані такі методи дослідження:

1. Порівняльний метод - для порівняння локалізаційних стратегій в іграх World of Warcraft та The Witcher 3. Цей метод дозволяє з'ясувати, які стратегії локалізації найбільш ефективні для адаптації контенту до українського ринку.

2. Лінгвостилістичний метод - для аналізу лінгвістичних аспектів локалізації, таких як переклад термінів, діалогів, специфічних культурних реалій і навіть гумору, який є важливою складовою частиною багатьох відеоігор.

3. Контекстуальний метод - для аналізу культурних і соціальних контекстів, які необхідно враховувати при локалізації, а також для вивчення того, як культурні реалії можуть вплинути на сприйняття гри.

4. Когнітивно-дискурсивний метод - для дослідження того, як локалізація впливає на взаємодію між гравцем і грою, а також на сприйняття культурних і соціальних аспектів у контексті гри.

5. Метод психолінгвістичного експерименту - для оцінки сприйняття локалізованих ігор українськими гравцями, що включає аналіз відгуків, опитувань та експериментальних досліджень, пов'язаних з реакціями на локалізовані тексти.

Наукова новизна цієї роботи полягає в комплексному підході до дослідження проблем локалізації відеоігор, виявленні специфічних проблем, з якими стикаються розробники на різних етапах локалізаційного процесу, та визначенні ефективних стратегій адаптації контенту. У роботі вперше комплексно розкрито психолінгвістичний аспект локалізації відеоігор: показано вплив мови гри на емоційне сприйняття та занурення гравця. Уточнено й розширено застосування поняття «транскреація» у перекладі ігрового контенту – як глибокої культурно-креативної адаптації, що фактично поєднує переклад і творче переосмислення оригіналу. Також узагальнено сучасні перекладацькі стратегії стосовно мультимодальних текстів відеоігор, зокрема враховано найновіші дослідження та практики локалізації (включно з фанатськими перекладами і зворотним впливом гравців на індустрію).

Робота також додає новий погляд на порівняльний аналіз локалізаційних стратегій в контексті двох великих міжнародних ігор, що дозволяє виявити успішні методи адаптації контенту для різних культур і мовних аудиторій.

Результати роботи можуть бути використані в практиці перекладу і локалізації ігрових проєктів, при підготовці перекладачів та локалізаторів у навчальному процесі (курси з перекладознавства, мультимедійного перекладу). Теоретичні висновки щодо стратегій адаптації і приклади перекладів послугуватимуть матеріалом для спецкурсів з аудіовізуального перекладу. Напрацювання щодо психолінгвістичного сприйняття локалізації можуть бути корисні розробникам ігор для поліпшення користувацького досвіду. Робота стане в пригоді українським локалізаційним командам та ініціативам, що прагнуть підвищити якість перекладу і розширити аудиторію гравців, а також може слугувати основою для подальших досліджень на стику перекладознавства, ігрознавства та психолінгвістики. Також результати можуть бути корисними для науковців, які досліджують переклад та міжкультурну комунікацію в контексті медіакультури. Зокрема, важливою є інформація щодо найкращих практик локалізації культурних елементів і гумору, що часто є одними з найбільш складних для адаптації аспектів.

Усі ідеї, концепції та рекомендації, що містяться в цій роботі, є результатом особистих досліджень і аналізу випускника. Частина матеріалу була підготовлена на основі досліджень і теоретичних праць інших авторів, однак всі висновки та рекомендації сформульовані самостійно.

Результати досліджень були презентовані на науковій конференції, де отримали позитивні відгуки від експертів у галузі перекладу та локалізації відеоігор. Вони також були обговорені під час семінарів та наукових обговорень у межах факультету.

Частина результатів досліджень, що містяться в роботі, була опублікована у збірнику матеріалів конференції. Публікація, у якій висвітлені основні результати роботи, буде наведено у відповідному розділі дипломної роботи.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

#### 1.1. Відеоігри як тип мультимодального та інтерактивного дискурсу

##### 1.1.1. Особливості ігрового дискурсу: інтерактивність, мультимодальність, наративність

Відеогра - це електронна гра, яка використовується на комп'ютерах, консолях або мобільних пристроях і яка базується на інтерактивних візуальних та звукових елементах. Гравці взаємодіють з грою через елементи управління (наприклад, клавіатуру, мишу, геймпад або сенсорний екран), виконуючи завдання або досягаючи цілей у віртуальному середовищі [19].

Відеоігри є важливою частиною сучасної індустрії розваг і культури, а також можуть бути використані для навчання, тренування або досліджень.

Поряд із терміном «відеогра» в дискурсі відеоігор є ще один термін – «комп'ютерна гра». Кембриджський словник дає таке визначення: «комп'ютерна гра – гра, в яку грають на комп'ютері, в якій картинки, що з'являються на екрані, управляються натисканням клавіш або переміщенням джойстика».

Г. Тавінор визначає відеогра як візуально-цифровий твір, створений для розважальних цілей, які досягаються за допомогою обмеженого ігрового процесу та інтерактивного оповідання [19].

Він також визначає відеогра як «аудіовізуальний продукт, такий же, як кінофільм, телевізійну програму, тому переклад комп'ютерної гри має багато спільного з такими видами кіноперекладу, як дубляж у кіно, переклад субтитрів тощо, але в той же час це «програмний продукт, який наближає цей переклад до програмної локалізації [19].

Зазвичай цей термін «video game» («відеогра») використовується для ігор на ігрових консолях (PlayStation, Xbox), а словосполучення «computer game» мається на увазі ігри для персональних комп'ютерів, в тому числі і ноутбуків.

Різниця між відеоіграми та комп'ютерними іграми не є суттєвою, і в повсякденному вжитку ці терміни часто використовуються взаємозамінно. Проте існують певні нюанси, на які можна звернути увагу:

1. Відеоігри – це широкий термін, що охоплює всі ігри, які використовують відеоекрани для відображення зображення та взаємодії з користувачем. Відеоігри можуть бути запуснені на різних пристроях, таких як: · Консолі (PlayStation, Xbox, Nintendo і т. д.), · Комп'ютери (Windows, macOS, Linux), · Мобільні пристрої (смартфони, планшети). Відеоігри зазвичай мають графіку та звук, що робить їх візуально інтерактивними, і взаємодія з ними відбувається через екран.

2. Комп'ютерні ігри – це підкатегорія відеоігор, яка конкретно відноситься до ігор, що запускаються на комп'ютерах. Вони можуть бути як однокористувацькими, так і багатокористувацькими, і для їх запуску використовується операційна система комп'ютера. Комп'ютерні ігри можуть бути різних жанрів, таких як рольові ігри (RPG), шутери, стратегії, спортивні ігри тощо [5].

Основні відмінності:

· Відеоігри – загальніший термін, що включає всі ігри з графікою і звуком, незалежно від того, на якому пристрої вони граються (ПК, консолі, мобільні телефони).

· Комп'ютерні ігри – це підкатегорія відеоігор, які саме запускаються на комп'ютерах, використовуючи їхню операційну систему та апаратне забезпечення.

Таким чином, усі комп'ютерні ігри є відеоіграми, але не всі відеоігри є комп'ютерними іграми, оскільки деякі з них можуть бути створені для інших платформ, таких як мобільні телефони або ігрові консолі.

Відеогра – це не просто форма розваги, це унікальний тип мультимодального та інтерактивного дискурсу, де гравець активно взаємодіє з віртуальним світом через різні канали комунікації, що включають не лише текст чи голосові діалоги, а й звукові, візуальні та навіть тактильні елементи. Ігровий дискурс можна розглядати як поєднання кількох різних форм медіа та способів спілкування, що дозволяє створювати багатопланову та інтенсивну взаємодію між гравцем і розробником [20].

Сучасні відеоігри являють собою мультимодальний дискурс, в якому поєднуються різні знакові системи: вербальний текст, зображення, звук, музика, жестові елементи (анімації персонажів) тощо. Ігровий процес інтерактивний, тобто гравець безпосередньо впливає на розвиток подій, вибір реплік у діалозі, порядок проходження гри. Таким чином, відеогра – це особливий вид комунікації між розробником (через закладений контент) та гравцем, де останній стає активним співтворцем дискурсу [17].

Термін «мультимодальний» вказує, що гра передає зміст через декілька каналів одночасно. Наприклад, для розуміння сюжету гравець спирається на діалоги та описи (текстовий модус), візуальні сцени і міміку персонажів (візуальний модус), музичний супровід, звукові ефекти (аудіальний модус). Деякі дослідники додають також просторовий вимір (дизайн рівнів, навігація в ігровому просторі) і гаптичний (відчуття через інтерфейс, вібрація контролера тощо) [16]. Крім того, виокремлюють процедурний модус – створення значень через самі механіки гри (правила, геймплейні дії) [16]. Отже, ігротекст є поліфункціональним: значення народжується на стику всіх цих модусів, що ускладнює аналіз та переклад гри. Перекладач мусить враховувати не лише слова, а й контекст: візуальні підказки, жестові реакції, тон голосу персонажа тощо [16].

Мультимодальність відеоігор передбачає використання кількох медіа-форм для передачі інформації та емоцій. У кожній грі поєднуються текст, звук, графіка, відео та анімація, що створює комплексне сприйняття контенту. Гравець взаємодіє з багатьма елементами одночасно, що дозволяє йому глибше занурюватися в ігровий світ і отримувати багатий досвід через різні канали.

Відеоігри є мультимодальними продуктами, що поєднують кілька видів комунікації, включаючи текст, звук, графіку, відео і навіть сенсорну взаємодію через спеціальні пристрої. У *The Witcher 3: Wild Hunt* гравець взаємодіє з грою не тільки через діалоги або текстові підказки, але й через візуальні та аудіо елементи, що створюють атмосферу. Звуки битви, музика, вирази обличчя персонажів – все це працює разом, щоб створити повний досвід.

*Приклад: У The Witcher 3 ми маємо глибоку мультимодальність: гравець може слухати голоси персонажів (аудіо), дивитись на текстові підказки (текст), і при цьому все це супроводжується красивими візуальними пейзажами і деталями в світі гри (графіка).*

Ігровий дискурс, як і сама «гра, являє собою родове поняття з досить розпливчастими, невизначеними межами, в тому числі конкретні об'єкти, об'єднані на основі «сімейної подібності» – транзитивної, часткової подібності, коли один предмет пов'язаний з іншим за допомогою властивостей, присутніх в тій чи іншій мірі в третьому об'єкті.

Природно, що найбільш значущим і об'ємним різновидом ігрового дискурсу з прагмалінгвістичної точки зору є гумористичний (комічний) дискурс як «текст, занурений в ситуацію сміхового спілкування». Крім того, принцип гри може бути присутнім у вигляді «комунікативної тональності» практично в будь-якому типі неігрового дискурсу, за винятком, звичайно, судових вердиктів, технічних інструкцій та інших текстів, що не допускають розбіжностей.

Оскільки відеогра містить кілька рівнів, на різних рівнях будуть виконані різні види перекладу. Таким чином, вищезазначене вище циклу GILT застосовується як до локалізації відеоігор, так і до локалізації програмного забезпечення. При цьому, на рівні звуку і графіки, аудіовізуальний переклад. Аудіовізуальний текст, в загальному випадку, являє собою являє собою багатопланову смислову єдність, яка має вербальні і невербальні компоненти, які передаються по двох каналах – акустичні та візуальні. Виходячи з цього, основна проблема аудіовізуальних перекладачів та перекладачі відеоігор – це передача полісемантичної єдності, засноване тільки на усному або письмовому тексті [5].

Цифровий контент розуміється Наталією Чернишенко – завідувачкою бібліотеки ПВНЗ «Харківського міжнародного медичного університету», як окремий вид мистецтва. Це один із найпопулярніших видів розваг, через що будь-який розробник хоче виставити свій продукт на якомога більше ринків одночасно. Однак в цьому випадку без своєчасної і якісної локалізації не обійтись.

Грайливий тон дискурсу створюється за допомогою найрізноманітніших мовних засобів і риторичних прийомів, формальних і смислових. Його мета реалізується в таких специфічних соціокультурних функціях, як прагнення розважити і розважити, привернути до себе увагу, виразити себе, зняти напругу, підняти свій дух і дух інших, підвищити свій соціальний статус, замаскувати дидактичний характер вироку, спрямований на тимчасове «обіг» культурних цінностей [18].

У грайливому тоні дискурсу функціонально виділяють два основних підтипи: тональність «розваги» (гумористичної), спрямованої на розвагу себе або одержувача промови, і тональність, яку можна назвати «чудовою», спрямованої на те, щоб викликати у одержувачів промови здивування і захоплення, що можна порівняти з певним ступенем наближення з «бажанням розважити себе і співрозмовника» і «прагненням до самоствердження. Немає сумнівів, що основне призначення відеоігри як продукту ігрової індустрії – розважити гравця, тому, припускаючи, що відеогра – це особливий тип тексту, слід виходити з того, що це особливий тип літературного тексту. У зв'язку з цим, розглядаючи феномен відеоігор, ми спираємося на текстові категорії в їх застосуванні до літературних текстів.

Такими категоріями є артикуляція, когерентність, перспективність і ретроспекція, антропоцентричність, локальна і часова референтність, інформативність, послідовність, цілісність, модальність і прагматична спрямованість. Відеогра також має властивість зв'язності, що проявляється в наявності мовних елементів, що пов'язують окремі структурні компоненти (епізоди, глави) в єдине ціле: посилання на вихідний текст, використання особових займенників в наступних епізодах замість особистих імен персонажів, використання визначеного артикля або вказівних займенників *this, that* в позначенні предметів в наступних епізодах замість безпосереднього найменування самих предметів.

Важливою рисою ігрового дискурсу є інтерактивний наратив. На відміну від лінійного тексту книжки чи фільму, сюжет гри часто розгалужується залежно від дій гравця. Діалоги можуть мати варіативні репліки: гравець обирає відповідь, і це впливає на подальшу розмову. Таким чином, сценарій гри – нелінійний, а текст діалогів містить множину варіантів. Перекладачу доводиться працювати з окремими

фразами, які в грі можуть з'являтися в різних контекстах. Наприклад, стандартна репліка NPC (неігрового персонажа) «Thank you for your help!» може пролунати після виконання гравцем будь-якого з десятків різних завдань. У перекладі потрібно зберегти нейтральність, щоб ця фраза пасувала до різних ситуацій (подяка за порятунок життя чи за принесений предмет) [11]. Отже, ігровий текст має модульний характер: складається з фрагментів, що комбінуються у реальному часі.

Інтерактивність – це основна характеристика відеоігор, яка відрізняє їх від інших медіа-форм. Відеоігри створюють середовище, в якому гравець активно взаємодіє з контентом, роблячи його частиною ігрового процесу. Інтерактивність охоплює багато аспектів – від вибору дій персонажів до вирішення складних моральних дилем. Взаємодія з ігровим світом змінює хід подій, а сам гравець має змогу контролювати результат гри. Це створює унікальну можливість для кожного гравця пережити індивідуальний досвід залежно від його рішень. Відеоігри не лише дають можливість спостерігати за історією, але й активно формують її, завдяки чому кожен досвід гри є унікальним.

Інтерактивність є основною рисою відеоігор, що відрізняє їх від інших форм медіа, таких як книги чи фільми. Гравець у відеоігрі не є просто спостерігачем, він безпосередньо впливає на хід подій, виконуючи завдання, приймаючи рішення або змінюючи ігровий процес. У грі World of Warcraft (WoW) це проявляється у тому, як гравці можуть вибирати стратегії боротьби, вирішувати, з ким взаємодіяти, а також впливати на розвиток ігрового світу через свої дії в реальному часі.

*Приклад: У World of Warcraft кожен вибір гравця (наприклад, вибір фракції, раси чи класу) суттєво змінює досвід гри, що дозволяє кожному гравцеві створювати свій унікальний ігровий досвід. Це є суттєвою частиною інтерактивності, де кожен крок має наслідки.*

Наративність в відеоіграх – це елемент, який розгортається через взаємодію гравця з світом гри. Ігри можуть бути лінійними або нелінійними в плані наративу, дозволяючи гравцю впливати на хід подій. Наратив може бути побудований через діалоги, катсцени або через сам геймплей. У відеоіграх, на відміну від традиційних форм медіа, таких як література чи кіно, сюжет не завжди розкривається однаково для

кожного гравця. Вибір, зроблений гравцем, може змінювати розвиток історії, в той час як у класичних формах медіа глядач або читач є пасивним спостерігачем.

Наративність - це не лише лінійний розвиток сюжету, а й інтеграція наративу з ігровими механіками. У наративі відеоігор важливе місце займає нелінійність - гравець може вибирати різні шляхи розвитку подій, що створює глибокий, адаптивний досвід.

*Приклад: У The Witcher 3 гравець має можливість вибору, що визначає, як розвиватиметься сюжет гри. Наприклад, рішення Геральта у діалогах може вплинути на відносини з персонажами або навіть змінити кінцівку гри.*

Однією з невід'ємних характеристик відеоігри є модальність, оскільки відеогра є продуктом суб'єктивного осмислення реальності колективним автором, що проявляється на всіх етапах підбору лінгвістичного та немовного матеріалу, починаючи від вибору теми та проблеми майбутньої гри. Враховуючи багатоавторський характер відеоігри, можна сказати, що ми маємо справу зі складним типом модальності. Іншими словами, відеогра – це відображення світу, побаченого очима групи людей [9].

Прагматична спрямованість – це спонукання реципієнта до відповіді. У випадку з відеоігрою відповіддю маєтись на увазі як неявна або невиражена дія, тобто неминучі зміни почуттів, думок і поглядів глядача під час гри, так і явна або виражена дія, а саме виконання гравцем очікуваних від нього дій у грі.

Розглянувши визначення поняття «відеогра», звернемося до існуючих класифікацій відеоігор, в основі яких лежать різні критерії. Відеоігри можна розділити за такими ознаками:

- за кількістю гравців (одиначні та розраховані на багато користувачів);
- за приналежністю до платформи (персональні комп'ютери або ігрові приставки);
- за орієнтацією для різних вікових груп;
- за жанрами.

Для цієї роботи найбільший інтерес представляє жанрова класифікація відеоігор, оскільки від жанру гри може залежати як складність, так і стилістична спрямованість перекладу.

Жанр визначається метою гри. Е. Роллінгс і Д. Моріс виділяють такі основні жанри:

- 1) екшн («action») – гра з динамічним сюжетом, коли доводиться часто і швидко натискати на клавіші;
- 2) авантюра («adventure») – ігри, побудовані на певному сюжеті;
- 3) стратегії («strategy») – ігри з нетривіальним вибором.
- 4) симулятори («simulation») – вправи на оптимізацію та координацію;
- 5) пазли («puzzle») – ігри для розвитку аналітичного мислення;
- 6) забави («toys») – програми, які призначені суто для розваг;
- 7) навчальні («education») – ігри засновані на принципі навчання через гру.
- 8) рольові ігри (RPG) - ігри, в яких гравець бере на себе роль персонажа та розвиває його.

Дійсно, часто дуже складно віднести гру до якогось жанру, швидше за все, сучасна відеогра має цілий набір елементів різних жанрів.

### **1.1.2. Структура ігрового тексту: діалоги, інтерфейс, геймплей, катцени**

Ще більш важливою частиною ігрового світу є лор

Лор (від англ. “lore“ – «знання») є всеосяжною історією і сумою всіх наявних знань про конкретний Всесвіт. Вона формується на основі вже наявних даних про роботу всередині ігрового всесвіту. У міру розвитку лору перекладачам локалізації відеоігор стає все важче зрозуміти ігровий світ, оскільки внутрішня історія відеогри часто набагато складніша, ніж безпосередній сюжет [29].

Практично будь-яка сучасна відеогра включає вербальні компоненти

Вербальні компоненти використовуються для того, щоб розвивати сюжет, наочно представляти хід гри, підтримувати темп гри [29].

Чотири композиційні складові, в момент виникнення яких реалізуються словесні компоненти

1. Діалоги у відеоіграх є одним із основних компонентів ігрового тексту. Вони не тільки передають інформацію про сюжет, але й створюють атмосферу гри, розвивають характери персонажів і допомагають залучати гравця до внутрішнього світу гри. Діалоги можуть бути різними за своєю формою: від простих фраз до складних багатоступеневих розмов з вибором реплік, що впливають на сюжет.

Діалоги є важливим елементом ігрового тексту, адже через них передається багато інформації про персонажів, сюжет та світ гри. У відеоіграх, таких як *The Witcher 3*, діалоги не лише просувають історію, але й дозволяють гравцеві впливати на розвиток подій. Діалоги можуть містити різні варіанти відповідей, що, в свою чергу, змінює ставлення інших персонажів до головного героя і може навіть змінити хід сюжету [29].

*Приклад: У The Witcher 3, деякі діалоги мають безпосередній вплив на поведінку персонажів та розвиток сюжету. Вибір у діалогах може призвести до різних результатів у розповіді - деякі персонажі можуть померти, а інші - стати союзниками залежно від рішень гравця.*

2) Інтерфейс відеоігор є важливим елементом, через який гравець взаємодіє з грою. Це можуть бути різноманітні елементи: текстові меню, кнопки, значки, панелі управління. Від правильно організованого інтерфейсу залежить зручність і зрозумілість гри для користувача. Локалізація інтерфейсу є важливим етапом, оскільки невірно перекладені чи неправильно адаптовані елементи можуть створювати незручності для гравця.

Інтерфейс у відеоіграх є інструментом, через який гравець взаємодіє з грою. Він включає меню, показники здоров'я, ресурси, карти та інші елементи. У *WoW* інтерфейс є досить складним, що дозволяє гравцям ефективно управляти своїми персонажами, ресурсами та завданнями в грі. Інтерфейс допомагає організувати інформацію і дозволяє гравцеві зручно орієнтуватися в складному ігровому світі.

*Приклад: У World of Warcraft інтерфейс містить різні панелі для управління персонажем, його здібностями, інвентарем і навіть соціальними функціями (чати, гільдії, друзі).*

3) Катсцени – це анімаційні або відео-сцени, що є частиною наративу гри. Катсцени дозволяють більш детально розповісти про сюжет, взаємодії між персонажами і розвиток подій. Локалізація катсцен передбачає переклад діалогів, але також адаптацію культурних та соціальних елементів, щоб забезпечити правильне сприйняття контексту. Катсцени можуть бути використані для того, щоб поглибити емоційний зв'язок гравця з грою і зробити історію більш драматичною та візуально насиченою.

Катсцени є сюжетними елементами, що призупиняють ігровий процес і відображають важливі події або зміни в світі гри. Вони служать для розвитку наративу і надають гравцеві можливість пережити емоційно значущі моменти. The Witcher 3 використовує катсцени для поглиблення сюжету, даючи гравцеві можливість побачити реакції персонажів на важливі рішення, що були прийняті раніше.

*Приклад: У The Witcher 3, катсцени використовуються для висвітлення ключових моментів сюжету, таких як битви з великими босами, важливі рішення головного героя чи змінення етапів гри. Вони допомагають створити більш глибокий емоційний зв'язок між гравцем і персонажами.*

2) Геймплей - це основний процес гри, де гравець здійснює свої дії в ігровому світі. Геймплей в WoW включає виконання завдань, битви, дослідження світу, що все разом складає неперервний досвід для гравця. Відеогра, зокрема World of Warcraft, відома своїм багатим геймплеєм, що включає як індивідуальні завдання, так і колективні активності (рейди, PvP).

### **1.1.3. Відеогра як форма комунікації між розробником і гравцем**

Відеогра, як форма комунікації, є важливим елементом взаємодії між розробником і гравцем. Розробник створює ігровий світ з певними правилами, механіками та наративами, в той час як гравець взаємодіє з цим світом, впливаючи на його розвиток через свої дії. Це взаємодія, де кожна дія гравця має наслідки, а кожна вибірка визначає, як буде розвиватися сюжет чи змінюватися ігровий процес.

У World of Warcraft розробники створюють ігровий світ, який постійно змінюється на основі дій гравців. Це спільна комунікація, де гравці можуть впливати на розвиток світу через свої активності, наприклад, участь у великих подіях, рейдах або економічних процесах гри. З іншого боку, розробники постійно оновлюють гру, вводять нові події і контент, враховуючи відгуки гравців.

Відеогра як комунікація має кілька рівнів:

1. Розробник – гравець (через усе наповнення гри розробники транслюють певний досвід, історію);
2. Персонаж – персонаж (внутрішньоігрові діалоги між героями, які гравець сприймає як слухач або учасник);
3. Гра – гравець (система повідомлень інтерфейсу, підказки, навчальні повідомлення);
4. Гравець – гра (дії гравця, команди, натискання кнопок – теж частина дискурсу, хоча й невербальна).

Таким чином, дискультурна взаємодія у грі багаторівнева. З точки зору дискурс-аналізу, відеоігри можна розглядати і як поліжанрове явище: тут є елементи діалогу (розмови персонажів), монологу (опис, внутрішні думки героя у вигляді щоденників чи записок), інструкції (туторіал), оповіді (сюжетні заставки), а часто й вставні тексти на кшталт книг, листів всередині ігрового світу. Це кидає виклик перекладачу – треба забезпечити стилістичну єдність перекладу і водночас відповідність різних жанрових фрагментів (офіційний тон у листах, розмовний – у діалогах, піднесений – у легендах тощо) [17].

Під час перекладу відеоігор правила тлумачення тексту ускладнюються необхідністю синхронізації часу оригінального та перекладеного текстів, передачі етнічних та культурних особливостей персонажів за допомогою акценту, лексичного та граматичного оформлення, стилістичної складової.

Отже, відеоігри як тип дискурсу вирізняються інтерактивністю, мультимодальністю, контекстуальністю та культурною специфікою, що робить їх унікальним об'єктом для локалізації. Ці характеристики визначають необхідність комплексного підходу до перекладу та адаптації, враховуючи не лише лінгвістичні, а

й культурні та технічні аспекти, щоб забезпечити автентичний ігровий досвід для цільової аудиторії.

Відеогра може бути розглянута як віддзеркалення сучасного світу, де кожен вибір людини має значення, де кожен діалог і кожна дія формують результат. Це символізує філософське поняття свободи волі: гравець має свободу вибору, але ці вибори обмежені законами гри. Водночас, розробник створює простір для цих виборів, але є певний контроль над тим, як саме ці вибори будуть реалізовані. Це можна розглядати як діалектику свободи і обмежень.

## **1.2 Поняття «локалізація відеоігор» у сучасному перекладознавстві**

### **1.2.1. Виникнення терміну «локалізація»**

Термін «локалізація» є відносно новим у лінгвістиці. В даний час у вчених немає єдиного підходу до тлумачення терміна «локалізація» [8].

Спочатку термін «локалізація» використовувався для позначення процесу адаптації програмного забезпечення до культури тієї чи іншої країни.

Одне з перших визначень терміна «локалізація» було дане компанією LISA: «Локалізація – це процес зміни товару або послуги з урахуванням особливостей регіональних ринків».

Локалізація - це насамперед комерційний продукт, тому часто доводиться переробляти гру, щоб її можна було продавати в інших країнах і приносити прибуток. Таким чином, ігрова локалізація включає в себе все: від перекладу ігор на нові мови до видалення тих елементів гри, які можуть не сприйматися або не піддаватися цензурі в інших культурах. Також при локалізації необхідно зберегти або відтворити оригінальні відчуття учасників від ігрового процесу. При цьому варто враховувати, що в процесі локалізації можуть відбуватися зміни за межами текстової структури, такі як зміни в коді самої гри або коригування маркетингових стратегій. На локалізацію впливають і економічні вигоди [8].

Термін «локалізація» вперше почав використовуватися в контексті перекладу в кінці 1980-х - на початку 1990-х років, коли зростаюча популярність комп'ютерних технологій та глобалізація ринку призвели до необхідності адаптації програмного

забезпечення, зокрема відеоігор, для різних культурних та мовних середовищ. Відзначалося, що переклад ігор не обмежується лише транслітерацією текстів з однієї мови на іншу, але й потребує глибокої адаптації контенту - від зміни культурних елементів до оптимізації графічного інтерфейсу. Ідея локалізації з'явилася для того, щоб гарантувати, що кінцевий продукт буде зрозумілий і прийнятний для користувачів з різних культур, зберігаючи при цьому оригінальний контекст і задум.

На початку локалізація в основному стосувалася перекладу текстів (книг, програмного забезпечення, вебсайтів), однак з розвитком індустрії відеоігор термін «локалізація» набув нового змісту - він став включати адаптацію не тільки тексту, а й усіх інших аспектів гри: зображень, звуків, культури, навіть графіки та технічних параметрів. У результаті, локалізація відеоігор стала складним, багатофазним процесом, який включає переклад, культурну адаптацію, технічну інтеграцію та навіть тестування продукту в новому середовищі.

Під час локалізації перекладачі можуть зіткнутися з низкою труднощів, як суто перекладацьких, так і специфічних для процесу локалізації. Нижче наведено приклади деяких проблем і стратегій, що використовуються для їх подолання.

Перше, про що варто згадати, це невідповідність обсягів тексту на різних мовах. Особливо це важливо враховувати при локалізації інтерфейсу, так як простір для текстового рядка на екрані фіксований, а текст оригіналу і переклад можуть істотно відрізнятися за кількістю символів. Ця проблема може бути вирішена ще на етапі перекладу, тобто перекладач може використовувати трансформації, які зменшують або збільшують обсяг тексту. В іншому випадку це можна виправити, змінивши розмір шрифту тексту [7].

Окремою проблемою при перекладі ігрової лексики є власні іменники, оскільки вони використовуються для створення осмислених імен і «розповідаючих» імен персонажів, що особливо важливо для фентезійних ігор.

Також використовувалася комбінація стратегій транскрипції та відстеження.

Далі розглянемо проблему перекладу нееквівалентної лексики. Оскільки сюжет гри розгортається у вигаданому всесвіті, населеному драконами та іншими міфічними істотами, базовий еквівалентний словник переважно на тему фентезі. Основними

прийомами, які використовують локалізатори при перекладі нееквівалентної лексики, є транскрипція та транслітерація: *horker* хоркер, *chaurus* корус, *daedra* даедра, *khajit* каджит, *Tu'um* Ту'ум [18].

Однак є і винятки: назва тварини “*skeever*”, за зростанням на англійську мову “*skeevy*”. Такий переклад є рідкісним випадком словотворення в тому випадку, коли цей спосіб не використовувався в оригіналі, і ілюструє тактику одомашнення, оскільки дозволяє українськомовному гравцеві зрозуміти, з чим він має справу.

Наступним кроком буде розгляд проблеми перекладу внутрішньоігрових досягнень. Як правило, внутрішньоігрові досягнення являють собою коротку фразу-заголовок і опис самого досягнення.

Остання проблема, яку ми розглянули, це так звані «пасхалки». У комп'ютерних іграх вони можуть бути представлені фразами в мові персонажів, а також графічними предметами і сюжетними сценами

У процесі локалізації перекладач стикається з безліччю проблем, пов'язаних як з технічними, так і з лінгвістичними, а також з прагматичними труднощами, властивими художньому перекладу.

При виборі мов для локалізації враховується середній рівень володіння англійською мовою та статистика найпопулярніших мов на платформі, де продаватиметься гра.

Від якості локалізації залежить успіх гри на зовнішньому ринку – можна навіть сказати, що вона безпосередньо впливає на продажі відеоігор.

Також слід зазначити, що відеоігри в основному створюються англійською та японською мовами. Це пов'язано з тим, що майже всі найбільші видавці відеоігор базуються в США та Японії.

Для подальшого розуміння процесу локалізації необхідно розглянути його класифікацію. Двома найбільш загальними ознаками для класифікації є період локалізації і тип локалізованого матеріалу. За періодом локалізації її можна розділити на *pre-release* (створена під час розробки гри) та *post-release* (підготовлена після релізу гри). За типом матеріалу виділяють три види: локалізація інтерфейсу та субтитрів,

локалізація інтерфейсу, внутрішньоігрова графіка та субтитри, а також повна локалізація з дубляжем [17].

Розрізняють різні рівні локалізації:

- переклад документів і коробок, які додаються до гри;
- часткова локалізація без субтитрів (переклад письмових текстів гри, коробки);
- часткова локалізація з субтитрами мовою одержувача;
- повна локалізація (озвучка у виконанні акторів, субтитри, переклад коробки).

Таким чином, процес локалізації відеоігор включає велику кількість різних видів і типів перекладу. А перекладач, якому необхідно виконати локалізацію, в свою чергу, повинен володіти великою кількістю різних компетенцій, щоб досягти успіху в цій сфері. Зокрема, це: знання технічної та ігрової термінології, знання особливостей аудіовізуального перекладу, знання двох мов, креативність, міжкультурна комунікація, знання світової поп-культури та, зокрема, про її ігрову частину.

Таким чином, переклад є основним інструментом локалізації, а його головна мета – зробити так, щоб одержувач повірив, що продукт спочатку був створений на його рідній мові.

За матеріалами сайту компанії GALA (Globalization and Localization Association) термін «локалізація» визначається так: «Локалізація (також відома як «l10n») - це процес адаптації продукту або контенту до певного регіону або ринку. Переклад – це лише один з елементів процесу локалізації».

Е. Пім дає наступне визначення локалізації: «загальний спосіб мислення, що інформує про кроскультурну адаптацію тексту в галузях програмного забезпечення, документації продуктів, веб-технологій та деяких міжнародних служб новин» [32].

У перекладознавстві локалізація відеоігор позначає переклад і адаптацію відеоігор, не тільки мовного контенту, але й різних аспектів гри (зображень, музики, інтерфейсу) відповідно до культурних, соціальних і технічних умов цільового ринку. Це процес адаптації, де необхідно врахувати не тільки мовний аспект, але й специфіку культур, норм і вподобань гравців у різних країнах.

*Приклад: У The Witcher 3: Wild Hunt, розробники з CD Projekt Red витратили багато часу на локалізацію гри для різних ринків, не лише перекладаючи текст, але й*

*адаптуючи її культурні елементи, такі як використання місцевих народних традицій, міфів і легенд, що робить гру більш доступною для гравців в усьому світі.*

### **1.2.2. Відмінності між перекладом, інтернаціоналізацією та локалізацією**

Переклад є лише першим етапом процесу локалізації. Він передбачає передачу змісту з однієї мови на іншу, але не враховує культурні відмінності між ринками. Переклад може бути дослівним, але у випадку з відеоіграми це часто призводить до недорозумінь або втрати частини сенсу.

*Приклад: У процесі локалізації гри World of Warcraft переклад діалогів, інтерфейсу та підказок є лише частиною процесу. Однак, сам процес локалізації включає і адаптацію культурних контекстів, таких як зміна певних образів або символів, щоб вони відповідали локальним уявленням.*

Інтернаціоналізація - це процес підготовки продукту до локалізації. На цьому етапі розробники враховують, що продукт може бути адаптований до різних мов та культур. Інтернаціоналізація в основному стосується структури продукту, щоб його було легше локалізувати, без необхідності значних змін у коді чи контенті. Це може включати уніфікацію форматів для чисел, дат, валют і навіть урахування різних алфавітів.

*Приклад: У World of Warcraft, інтернаціоналізація передбачала створення гнучкої системи інтерфейсу, яка могла підтримувати різні мови і символи. Наприклад, підтримка кирилиці для російського ринку або китайського письма для азійських версій гри.*

Локалізація - це повний процес адаптації продукту до місцевих умов, який включає не тільки переклад, але й адаптацію культурних, технічних і навіть графічних елементів. Це може включати зміни в контенті, щоб він відповідав місцевим нормам і традиціям. Локалізація охоплює всі аспекти, які можуть бути важливими для гравця в конкретному регіоні.

*Приклад: У The Witcher 3 локалізація включала переклад, культурну адаптацію (наприклад, зміна імен персонажів або часткова зміна сюжетних елементів для*

*того, щоб вони відповідали культурним нормам різних ринків), а також технічну адаптацію, щоб гра могла працювати на різних платформах.*

У рамках вивчення локалізації науковці одночасно торкаються тем глобалізації та інтернаціоналізації, вважаючи їх частиною процесу. Ці терміни походять з маркетингу, так як процеси, що позначаються цими термінами, раніше позначали виключно просування на світовий ринок різних товарів.

Глобалізація – це процес, який веде до уніфікації економічних, політичних, культурних і соціальних норм. Таким чином, глобалізація вирішує проблеми бізнесу, пов'язані з виведенням продукту на світовий рівень. Щоб отримати більший прибуток, організації виходять за межі ринку своєї країни і налагоджують міжнародні поставки, перетворюючись у величезні світові корпорації [16].

Інтернаціоналізація за визначенням LISA – це «процес включення продукту на технічному рівні для локалізації», можливості локалізації на технічному рівні. Іншими словами, інтернаціоналізований продукт не потребує переробки чи редизайну під час локалізації.

Він був розроблений і виготовлений таким чином, що може бути легко адаптований для конкретного ринку після етапу проектування.

Інтернаціоналізація текстів як напрям спеціалізованого перекладу підвищує якість розуміння та доступність ресурсів для найбільшого відсотка міжнародної аудиторії за рахунок використання базової англійської мови як міжнародної, полягає в максимальному абстрагуванні від різних культурних особливостей, призводить до адаптації вихідного тексту та підготовки універсального міжнародного опису або перекладу документа для продукту або рішення.

Отже, переклад є частиною (хай і ключовою) локалізації, але не вичерпує її. Можна сказати, що локалізація = переклад + адаптація. Переклад зосереджується на лінгвістичній еквівалентності (передати зміст тексту іншою мовою), тоді як локалізація прагне функціональної еквівалентності – забезпечити гравцю той самий досвід, який мають носії оригіналу. Як підкреслюють Mangiron і O'Hagan, локалізатору часто надається карт-бланш на зміни – перекладач може вільно змінювати текст, додавати або опускати елементи, аби гра сприймалася природно

цільовою аудиторією. Інколи локалізація наздоганяє або навіть змінює саму гру: локалізатори можуть просити розробників змінити графіку, дизайн чи сюжетні деталі задля кращого прийняття в їх культурі. Це унікальна ситуація, нехарактерна для літературного перекладу – фактично відбувається творчий діалог між перекладачем і розробником. Таким чином, локалізація ігор виходить за межі «невидимої» роботи перекладача (за Л. Венуті) і стає помітною частиною розробки продукту.

Е. Пім вважає, що інтернаціоналізація і локалізація – це два поняття, що входять в глобалізацію і забезпечують її існування. Для того, щоб «глобалізувати» продукт, вивести його на світовий ринок, необхідно спочатку його підготувати, позбувшись елементів, властивих тому чи іншому мовному середовищі, тобто зробити його міжнародним. Далі йде етап локалізації: продукт перекладається іншими мовами, а його елементи адаптуються під конкретну аудиторію [32].

У контексті локалізації виникає питання глибшої комунікації між культурами. Переклад, як форма передачі інформації, не є абсолютно нейтральним – він завжди передає певну інтерпретацію, фільтруючи певні культурні елементи. Локалізація – це не лише практичний процес адаптації, а й філософський акт, що ставить питання про збереження автентичності та ідентичності в умовах глобалізації.

### **1.2.3. Види локалізації: часткова, повна, культурна, технічна, графічна**

Локалізація в кожній сфері, як правило, має свою специфіку.

Процес локалізації відеоігор часто відбувається одночасно з її створенням мовою оригіналу, тому локалізаторам постійно доводиться вносити корективи до текстів, робити термінові переклади тих чи інших програмних продуктів і працювати в дуже стислі терміни.

В сучасному перекладознавстві локалізація відеоігор розглядається як міждисциплінарне явище, що поєднує теорію перекладу, культурологію та ІТ-технології.

Існує кілька видів локалізації залежно від вимог видавця відеоігор та особливостей мови та культури. Розглянемо кожен з видів окремо і визначимо, коли і де вони підходять:

### 1. Часткова локалізація:

Часткова локалізація - це адаптація лише частини контенту гри, наприклад, переклад меню та інтерфейсу, без змін у сюжетних елементах або графіці. Такий підхід часто використовують для тестування ринку або за обмеженого бюджету чи не так широко розповсюджених ігор, де не всі елементи потребують адаптації.

*Приклад: У World of Warcraft для певних ринків, де не було великого попиту, локалізація може включати лише переклад меню та інтерфейсу, без адаптації самого сюжету або діалогів.*

### 2. Повна локалізація:

Повна локалізація включає в себе не тільки переклад усіх текстових елементів, але й адаптацію культурних аспектів, музики, звуків, а також зміну графічних і відеоматеріалів, що можуть бути незрозумілими або неприязними для іншої культури. Така локалізація забезпечує максимальну зручність і прийнятність продукту для нової аудиторії.

*Приклад: У The Witcher 3 була здійснена повна локалізація для різних мовних ринків, включаючи не тільки переклад діалогів, а й адаптацію ігорних механік, назв локацій, а також різноманітних культурних елементів, що враховують особливості кожної країни.*

### 3. Культурна локалізація:

Культурна локалізація є частиною повної локалізації і полягає в адаптації контенту гри таким чином, щоб він відповідав культурним і соціальним нормам цільової аудиторії. Це може включати зміну імен, об'єктів, персонажів або сюжетних елементів, щоб уникнути непорозумінь або образ у місцевій культурі.

*Приклад: У World of Warcraft було змінено багато культурних елементів, зокрема для китайського ринку, де були адаптовані зображення деяких магічних символів і навіть візуальний стиль монстрів.*

### 4. Технічна локалізація:

Технічна локалізація включає адаптацію гри до специфікацій певних платформ, таких як зміна форматів екрану, адаптація до різних типів пристроїв, забезпечення сумісності з різними операційними системами та їх версіями. Вона також охоплює

підтримку різних мовних шрифтів, особливо якщо мова має нелатинський алфавіт, наприклад, китайський або арабський.

Інколи виокремлюють аспект, пов'язаний із програмною та технічною адаптацією. Сюди входить забезпечення підтримки національних кодувань символів, зміна шрифтів, аби відображати, скажімо, українські літери Г, Ї, Є (що не завжди були у старих ігрових шрифтах), розширення інтерфейсу під довші тексти тощо. Технічна локалізація тісно пов'язана з інтернаціоналізацією (i18n) – підготовкою самої гри до можливості локалізації (винос текстів у ресурси, використання Unicode, гнучкого інтерфейсу) [1].

*Приклад: У The Witcher 3 для різних регіонів була реалізована підтримка кирилиці для російського ринку та китайських ієрогліфів для Азії.*

#### 5. Графічна локалізація:

Графічна локалізація стосується змін у візуальних елементах гри, таких як іконки, символи, графічний інтерфейс, щоб відповідати місцевим уявленням або вимогам.

*Приклад: У World of Warcraft для арабських та персидських ринків графічний інтерфейс був змінений таким чином, щоб підтримувати правостороннє відображення тексту, а також адаптувати символи, що можуть бути неприємними для мусульманської аудиторії.*

*Приклад: У грі The Witcher 3 на вуличних покажчиках у різних мовних версіях можна побачити мову перекладу – це приклад графічної локалізації, коли дрібні деталі підвищують занурення гравця.*

#### **1.2.4. Локалізація як комунікативно-культурний процес**

Очевидно, що локалізація - це не просто переклад тексту готового продукту з однієї мови на іншу. Локалізація враховує безліч аспектів не тільки самого продукту, а й мови та культури цільового споживчого ринку. Це дуже об'ємна і багатогранна справа, яка вимагає не тільки великої роботи, але і багато часу і фінансів. У свою чергу, слід зазначити, що інформація про види ігрової локалізації буде актуальною

для розробників ігор, оскільки ігрова індустрія в сучасному світі зараз динамічно розвивається [12].

Локалізація є не тільки технічним чи лінгвістичним процесом, а й комунікативно-культурним актом, що сприяє діалогу між культурами. Відеоігри не просто перекладаються, а адаптуються до унікальних соціокультурних умов кожного регіону. Це вимагає врахування глибоких культурних, соціальних, політичних і релігійних аспектів. Локалізація стає способом передачі не лише тексту, але й більш складних культурних повідомлень.

*Приклад: У The Witcher 3 розробники зберегли багато культурних елементів польської міфології, але адаптували їх для ширшої аудиторії, зокрема змінюючи деякі сцени та символи, які могли бути неприємні для гравців з інших культур. Це відкриває дискусію про роль ігор як медіа для культурного обміну та викликає питання про збереження культурних ідентичностей у глобалізованому світі.*

Оскільки відеогра - це насамперед комерційний продукт, рішення про локалізацію гри значною мірою залежить від економічних факторів, таких як потенційний прибуток, який можна отримати в певній країні. Розробники ігор, заздалегідь вирішивши, для якої мовної аудиторії буде локалізована гра, враховують культурні та соціальні особливості аудиторії, такі як менталітет, цінності, гумор, географічне розташування. Головна мета локалізації – «зробити так, щоб одержувач повірив, що продукт спочатку був створений на його рідній мові.

Вирішуючи, для яких країн вони будуть локалізуватися, компанії-розробники враховують загальний рівень володіння англійською мовою в тій чи іншій країні та статистику найпопулярніших мов, які використовують гравці на платформі (магазині відеоігор).

Обсяг локалізації може бути різним: в одному випадку достатньо перекласти інтерфейс та опис гри, в іншому – текстового перекладу, у третьому – для успіху знадобиться озвучка та переклад графіки.

Існують різні рівні локалізації відеоігор:

- 1) переклад документів і коробок, які додаються до гри;

2) часткова локалізація без субтитрів (переклад письмових текстів гри, коробки);

3) часткова локалізація з субтитрами мовою одержувача;

4) повна локалізація (озвучка у виконанні акторів, субтитри, переклад коробки).

Повна локалізація, замінює оригінальну гру і дозволяє гравцям повністю зануритися в її атмосферу [1].

Компанії, що займаються локалізацією, зазвичай виділяють такі напрямки роботи при повній локалізації гри:

1) Інтерфейс (органи управління – кнопки, діалогові вікна і меню).

2) Внутрішньоігрові тексти. Одним з основних етапів локалізації є переклад всіх текстів, що використовуються в продукті, з урахуванням ігрового інтерфейсу, обмежень по кількості персонажів, необхідності створення субтитрів.

3) Озвучка гри. Команда, що складається з керівника проєкту, режисера дубляжу, звукорежисера, звукорежисера та команди інженерів. Перекладає і озвучує всі діалоги і відео в грі.

4) Графіка (графічні зображення, що містять текстову інформацію, яка ще більше занурює користувачів в ігрову атмосферу). Зображення, створені у форматі, який не можна редагувати, перемальовуються.

5) Додаткові матеріали (описи ігор для інтернет-магазинів, обкладинки, промо-ролики, прес-релізи, рекламні та маркетингові тексти, веб-сторінки та інші матеріали, що супроводжують реліз гри) [6].

Отже, локалізація відеоігор є багатограним процесом, що виходить за рамки простого перекладу, включаючи культурну адаптацію, технічні модифікації та тестування. Її складність зумовлена необхідністю врахування ігрового контексту, технічних обмежень і культурних особливостей цільової аудиторії, що забезпечує якісний ігровий досвід та сприяє успішному просуванню гри на глобальному ринку.

Локалізація як процес комунікації між культурами передбачає важливі питання етики та ідентичності. Переклад і адаптація можуть або зберегти культурну автентичність оригіналу, або ж змінити його на користь нової аудиторії. Це відкриває широку дискусію щодо культурної гегемонії - коли одна культура домінує над іншою

через глобалізацію, а також щодо культурного обміну, коли локалізація стає засобом взаємного збагачення культур.

### **1.3 Локалізація, як перекладацька стратегія**

#### **1.3.1. Основні стратегії перекладу: доместикація, форенізація, нейтралізація, транскреція.**

Важливу роль у процесі локалізації відіграє переклад, який є однією з його необхідних складових.

Розглядаючи процес локалізації, виокремлюється поняття «міжмовна локалізація» і трактує його «як новий тип перекладацької діяльності, який є актом міжкультурної комунікації та різновидом мовного посередництва», розрізняючи таким чином «саму локалізацію – комплексну адаптацію іншомовного продукту/послуги до певної культури-акцептора» та міжмовну локалізацію – лінгвокультурологічну адаптацію іншомовного мультимодального контенту до певного лінгвотипу [10].

З наведених визначень можна зробити висновок, що переклад – це складний процес, під час якого письмовий або усний текст трансформується з однієї мови на іншу. Термін «стратегія перекладу» часто використовується для опису процесу перекладу.

Досліджуючи проблему еквівалентного перекладу художніх текстів на українську мову з точки зору використання перекладачами перекладацьких перетворень, зроблено кілька важливих висновків: – вибір тієї чи іншої перекладацької одиниці визначається жанром і стилем оригінального тексту; – перекладач, допускаючи навмисне спотворення будь-якого параметра тексту, встановлює відповідність перекладеного тексту джерелу, слідуючи власному ідеальному зразку «хорошого перекладу» і такі свідомі перекладацькі дії не можуть бути кваліфіковані як помилкові; – будь-яка одиниця мови (фонема, графема, морфема, лексема, синтагма, словосполучення, текст) може стати одиницею перекладацького рішення, а також перекладацького рішення в цілому; – перекладацькі перетворення є різновидом перекладацького рішення [25].

Перекладацькі перетворення є, по суті, міжмовними операціями «повторного вираження» значення.

Виділяють чотири типи перетворень, які відповідають прийомам, що використовуються в перекладі:

- перестановки («зміна розташування (порядку) мовних елементів у перекладеному тексті порівняно з оригінальним текстом»);
- підстановки (граматичні заміни: форми слова, частина мови, члени речення, тип синтаксичного зв'язку; лексичні заміни: конкретизація, узагальнення, заміна наслідку причиною і навпаки; антонімічний переклад; компенсація);
- доповнення (лексичні доповнення в перекладеному тексті); – опущення (пропуск семантично зайвих слів) [25].

Перетворення також поділяються на лексичні, граматичні та лексико-граматичні: – лексичні перетворення (транслітерація, транскрипція, калькування, лексико-семантичні заміни); – граматичні перетворення (дослівний переклад або синтаксична асиміляція, граматичні заміни форми слова, частини мови або члена речення, поділ або поєднання речень); – лексико-граматичні перетворення (антонімічний переклад, експлікаційний або описовий переклад, компенсація) [25].

У процесі локалізації відеоігор важливим етапом є вибір перекладацької стратегії, яка визначає, як саме буде адаптований оригінальний контент до нової культурної реальності. Основні стратегії перекладу, такі як доместикація, форенізація, нейтралізація і транскреація, мають різні підходи до цього процесу.

Розглянемо їх детальніше:

#### 1. Доместикація (Domestication)

Доместикація полягає в адаптації контенту до культури цільової аудиторії, що передбачає зміну оригінальних елементів для того, щоб зробити їх більш зрозумілими та прийнятними для нової аудиторії. Відеоігри, що використовують стратегію доместикації, часто змінюють імена персонажів, місця, об'єкти та інші культурні елементи, щоб вони відповідали місцевим нормам і вподобанням.

*Приклад: У грі World of Warcraft для різних ринків була змінена низка культурних елементів, щоб адаптувати гру для різних культур. Наприклад, у деяких*

версіях гри були змінені імена деяких персонажів або місць, що мають різне культурне значення. Відомий персонаж *Gul'dan* в оригіналі, який є одним з головних антагоністів у всесвіті *Warcraft*, був адаптований в деяких версіях для різних ринків, де його ім'я було змінено, щоб воно звучало більш зрозуміло для місцевих гравців.

## 2. Форенізація (Foreignization)

Форенізація - це стратегія перекладу, при якій зберігаються оригінальні культурні елементи тексту, навіть якщо вони можуть бути незнайомими або важкими для розуміння цільовою аудиторією. Це дозволяє зберегти автентичність оригіналу та дати гравцю можливість відчувати культурні особливості іншого світу.

*Приклад: У The Witcher 3: Wild Hunt часто застосовувалась стратегія форенізації, де елементи польської культури, історії та міфології залишались без змін, навіть якщо для деяких гравців вони могли бути незрозумілими. Наприклад, різні терміни, пов'язані з польськими легендами та фольклором, були збережені, щоб гравець мав можливість зануритись в оригінальну атмосферу гри. Це дозволяє зберегти автентичність культури, хоча й створює певні складнощі для сприйняття.*

## 3. Нейтралізація (Neutralization)

Нейтралізація - це стратегія, яка полягає в «нейтралізації» культурних відмінностей, тобто адаптації елементів так, щоб вони стали більш універсальними і зрозумілими для більш широкої аудиторії. Ця стратегія дозволяє уникнути культурних непорозумінь, але водночас може призводити до втрати автентичності.

*Приклад: У WoW в деяких версіях гри використовуються нейтралізовані терміни для уникнення непорозумінь у контекстах, де культурні відмінності можуть бути великими. Наприклад, коли гра містить елементи, що стосуються релігійних або політичних тем, ці аспекти можуть бути змінені або м'якше представлені для тих ринків, де такі теми є чутливими або невідповідними.*

## 4. Транскреація (Transcreation)

Транскреація - це стратегія, при якій перекладач або локалізатор не просто перекладає, а створює новий контент, який зберігає емоційну і культурну силу оригіналу, при цьому адаптуючи його для нового ринку. Транскреація може включати

зміни не лише в тексті, але й у візуальних елементах, геймплейних аспектах або маркетингових матеріалах.

*Приклад: У The Witcher 3 неодноразово застосовували транскреацію в маркетингових матеріалах, наприклад, у рекламних слоганах чи постерах, щоб вони краще відповідали місцевим культурним реаліям. Замість того, щоб просто перекласти слоган чи текст, локалізатори створювали нові, більш привабливі та культурно адаптовані варіанти, що забезпечувало успіх на різних ринках.*

#### Додаток А (Таблиця 1)

Отже, локалізація відеоігор – це не механічний переклад, а гнучке застосування різних стратегій залежно від конкретного виклику. В одному і тому ж проекті перекладач може десь вдатися до форенізації (для імен і топонімів), десь до доместикації (для інтерфейсу чи довідкових матеріалів), а найскладніші місця перекласти шляхом транскреації. Ця багатогранність і робить локалізацію цікавим об'єктом дослідження.

### 1.3.2. Перекладацькі трансформації у відеоігровому контексті

У відеоігровому контексті перекладацькі трансформації є важливим інструментом для адаптації гри до культурних та мовних умов нового ринку.

Розглянемо докладніше операції перекладу, що відповідають цій класифікації.

Лексичні трансформації: – транскрибування і транслітерація (способи перекладу оригінальної лексичної одиниці шляхом відтворення її форми за допомогою букв цільової мови: під час транскрипції відтворюється звукова форма іноземного слова, а під час транслітерації – його буквенний склад); – калькування (спосіб перекладу оригінальної лексичної одиниці шляхом заміни її складових частин – морфем або слів з їх лексичними відповідностями в мові-перекладі); – лексико-семантичні заміни (конкретизація, узагальнення, модуляція (семантичний розвиток) – способи перекладу лексичних одиниць оригіналу шляхом використання в перекладі слів або словосполучень цільової мови, значення яких не збігається зі значеннями вихідних одиниць, але може бути виведено з них за допомогою певного виду логічних перетворень) [8].

Лексичні та граматичні трансформації: – антонімічний переклад (спосіб перекладу, при якому стверджувальна форма в оригіналі замінюється негативною формою в перекладі або, навпаки, негативною формою стверджувальною) супроводжується заміною лексичної одиниці мови оригіналу на одиницю перекладацької мови з протилежним значенням; – експлікація або описовий переклад (метод перекладу, при якому лексична одиниця мови оригіналу замінюється словосполученням, яке експлікує її значення, тобто дає більш-менш повне пояснення, або визначення цього значення в мові перекладу); – компенсаційний (метод перекладу, при якому втрачені при перекладі одиниці вихідної мови в оригіналі елементи значення переносяться в текст перекладу якимось іншим способом, причому не обов'язково в тому ж місці тексту, що і в оригіналі).

Можна виділити кілька груп лексичних труднощів, які виникають при перекладі текстів відеоігор:

1. Переклад слів, які не залежать від контексту. Перша група лексичних проблем пов'язана з передачею власних назв і географічних назв, оскільки власне ім'я часто має певну смислову складову, яка не залежить від загальної тематики гри.

2. Переклад контекстно-залежних слів. До цієї групи належать труднощі, пов'язані з контекстуальним значенням широкозначних слів і полісемантикою. Проблема актуальна в зв'язку з характером тексту гри, так як в файлі, що містить всю текстову інформацію, рядки реплік з діалогів та інших текстів знаходяться не в логічному, а в довільному порядку.

3. Переклад нееквівалентної лексики та неологізмів. Такий словник може включати терміни, поняття і назви, створені для конкретної гри. Гра являє собою окремий всесвіт зі своїми персонажами, архітектурою та атрибутами.

4. Переклад «фальшивих друзів перекладача». Цю проблему можна вважати універсальною за своєю природою, адже наявність «помилкових друзів перекладача» не обмежується якимось конкретним типом тексту [26].

Труднощі при перекладі відеоігор іноді виникають через те, що «розробники не завжди супроводжують необхідний текст гри пояснювальними записками, а часто перекладач забезпечується взагалі розрізненим текстом. Складність може виникнути і

в локалізації відеоігри, де гравець може вибрати стать персонажа, тому внутрішньоігрові посилання на нього (щоденники, діалоги) повинні відображатися з використанням відповідної статі, а є ігри з нелінійним сюжетом, де інформація на ранніх етапах гри може мати сенс у кількох різних контекстах, що дуже важливо для перекладу.

Адаптація гумору та сленгу є особливо складним завданням для перекладачів, оскільки використання гри слів або гумору стає все більш поширеним явищем у відеоіграх, і може бути надзвичайно складно перекласти текст з вихідного тексту на цільову культуру.

*Приклад: У The Witcher 3: Wild Hunt часто використовувалась адаптація для місцевого гумору, наприклад, переклад пісень, прислів'їв або жартів, які спочатку мали польське коріння, але могли бути складними для розуміння в інших культурах.*

На даний час відеоігри настільки глибоко проникли в культуру, що уявити дозвілля сучасної людини без них практично неможливо. Відеогра – це, з одного боку, програмний продукт, а з іншого – розважальний аудіовізуальний продукт, наприклад, як фільм. Цей складний продукт, який поєднує в собі різні види текстової, аудіовізуальної та графічної інформації, потребує локалізації.

Локалізація - це процес лінгвокультурної та технічної адаптації відеоігор, сайтів і програм для іншої країни. Це поняття нерозривно пов'язане з процесами глобалізації та інтернаціоналізації. Основне завдання локалізації відеоігор - передати сенс, емоції та ефекти, які були закладені розробниками в оригінальному продукті користувачам в інших країнах.

Для виконання основного завдання локалізації використовуються різні стратегії перекладу [22].

Отже, локалізація як стратегія перекладу відеоігор передбачає використання доместикації, форенізації або гібридного підходу, що дозволяє адаптувати гру до культурних і лінгвістичних особливостей цільової аудиторії. Вибір стратегії залежить від типу гри та маркетингових цілей, а успішна локалізація забезпечує баланс між збереженням оригінального змісту та доступністю для гравців, що сприяє глобальному успіху гри.

### 1.3.3. Теорії Л. Венуті, С. Басснетт, Дж. Кетфорда, Ю. Найди

1. Лоренс Венуті в своїй теорії «Domestication vs. Foreignization» підкреслює важливість збереження культурної автентичності через форенізацію [1]. Він вважає, що локалізатор повинен зберігати оригінальність культурних елементів, навіть якщо вони незрозумілі для цільової аудиторії. У контексті відеоігор це означає, що, незважаючи на труднощі, важливо не занадто «облаштовувати» культуру, щоб зберегти її автентичність.

2. Сьюзан Басснетт акцентує увагу на важливості культурної адаптації [2]. Вона вважає, що перекладач не повинен лише передавати текст, але й брати до уваги культурні контексти, соціальні реалії та ідеології, що може бути важливо для відеоігор, де гравці взаємодіють з контентом і можуть бути схильні до культурних непорозумінь.

3. Джон Кетфорд зосереджувався на теорії адаптації та перекладацьких трансформацій [4]. Він підкреслював, що в разі локалізації відеоігор перекладач може бути змушений адаптувати або змінювати елементи гри, щоб вони стали зрозумілими для цільової аудиторії, зберігаючи при цьому загальний сенс і суть.

4. Юрій Найда наголошував на важливості пошуку балансу між автентичністю оригіналу і вимогами культурної адаптації [3]. Він вважав, що переклад повинен забезпечувати точність, але водночас враховувати культурні та соціальні аспекти, які можуть змінити сприйняття тексту. У контексті відеоігор це передбачає, що локалізація не тільки переводить слова, але й забезпечує розуміння контексту і ідей, які стоять за текстом.

Локалізація відеоігор, з одного боку, є технічним процесом, але з іншого боку, вона відкриває широку дискусію про культурну ідентичність та глобалізацію. Використовуючи стратегії доместикації та форенізації, локалізатори фактично стають посередниками між культурами, і їхні вибори впливають на те, як сприймається ідея оригінального контенту [16].

Локалізація постає як процес перекладу культури, де важливо зрозуміти, на чому ми робимо акцент: чи на культурній автентичності, чи на адаптації для

глобального споживача. З одного боку, ми прагнемо зберегти культурні особливості гри, а з іншого - створити продукт, який буде зрозумілим та прийнятним для широкої аудиторії.

У першому розділі ми визначили основні теоретичні засади, які є основою для подальшого вивчення процесу локалізації відеоігор. Особлива увага була приділена поняттю локалізації як комплексного процесу, який охоплює не лише переклад тексту, а й культурну адаптацію, технічну інтеграцію та емоційну сприйнятливість гравців. Ми розглянули ключові аспекти ігрового дискурсу, такі як інтерактивність, мультимодальність та наративність, а також підкреслили важливість локалізації як комунікативного процесу між розробником і гравцем. Важливим є і те, що локалізація відеоігор має глибокі культурні та лінгвістичні корені, що ставить перед перекладачами та розробниками складне завдання: не лише перекласти, але й адаптувати контент так, щоб він відповідав соціокультурному контексту цільової аудиторії. Таким чином, теоретичні засади дослідження локалізації у відеоіграх створюють міцний фундамент для розуміння комплексності цього процесу та його впливу на сприйняття контенту [21; 22; 23].

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

#### 2.1. Етапи та структура процесу локалізації

##### 2.1.1. Етапи: підготовка контенту - переклад - культурна адаптація - технічна інтеграція - тестування.

Локалізація відеоігор є складним і багатогранним процесом, який виходить за межі простого перекладу тексту. Вона охоплює адаптацію лінгвістичних, культурних, технічних і візуальних елементів гри для забезпечення природного сприйняття цільовою аудиторією. Процес локалізації включає кілька етапів, кожен із яких має свої особливості та виклики. У цьому підрозділі детально розглядаються основні етапи локалізації та їхні особливості, а також наводяться приклади з української локалізації популярної відеогри World of Warcraft.

Етапи процесу локалізації:

##### 1. Підготовка та аналіз контенту

Перший етап локалізації передбачає аналіз ігрового контенту, створення глосарію термінів, визначення культурних особливостей і технічних вимог. На цьому етапі команда локалізації співпрацює з розробниками гри, щоб отримати доступ до текстових файлів, аудіо, графіки та інших ресурсів. Важливо врахувати жанр гри, її цільову аудиторію та культурний контекст. Наприклад, у грі World of Warcraft підготовка до української локалізації включала аналіз фентезійного світу гри, термінології (такої як назви фракцій, магічних здібностей) і культурних референсів, щоб адаптувати їх до українського контексту.

Наприклад: У World of Warcraft команда локалізації створила глосарій, де терміни, пов'язані з магією та фракціями, були стандартизовані. Наприклад, англійське “*Arcane Magic*” перекладено як «Таємна магія», що відповідає українській традиції фентезійних творів.

##### 2. Переклад текстового контенту.

Переклад є основною частиною локалізації, але він ускладнений специфікою ігрового дискурсу. Тексти в іграх включають діалоги, описи предметів, меню, підказки та сюжетні тексти, які часто мають обмеження за довжиною символів. Перекладачі повинні враховувати контекст, стиль і тон гри. У грі World of Warcraft діалоги між персонажами можуть бути як формальними, так і наповненими гумором чи сарказмом, що потребує відповідного стилю в українській локалізації.

*Наприклад: У World of Warcraft фраза англійською “For the Horde!” була перекладена українською як «За Орду!». Цей переклад зберіг емоційну силу оригіналу, водночас відповідаючи природному звучанню української мови. Переклад гумористичних діалогів, таких як репліки гоблінів (“Time is money, friend!”), був складнішим. Українська версія «Час – це гроші, друже!» адаптувала жарт до локального контексту, зберігаючи комічний ефект.*

### 3. Культурна адаптація

Після перекладу наступний етап полягає у культурній адаптації, що передбачає заміну або модифікацію елементів, які можуть бути незрозумілими чи неприйнятними для цільової аудиторії. Це включає зміну жартів, ідіом, культурних референсів, а іноді й візуальних елементів. В українських локалізаціях особлива увага приділяється адаптації гумору та фентезійних елементів, щоб вони резонували з місцевою аудиторією.

*Наприклад: У World of Warcraft деякі англійські ідіоми, що не мають прямого еквівалента в українській мові, замінювалися на локальні аналоги. Наприклад, фраза “You’re barking up the wrong tree” (дослівно: «Ти гавкаєш не на те дерево») була адаптована як «Ти помилився адресою», щоб зберегти зміст і природність діалогу.*

### 4. Технічна адаптація

Після адаптації контенту потрібно інтегрувати його в гру, що включає зміну форматів дати, валюти, шрифтів, а також забезпечення сумісності з локальними платформами. В українських локалізаціях особливу увагу приділяють підтримці кирилических шрифтів і правильному відображенню тексту в інтерфейсі. Технічні обмеження, такі як обмеження довжини текстових рядків, часто ускладнюють переклад.

*Наприклад: У World of Warcraft українська локалізація стикалася з проблемою обмеження простору в інтерфейсі. Наприклад, англійське “Quest Log” (журнал завдань) є коротким, але український еквівалент «Журнал завдань» довший, що вимагало скорочення до «Завдання» в деяких меню. Крім того, команда локалізації адаптувала формати дати (з американського MM/DD/YYYY на європейський DD.MM.YYYY), щоб відповідати українським стандартам.*

*Наприклад: Цей етап включає дубляж, субтитри та, за необхідності, зміну графіки. В українських локалізаціях дубляж є рідкістю через високі витрати, але субтитри широко використовуються. Аудіовізуальна адаптація також може включати зміну візуальних елементів, таких як знаки чи символи, що мають культурне значення.*

У грі World of Warcraft українська локалізація включала субтитри для всіх діалогів, що дозволяло зберегти оригінальний англійський дубляж, але зробити гру доступною для україномовних гравців. У деяких випадках, наприклад, із назвами локацій, команда локалізації додавала кириличні написи, щоб посилити занурення в ігровий світ.

## 5. Тестування

Останній етап – тестування локалізації, яке включає перевірку перекладу, технічної сумісності та культурної відповідності. Тестувальники перевіряють, чи правильно відображаються тексти, чи збережено контекст, і чи немає помилок у перекладі. В українських локалізаціях цей етап є особливо важливим через складність кирилических шрифтів і потребу в узгодженості термінології.

*Наприклад: Під час тестування української локалізації World of Warcraft було виявлено, що деякі терміни, такі як “mana” (мана), перекладалися по-різному в різних частинах гри («магічна енергія», «мана»). Команда локалізації стандартизувала термін як «мана», щоб забезпечити консистентність. Крім того, тестувальники виправляли помилки в субтитрах, де через технічні обмеження текст обрізався.*

Після проходження всіх етапів локалізована гра випускається для гравців. Але на цьому робота не завершена – в епоху оновлень та доповнень перекладачі часто продовжують локалізувати патчі (оновлення) та DLC (додатковий контент). Таким

чином, локалізація може стати безперервним циклом (особливо для онлайн-ігор-сервісів). Важливим є налагодження постійного робочого процесу (pipeline), щоби нові тексти одразу перекладалися і тестувалися, а гра різними мовами залишалася синхронізованою за контентом [8].

Локалізація відеоігор стикається з низкою викликів, які впливають на якість кінцевого продукту:

- **Обмежений контекст:** Перекладачі часто працюють із фрагментами тексту без доступу до повного контексту гри. Наприклад, у World of Warcraft переклад діалогів без розуміння ролі персонажа може призвести до неточностей.
- **Культурна чутливість:** Адаптація контенту для України вимагає уникнення тем, які можуть бути сприйняті як контroversійні, наприклад, релігійних чи політичних референсів.
- **Технічні обмеження:** Обмеження довжини тексту в інтерфейсі змушують перекладачів скорочувати фрази, що може вплинути на їхній зміст.
- **Часові рамки:** Локалізація часто виконується паралельно з розробкою гри, що ускладнює доступ до остаточних матеріалів.

Українська локалізація відеоігор сприяє популяризації україномовного контенту та розвитку ігрової культури в Україні. Якісна локалізація, як у World of Warcraft, підвищує занурення гравців і робить гру доступною для ширшої аудиторії. Українська версія гри отримала позитивні відгуки за природність діалогів і збереження фентезійного колориту, що сприяло її популярності серед україномовних гравців.

Процес локалізації відеоігор є комплексним і вимагає співпраці перекладачів, програмістів, дизайнерів і тестувальників. Кожен етап – від підготовки до тестування – має свої особливості та виклики, які необхідно враховувати для створення якісного продукту. Українська локалізація World of Warcraft демонструє успішне поєднання лінгвістичної точності, культурної адаптації та технічної реалізації. Ці приклади підкреслюють важливість локалізації для забезпечення природного ігрового досвіду та популяризації україномовного контенту.

## **2.1.2. Міждисциплінарний характер локалізації: роль перекладача, редактора, тестувальника**

Процес локалізації є міждисциплінарним, оскільки він включає участь різних фахівців, які взаємодіють для досягнення оптимального результату [21; 39]. У процесі локалізації задіяні такі ролі, як перекладач, редактор, тестувальник, програміст, а також менеджер проекту.

**1. Перекладач.** Перекладач у контексті локалізації відеоігор має не лише знання мови, а й розуміння культурних контекстів. Вони працюють з діалогами, описами, підказками та іншими текстами, що містять важливу інформацію для гравця. Однак перекладачі також повинні враховувати нюанси мови, такі як жаргон, сленг та специфічні вирази, що можуть бути важливими для правильної передачі емоцій і настрою гри [23].

**2. Редактор.** Редактор займається не лише перевіркою граматики і стилістики, але й надає консультації щодо культурної відповідності контенту [32]. Вони повинні забезпечити, щоб переклад був точним і відповідним для цільової аудиторії, а також перевірити, чи не втратила гра своїх емоційних або культурних аспектів після локалізації.

**3. Проектний менеджер.** Проектний менеджер координує процес, слідкує за термінами, комунікує з замовником (розробниками), передає запитання перекладачів і відповіді, розподіляє завдання [33].

**4. Інженер локалізації.** Інженер локалізації відповідає за технічну сторону: готує файли, імпортує переклад назад, налаштовує збірки, слідкує щоб не виникло технічних проблем (кодування, змінні) [33].

**5. Тестувальник.** Тестувальники виконують важливу роль на етапі тестування, перевіряючи, чи працює локалізована версія гри без технічних проблем [33]. Вони також перевіряють, чи всі зміни правильно інтегровані, чи немає помилок у відображенні тексту, а також чи відповідність культурних адаптацій [21].

**6. Програміст.** Програмісти займаються технічною частиною, включаючи адаптацію коду для нових мов, зміну інтерфейсу, налаштування шрифтів для нових мовних символів, а також перевіряють технічну частину гри [33].

7. Менеджер проекту. Менеджер проекту відповідає за координацію всіх етапів локалізації, планування та моніторинг прогресу, забезпечуючи, щоб усі етапи завершувалися вчасно і в межах бюджету [31].

8. Фахівці з озвучення. Фахівці з озвучення, якщо виконується дубляж, залучаються режисери озвучки, актори, звукорежисери [22]. Вони працюють з перекладеним сценарієм озвучення (voice-over script), добирають українські голоси персонажів, слідкують за синхронністю реплік із рухом губ (для відеороликів) або із тривалістю оригінальної фрази.

9. Культурні консультанти. Культурні консультанти, іноді окремо запрошуються експерти з культури або фанати серії, щоб дати поради щодо перекладу складних імен чи специфічних концептів.

10. Замовник/розробник. Замовник/розробник затверджує ключові рішення (наприклад, як перекласти назву гри, героїв), може вимагати узгодження спірних моментів [33]. Вони ж забезпечують вихідні дані і приймають готову локалізацію.

### **2.1.3. Особливості взаємодії локалізаційних команд**

Локалізація відеоігор є результатом командної роботи, де кожен фахівець виконує важливу роль. Команди локалізації часто складаються з перекладачів, редакторів, тестувальників, програмістів та дизайнерів, і вони повинні ефективно взаємодіяти між собою, щоб забезпечити якісну адаптацію гри. Важливо, щоб усі ці фахівці працювали разом, забезпечуючи, щоб культурні, технічні та мовні аспекти гри були правильно інтегровані. Локалізація включає роботу з різними типами контенту, і кожен тип вимагає спеціалізованого підходу. Наприклад, переклад текстів гри відрізняється від адаптації графічних елементів або музичних тем.

*Приклад: У World of Warcraft локалізаційна команда, що займається перекладом текстів, повинна тісно співпрацювати з командою графічних дизайнерів, оскільки тексти можуть містити специфічні терміни, що стосуються географії і персонажів, а ці терміни повинні відповідати графічному контексту гри.*

Взаємодія між цими командами забезпечує цілісність кінцевого продукту, де не лише текст, але й усі елементи гри відповідають культурним та мовним вимогам. Для

цього важливо використовувати стандартизовані інструменти і платформу для зберігання всіх даних, щоб всі члени команди могли працювати з одними і тими ж ресурсами та уникали дублювання роботи.

Комунікація – критичний фактор: у великих проектах використовують чати, онлайн-бази, де перекладачі можуть ставити питання й обговорювати терміни. Так запобігають розбіжностям і помилкам. Існує навіть поняття локалізаційної платформи – спеціального програмного середовища, де всі учасники бачать прогрес перекладу і можуть коментувати кожен рядок (наприклад, Gridly, Crowdin, Memsource тощо) [21]. Це особливо корисно при розподіленому перекладі, коли над грою одночасно працюють десятки перекладачів у різних країнах.

Отже, локалізація – це чітко структурований процес, інтегрований у розробку гри. Дотримання послідовності етапів та ефективна співпраця команди є запорукою високої якості кінцевого продукту.

Процес локалізації відеоігор - це не лише технічний або лінгвістичний процес, але й культурний обмін, у якому кожен учасник команди локалізації є мостом між різними культурами. Це вимагає глибокого розуміння не тільки мови, але й контексту, в якому продукт буде споживатися. Локалізація стає важливою частиною глобального обміну між культурами, де кожен гравець може вплинути на те, як буде виглядати продукт у їхній культурі.

## **2.2. Основні стратегії адаптації культурно специфічного контенту**

Одним з найскладніших аспектів локалізації є адаптація культурно-специфічного матеріалу: реалій, гумору, фольклору, діалектів, відсилок до поп-культури [22]. У відеоіграх часто зустрічаються елементи, глибоко вкорінені в одній культурі, які можуть бути неочевидні або навіть недоречні в іншій.

Застосовують такі основні прийоми адаптації:

- прямий переклад з поясненням (збереження оригіналу з додаванням примітки чи внутрішньоігрової підказки);
- транскреція (вигадати аналог, що викликає подібний ефект у цільовій культурі);

- компенсація (зберегти ефект в іншому місці тексту чи гри);
- цензурування або пом'якшення (для чутливих тем, наприклад, релігійних чи політичних);
- заміщення на близький еквівалент (доместикація – адаптація під локальну культуру);
- залишення оригіналу з приміткою (якщо гра допускає глосарій чи підказки) [23; 19].

### **2.2.1. Прийоми культурної адаптації: транскреація, компенсація, редукція, заміщення**

Локалізація відеоігор - це не лише технічний процес перекладу тексту, а й складний комунікативно-культурний акт, який вимагає глибокого розуміння обох культур - вихідної та цільової. Однією з головних проблем у цьому процесі є передача культурно специфічного контенту, що часто має сильне емоційне, історичне або соціальне навантаження. Такі елементи можуть включати локальні реалії, колоритні фразеологізми, гумор, алюзії на телешоу, фольклорні образи, національні страви, звичаї, імена, релігійні символи, жести, політичні алюзії, історичні події та інші компоненти, що глибоко вкорінені в культурний контекст оригіналу.

Відеоігри, на відміну від традиційних текстів, є багатомодальними продуктами, що поєднують текст, звук, візуальні елементи та інтерфейсну взаємодію, а отже, процес адаптації ускладнюється ще більше. Завдання локалізатора - забезпечити ігровий досвід, який буде інтуїтивно зрозумілим, комфортним і автентичним для гравців іншої культури, не втрачаючи при цьому суттєвих змістових і стилістичних особливостей оригіналу. З цією метою застосовуються різні стратегії адаптації культурно специфічного контенту.

#### **1. Транскреація**

Транскреація є однією з найбільш творчих і гнучких стратегій адаптації, коли перекладач чи локалізатор не просто переводить текст, а радикально адаптує його до культурних реалій іншої країни, зберігаючи при цьому емоційну й ідеологічну сутність оригіналу. У відеоіграх це означає, що переклад може бути змінений так, щоб

звучати природно для аудиторії, але при цьому зберігати смислову та емоційну цінність.

*Приклад: У The Witcher 3 використовується транскреція, зокрема при перекладі поезії або важливих культурних посилань. Наприклад, у польській версії гри вірші, які відносяться до місцевої польської літератури, були адаптовані для французького чи англійського ринку так, щоб зберегти атмосферу та поетичний стиль, при цьому змінюючи культурні контексти, щоб вони стали більш зрозумілими для гравців з інших країн.*

## 2. Компенсація

Компенсація в локалізації полягає в тому, що відсутні або важко перекладні елементи оригіналу компенсуються іншими засобами, такими як додаткові пояснення, описи чи зміна контексту. Це дозволяє передати дух оригіналу, навіть якщо певні культурні чи мовні нюанси неможливо перекласти без втрат.

*Приклад: У World of Warcraft є багато термінів та символів, що мають глибоке коріння в західній культурі (наприклад, різні релігійні або міфологічні посилання), які можуть бути малозрозумілі для азійської аудиторії. Щоб компенсувати ці відмінності, розробники гри додавали пояснення через підказки або додаткові описові елементи в грі, що дає можливість краще зрозуміти культурні особливості гри.*

## 3. Редукція

Редукція в локалізації означає скорочення або спрощення контенту, якщо його повне перенесення є культурно неприязним або просто неможливим через технічні обмеження. Це може включати зміну або виключення елементів, які можуть бути неприємними, незрозумілими або образливими для гравців з іншої культури.

*Приклад: В японських іграх, таких як Persona, часто присутні елементи культури, які можуть бути незрозумілими або навіть неприязними для західної аудиторії (наприклад, культові або релігійні символи, що мають глибоке японське значення). Під час локалізації для Заходу частина таких елементів може бути редукована або змінена, щоб уникнути культурних непорозумінь або навіть потенційних образ.*

#### 4. Заміщення

Заміщення є стратегією, при якій культурні елементи оригіналу замінюються на інші, більш відповідні для цільової аудиторії. Це дозволяє зберегти загальну сутність контенту, але змінити деталі, щоб вони стали більш знайомими та прийнятними для нової культури.

*Приклад: У The Witcher 3 були замінені деякі культурні елементи для західного ринку, наприклад, у персонажах або локаціях використовувались більш універсальні архетипи або змішувались культурні елементи для кращого сприйняття на Заході. Заміщення на рівні діалогів та предметів дозволило зберегти емоційний контекст гри при адаптації до різних культур.*

У реальному процесі локалізації часто застосовується комбінація кількох стратегій одночасно. Наприклад, частину елементів адаптують через заміщення, інші залишають із поясненнями, а ще деякі піддають транскреації. Важливо пам'ятати, що кожен елемент гри (текст, інтерфейс, звук, візуальні образи) має власний рівень культурної залежності та вимоги до адаптації. Наприклад, візуальні зображення з релігійною символікою можуть бути цензуровані або змінені залежно від країни-отримувача.

Приклади таких стратегій можна знайти в численних відомих іграх. У серії *Ace Attorney* більшість імен персонажів було адаптовано під англomовну аудиторію. Так, Ryūichi Naruhodō став Phoenix Wright, а обстановка японського суду була змінена на американську, щоб відповідати очікуванням західних гравців. Така глибока адаптація дозволила грі набути популярності на міжнародному ринку, проте призвела до втрати деяких культурних маркерів.

На противагу цьому, гра *Ghost of Tsushima*, навпаки, демонструє стратегію збереження автентичності. Розробники свідомо залишили японську мову, культуру, традиційне вбрання, бойові техніки та архітектуру, даючи гравцям можливість повністю зануритися в японську культуру XIII століття. У локалізації лише додали субтитри, зберігаючи усну японську мову, що створило ефект автентичності.

Інший приклад - серія *Yakuza*, де локалізатори зберегли більшість культурних елементів Японії, проте додали пояснення до складних понять. Наприклад, у грі часто

використовуються назви японських страв, традиційні ігри, назви вулиць тощо. Замість заміни, було обрано стратегію транскреації з поясненням або описом у вигляді внутрішньоігрових діалогів і довідкових матеріалів.

Стратегії адаптації також залежать від цільової аудиторії. Якщо гра призначена для підлітків або молодших гравців, адаптація буде більш спрощеною і зрозумілою, з мінімумом культурно складних елементів. Якщо ж гра орієнтована на дорослих або нішеву аудиторію, допускається більше культурної автентичності [17].

Крім того, важливим чинником є жанр гри. В екшн-іграх або шутерах культурні елементи часто мають другорядне значення, тоді як у рольових або сюжетно орієнтованих іграх вони є фундаментальними. У грі на зразок *The Witcher 3: Wild Hunt*, що базується на слов'янській міфології, збереження культурного колориту було принциповим завданням, і локалізатори прагнули до якомога точнішого передання відповідної атмосфери.

Слід також згадати про роль соціальних мереж і спільнот геймерів, які іноді критикують або навпаки - підтримують ті чи інші локалізаційні рішення. Наприклад, надмірна адаптація може викликати обурення фанатів, які бажають «справжнього досвіду». З іншого боку, невдала транскреація або недоречне заміщення може зробити гру смішною або образливою.

Отже, локалізація відеоігор - це не просто «переклад», а повноцінний процес міжкультурного посередництва. Вибір стратегії адаптації культурно специфічного контенту залежить від багатьох чинників: цільової аудиторії, жанру гри, культурної дистанції, технічних обмежень, побажань розробників та навіть законодавчих норм. Ефективна локалізація не лише зберігає функціональність гри, а й гарантує емоційну і культурну автентичність. Вона перетворює ігровий досвід на універсальну форму спілкування між культурами, відкриваючи нові світи для мільйонів гравців по всьому світу.

### **2.2.2. Психолінгвістичний аспект культурної інтерпретації**

Психолінгвістика грає важливу роль у локалізації відеоігор, оскільки переклад і адаптація не тільки змінюють слова, але й впливають на сприйняття гравця. У

відеоіграх культурна інтерпретація на рівні мови і контексту є ключовим аспектом, оскільки гравець не тільки читає текст, але й переживає ігрову ситуацію емоційно, через взаємодію з ігровим світом.

### 1. Когнітивні реакції на мовні елементи

У відеоіграх часто використовуються специфічні терміни, що можуть викликати різні когнітивні реакції у гравців в залежності від їх культурного досвіду. Наприклад, у *World of Warcraft* багато термінів, що стосуються міфології та фольклору, можуть бути важкими для розуміння гравців, які не знайомі з західною культурною традицією. Тому локалізація таких термінів не обмежується лише перекладом, а вимагає адаптації, щоб забезпечити правильну психологічну реакцію у нових гравців.

### 2. Емоційне сприйняття контенту

Психолінгвістичні аспекти також включають роботу з емоціями, які викликаються певними словами чи фразами в грі. Локалізація повинна забезпечити, щоб зміст і атмосфера, що створюється оригіналом, були збережені при перекладі. У грі *The Witcher 3* розробники активно працювали з емоційними відгуками, адаптуючи текст, діалоги та навіть голоси персонажів, щоб гравці могли переживати ті ж емоції, що і в оригінальній версії.

Психолінгвістичний аспект культурної адаптації полягає у врахуванні того, як гравець сприймає ті чи інші елементи. Локалізатор має уявляти картину світу гравця: які його асоціації, знання, на що він зверне увагу. Дослідження гравців свідчать, що більшість цінує автентичність і повагу до оригіналу, але також очікує зрозумілості [24]. Тому правило адаптації: залишити незмінним те, що зрозуміє і оцінить гравець, і змінити те, що спричинить нерозуміння або негатив.

## 2.2.3. Приклади з англomовних ігор (Final Fantasy, Persona, World of Warcraft)

### 1. Final Fantasy

В серії Final Fantasy локалізація є складним процесом, оскільки гри цієї серії містять багато культурних, релігійних та історичних посилань. Наприклад, в японських версіях Final Fantasy часто зустрічаються елементи, які мають важливе

значення для японської аудиторії, але можуть бути неприязними або малозрозумілими для західних гравців. В процесі локалізації для Заходу багато елементів були змінені або замінені, щоб зробити їх більш доступними та зрозумілими для західної аудиторії.

## 2. Persona

У Persona також спостерігається використання культурно специфічних елементів, таких як японські школи, соціальні норми та релігійні мотиви. Коли гра була локалізована для Заходу, деякі частини гри були змінені для того, щоб бути більш зрозумілими для гравців, зокрема змінилися імена персонажів і деякі культурні норми. Проте, важливе значення було надано збереженню основної культури, і багато японських символів і виразів залишилися у перекладі.

## 3. World of Warcraft

У World of Warcraft локалізація і культурна адаптація також відіграють важливу роль. Наприклад, у грі є різні фракції, персонажі та історії, які можуть бути інтерпретовані по-різному в залежності від культурного контексту. Локалізація цієї гри включає не тільки переклад, а й глибоку адаптацію культурних елементів, таких як ім'я персонажів (які можуть бути адаптовані до місцевих мов та норм), а також зміни в образах і предметах, щоб зробити їх більш відповідними культурі цільового ринку.

У висновку цього розділу можна зазначити: стратегії адаптації культурних елементів варіюються від мінімального втручання (форенізація) до радикальної зміни (транскреація, цензура). Кожен випадок вирішується окремо, виходячи з жанру гри, очікувань аудиторії та задуму авторів. Оптимальною є «невидима адаптація» – коли гравець навіть не здогадується, що щось було змінено, і просто отримує задоволення, не спотикаючись об нерозуміння чи невідповідність.

### **2.3. Проблеми локалізації**

Процес локалізації відеоігор є важливим етапом, який забезпечує адаптацію контенту до культурних, мовних та технічних вимог цільових ринків [21]. Однак цей процес має численні труднощі і виклики, які можуть стати серйозними бар'єрами на шляху до успішного запуску гри на міжнародних ринках. У цьому розділі розглянемо

основні проблеми, з якими стикаються локалізатори відеоігор, зокрема технічні, лінгвістичні та культурні аспекти, а також наведемо приклади невдалих локалізацій на основі ігор World of Warcraft та The Witcher 3.

### **2.3.1. Технічні: обмеження інтерфейсу, кодування, синхронізація тексту.**

Технічні проблеми локалізації є одними з найскладніших у процесі адаптації відеоігор. Вони виникають через необхідність адаптувати гру до різних платформ, мов та регіональних особливостей. Кожен з етапів локалізації потребує уважної технічної роботи, щоб забезпечити коректну роботу гри в іншій культурній та мовній середовищі.

#### **1. Обмеження інтерфейсу**

Переклад тексту для різних мов може спричинити проблеми з інтерфейсом гри, оскільки деякі мови займають більше місця на екрані, ніж інші. Наприклад, німецька чи російська мови зазвичай мають довші слова порівняно з англійською, що може призводити до того, що текст не вміщується у відведену для нього область інтерфейсу.

*Приклад: У World of Warcraft для російської локалізації були змінені деякі елементи інтерфейсу гри. Оскільки кирилиця займає більше місця, деякі текстові елементи інтерфейсу довелося скоротити або змінити їх форматування, щоб вони поміщалися на екрані. Це також включало адаптацію меню та підказок, щоб вони не виглядали занадто стиснутими або нечитабельними.*

Часто перекладений текст довший за оригінал, особливо з англійської на українську, де багато слів багатоскладові. Це призводить до того, що написи не влазять у кнопки, меню виглядає громіздким.

Наприклад, кнопка “Save” (4 літери) українською – «Зберегти» (8 літер).

В іграх із фіксованим дизайном можуть бути серйозні труднощі: доводиться шукати коротші синоніми («Зберегт.», «Запис» – але це гірше).

Іноді рішення – зменшити шрифт, але він вже може бути мінімальним. Тому перекладачеві доводиться проявляти лаконічність, інколи скорочувати зміст (небезпечна нейтралізація). Ця проблема особливо відома у японських ігор, де

ієрогліфи дуже інформаційно ємні: 2-3 символи кандзі можуть передати поняття, що в українській вимагатиме 10 букв.

Локалізатори змушені узгоджувати з розробниками розширення інтерфейсу або навіть скорочувати текст реплік персонажів, щоби синхронізувати з рухом губ або тривалістю аудіо.

## 2. Кодування

Старі ігрові рушії можуть не підтримувати Unicode, через що українські букви відображаються некоректно. Доводиться впроваджувати нові шрифти.

Інколи немає підтримки правильного відображення форм слів: наприклад, в грі використовується шаблон *{CharacterName} picked up {ItemCount} {ItemName}*. – англійською добре, але українською для правильного відмінка треба знати число та рід предмету (1 зілля, 2 зілля, 5 зіль – різні форми).

Якщо рушій гри не дозволяє умов у рядках, це проблема: або змиритися з граматичною помилкою, або просити програмістів реалізувати множинні форми (деякі ігри як вихід – пишуть «взято 5 шт. [назва]», уникаючи відмінків).

Такі труднощі є прикладом, як мовна структура впливає на програмування і потребує креативного розв'язання.

Використання різних систем кодування символів може призвести до проблем із відображенням тексту в грі. Це особливо стосується мов, що використовують нелатинські алфавіти, такі як китайська, арабська або японська.

*Приклад: У The Witcher 3 для китайського ринку була розроблена спеціальна версія гри, яка підтримувала китайські ієрогліфи, що вимагали особливого кодування. Проблеми виникали з відображенням тексту, коли на певних етапах гри частина тексту або символів не могла коректно відобразитись, що вимагало технічних виправлень і перевірок.*

## 3. Синхронізація тексту

Однією з головних проблем є синхронізація перекладу з анімацією та діалогами. У випадку відеоігор, де важлива тимчасова синхронізація аудіо та відео, неправильна локалізація тексту може порушити ритм гри або виглядати неестетично, особливо коли мова не співпадає за довжиною з оригіналом.

*Приклад: У WoW для різних мов були адаптовані аудіо-дубляжі, а також синхронізовані підзаголовки, що іноді вимагало додаткових технічних змін. Якщо текст на іншій мові виглядав занадто коротким або довгим, ніж оригінал, його потрібно було адаптувати, щоб забезпечити правильну синхронізацію між субтитрами та анімацією.*

Якщо виконується повний дубляж, перекладач повинен враховувати ліпсінк (синхронність з рухом губ) та таймінг. Репліка українською має бути приблизно такої ж довжини в секундах, що й англійська. Інакше анімація персонажа говоритиме довше/коротше за озвучку. Ця вимога додає стресу: доводиться добирати слова, щоб фраза звучала не довше, але передала зміст. Іноді відходять від точності: скорочують ввічливі слова, переводять складнопідрядне речення в два коротких тощо. Перекладач тісно співпрацює з режисером озвучення, щоб репліки лягли в уста акторів природно.

### **2.3.2. Лінгвістичні: нееквівалентна лексика, жарти, діалекти, неологізми**

Лінгвістичні проблеми локалізації часто є найбільшими викликами для перекладачів відеоігор, оскільки мови мають різні структурні особливості, а також значні культурні та соціальні відмінності. Важливо адаптувати текст так, щоб зберегти його значення та атмосферу, при цьому враховуючи локальні мовні норми та традиції.

#### **1. Нееквівалентна лексика**

В багатьох іграх використовуються терміни або концепти, які не мають точних еквівалентів у цільовій мові. В таких випадках локалізатор змушений використовувати адаптації або створювати нові слова, які передають схожий сенс.

*Приклад: У The Witcher 3 для різних мов було потрібно адаптувати терміни, що відносяться до польської міфології та культури. Наприклад, слово “wiedźmin”, що означає «відьмак», не має прямого еквіваленту в інших мовах, і тому було переведено як «Witcher» для англійської версії або «Ведьмак» для російської.*

Фентезі та наукова фантастика рясніють *неологізмами* – вигаданими назвами рас, тварин, технологій. Перекладач вирішує: транслітерувати (зберегти форму) чи створити неологізм цільовою.

Наприклад, “*Moogles*” (вигадані істоти в *Final Fantasy*) українською переклали як «мугл» – просто передали звучання.

А от “*lightsaber*” (зоряний меч у *Star Wars*) у нас вже традиційно «світловий меч» – хоч оригінал теж вигаданий, але зрозуміла основа дозволила калькувати.

Безеквівалентні реалії (типу назв харчів, міфічних істот) можуть мати аналоги в нашій міфології – перекладач шукає, чи немає в українській культурі схожого поняття.

Наприклад, слов’янського “*leshy*” (лісовик) в англійській версії *Witcher* назвали “*leshen*”; українською цю істоту логічно звати «лісовик» чи «Лісун», що ближче до нашого фольклору. Отже, доводиться приймати рішення – лишити екзотику чи замінити на свій фольклорний відповідник (який може неточно відповідати). Це завжди дискусійно.

## 2. Жарти

Жарти та гумор є особливим викликом, оскільки багато жартів базуються на мовних і культурних особливостях. Переклад гумору часто вимагає значної адаптації, оскільки жарт може не мати сенсу або звучати незрозуміло для іншої культури.

*Приклад: У World of Warcraft є багато жартів, що спираються на англійські ігрові терміни або культурні феномени. Наприклад, деякі пункти в діалогах чи коментарях персонажів можуть бути ґрунтовані на англійському сленгу або вишуканих каламбурах, які не мали б сенсу в інших мовах. У такому випадку локалізатори адаптують гумор, іноді навіть повністю змінюючи оригінальні жарти на ті, що будуть сприйняті краще в цільовій культурі.*

## 3. Неологізми

Ігри часто використовують неологізми, що створюються в межах ігрового всесвіту. Локалізатори повинні вирішити, чи варто перекладати ці неологізми, чи краще залишити їх у оригіналі, або створити нові слова, які будуть зрозумілі гравцям.

*Приклад: У The Witcher 3 часто зустрічаються терміни та імена, які є частиною фольклору та унікальних назв у світі гри. Такі терміни, як “Wraith”, “Harpies” або “Vampires”, можуть бути адаптовані на місцеві мови, але важливо не втратити емоційну значущість, яку вони несуть у контексті гри.*

### **2.3.3. Культурні: табу, гумор, релігійні та політичні алюзії**

Культурні проблеми є одними з найбільш складних в процесі локалізації, оскільки вони стосуються таких чутливих тем, як релігія, політика, мораль і навіть соціальні норми. Під час локалізації важливо враховувати культурні табу та уникати непорозумінь чи образ, що можуть виникнути через культурні відмінності.

#### **1. Табу**

У різних культурах існують різні соціальні та культурні табу, які можуть бути чутливими для певних аудиторій. У відеоіграх, які можуть містити насильство, сексуальні теми або релігійні послання, важливо адаптувати ці аспекти для уникнення культурних конфліктів.

*Приклад: У WoW були випадки, коли для певних ринків, наприклад, для арабських або китайських, потрібно було змінювати або виключати деякі елементи, що могли бути неприязними для цих культур, зокрема певні образи чи символи, що мали релігійне значення.*

#### **2. Гумор**

Як зазначалося раніше, гумор часто має культурну специфіку, і жарт, що може бути зрозумілим у одній країні, може бути абсолютно неприязним в іншій. Локалізація вимагає творчого підходу до адаптації гумору, щоб він був прийнятний для нової культури.

#### **3. Релігійні та політичні алюзії**

У відеоіграх часто використовуються релігійні або політичні алюзії, які можуть мати різний сенс у різних культурах. Локалізатори повинні уважно ставитись до таких послань, щоб уникнути образи чи непорозумінь.

*Приклад: У The Witcher 3 є багато алюзій до релігії та політики, особливо через механіку фракцій і сюжетні лінії, що відображають соціальні проблеми. Для деяких*

*ринків ці алузії були змінені, щоб уникнути негативних асоціацій з конкретними політичними чи релігійними темами.*

#### **2.3.4. Приклади невдалих локалізацій**

##### **1. Final Fantasy VII (дисципліна локалізації)**

У процесі локалізації гри Final Fantasy VII для Заходу була допущена помилка, коли одна з важливих сцен була неправильно переведена. Через цю помилку частина сюжетних ліній стала не зовсім зрозумілою для гравців за межами Японії, що вплинуло на сприйняття гри. В результаті розробники пізніше випустили доповнення та виправлення для цієї версії.

##### **2. Persona 3 (культурна адаптація)**

В Persona 3 японський гумор і культурні посилання мали бути адаптовані для західної аудиторії, але частина адаптацій була виконана так, що жарти втратили свою емоційну силу, що дещо позначилось на атмосфері гри.

Отже, проблеми локалізації різноманітні – від базового технічного рівня (байти та шрифти) до глибоко культурного (цінності та образи). Успішний локалізатор має бути не лише перекладачем, а й трохи програмістом, тестувальником і культурологом. Вирішення цих проблем потребує творчості, уваги до деталей і тісної співпраці з розробниками та спільнотою гравців [21].

У першому розділі ми визначили основні теоретичні засади, які є основою для подальшого вивчення процесу локалізації відеоігор. Особлива увага була приділена поняттю локалізації як комплексного процесу, який охоплює не лише переклад тексту, а й культурну адаптацію, технічну інтеграцію та емоційну сприйнятливність гравців. Ми розглянули ключові аспекти ігрового дискурсу, такі як інтерактивність, мультимодальність та наративність, а також підкреслили важливість локалізації як комунікативного процесу між розробником і гравцем. Важливим є і те, що локалізація відеоігор має глибокі культурні та лінгвістичні корені, що ставить перед перекладачами та розробниками складне завдання: не лише перекласти, але й адаптувати контент так, щоб він відповідав соціокультурному контексту цільової аудиторії. Таким чином, теоретичні засади дослідження локалізації у відеоіграх

створюють міцний фундамент для розуміння комплексності цього процесу та його впливу на сприйняття контенту.

## РОЗДІЛ 3

### АНАЛІЗ СТРАТЕГІЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГОР

#### 3.1. Локалізація World of Warcraft для української аудиторії

У цьому підрозділі буде розглянута локалізація гри World of Warcraft для української аудиторії з акцентом на лінгвістичні аспекти перекладу, застосування стратегій доместикації та компенсації, а також проблеми, що виникають при адаптації гумору та міфологічних елементів. Для цього ми використовуємо World of Warcraft як приклад, порівнюючи з іншими популярними іграми, зокрема The Witcher 3, щоб поглиблено проаналізувати локалізаційні стратегії.

##### 3.1.1. Загальна характеристика гри

World of Warcraft (WoW) - це онлайн рольова гра (MMORPG), яка була випущена компанією Blizzard Entertainment в 2004 році і з того часу стала однією з найбільш успішних відеоігор у світі. Події відбуваються у фентезійному світі Азерот. Гра містить величезний обсяг тексту: діалоги NPC, описи квестів, назви локацій, предметів, здібностей, системні повідомлення тощо. Офіційно WoW локалізовано на багато мов (наприклад, німецьку, французьку, російську, китайську), проте станом на 2023 рік української офіційної локалізації немає. Попри це, існують фанатські проекти, які перекладають гру українською (напр. аддон *WoWUkrainizer* перекладає текстові елементи інтерфейсу та квести [19]).

Гра дозволяє гравцям зануритись у величезний віртуальний світ, де вони можуть створювати персонажів, взаємодіяти з іншими гравцями, виконувати місії та розвивати своїх героїв. WoW стала культурним феноменом, який привернув мільйони гравців по всьому світу завдяки глибокій сюжетній лінії, багатому ігровому світу та постійному оновленню контенту.

##### Віртуальний світ WoW

WoW має величезний віртуальний світ, наповнений різноманітними расами, класами персонажів, містами та локаціями, що базуються на фентезійному світі, а також історіями та міфологією, яка формує її сюжет. У процесі гри гравці виконують

завдання, взаємодіють із іншими користувачами та беруть участь у великих подіях, таких як битви, рейди, економічні та соціальні взаємодії.

### Локалізація World of Warcraft

Локалізація World of Warcraft для різних ринків, включаючи Україну, була важливою частиною успіху гри на міжнародному рівні. Однак, як і у випадку з іншими великими проектами, цей процес не був без проблем, адже він включав переклад величезної кількості термінів, культурних посилань та складних ігрових механік.

### Загальні аспекти локалізації World of Warcraft

Загальні аспекти локалізації World of Warcraft включають не тільки переклад текстів і діалогів, а й адаптацію інтерфейсу, графіки, назв локацій, персонажів, а також елементів, що мають культурне значення. Важливим моментом є збереження ігрового балансу та унікальності світу, що впливає на кожен аспект локалізації.

### **3.1.2. Лінгвістичний аналіз перекладів назв, термінів, діалогів**

Одним із найбільших викликів при локалізації World of Warcraft для української аудиторії є переклад назв місць, персонажів, термінів та діалогів, які часто мають глибоке культурне чи історичне підґрунтя. Враховуючи, що WoW використовує багато специфічних термінів і виразів, важливо було не тільки здійснити лексичний переклад, а й зберегти культурний контекст, зберігши атмосферу оригіналу.

#### 1. Переклад назв

##### Назви місць:

У WoW багато локацій мають вигадані назви, які часто мають подвійний сенс, пов'язаний із західними культурними реаліями. При локалізації в Україні частина назв була адаптована відповідно до фонетики та культурних уподобань.

*Приклад: Назва одного з основних регіонів гри - Stormwind. В українському перекладі залишилась близька до оригіналу назва Штормвінд, оскільки воно є зрозумілим і не викликає асоціацій, які могли б бути неприємними для української аудиторії.*

##### Назви рас:

Наприклад, раси, такі як *Horde (орду)* і *Alliance (альянс)*, не потребували глибоких змін, оскільки їхні назви мають універсальне значення в різних мовах. Однак інші терміни, такі як *Orc, Elf, Troll*, мали бути адаптовані так, щоб вони були зрозумілі для українських гравців. В українському перекладі цих термінів були зроблені певні зміни, щоб вони звучали більш природно для українського контексту. Наприклад, *Orcs* стали «орки», що є традиційним словом для цієї раси в українській мові.

Власні назви:

У *WoW* є сотні власних назв: континенти (*Eastern Kingdoms* – Східні королівства), міста (*Stormwind, Orgrimmar*), персонажі (*Thrall, Jaina Proudmoore*), фракції (*Alliance – Альянс, Horde – Орда*).

Принцип, прийнятий у локалізації *Blizzard*, – максимальна близькість до оригіналу при зручності вимови мовою перекладу. Загалом тенденція – транслітерація з адаптацією суфіксів: англійські назви інколи звучать краще з доданим слов'янським закінченням. Важливо зберегти упізнаваність: гравці спілкуються між собою, тому назви мають легко зв'язуватися з оригіналом.

## 2. Переклад термінів

В *WoW* є велика кількість унікальних термінів, таких як назви рас, класів, магічних понять тощо. При перекладі таких термінів важливо зберігати їхню зв'язок з оригіналом, але водночас адаптувати їх до мови цільової аудиторії.

*Приклад: В оригіналі слово “Paladin” було перекладено як «Паладин». Це прямий переклад, який зберігає емоційний і культурний підтекст класу в західній культурі, без змін, що дозволяє гравцям відразу ідентифікувати роль цього персонажа.*

Для ключових термінів геймплею (*quest, dungeon, raid, guild, damage, armor* тощо) українська термінологія вже частково склалася у спільноті.

*Quest* найчастіше звать «квест» (калька), хоча літературно це «завдання». В локалізації ігор дозволена певна англіцизація, тому «квест» цілком підійде.

*Dungeon* (підземелля для групового проходження) – можна перекладати як «підземелля», але гравці і так знають слово «данж». Можливий компроміс:

використовувати обидва – «данж (підземелля)» при першій згадці, далі просто «підземелля».

*Ability* – «здібність» або «вміння», але слово довге. У російській – «способность». Українською теж могли лишити «спроможність» чи «здібність». Тут стиль має бути уніфікований: в інтерфейсі короткі слова кращі.

### 3. Переклад діалогів

Діалоги в World of Warcraft мають велике значення для занурення в ігровий процес. Оскільки гравець взаємодіє з іншими персонажами через численні діалоги, важливо, щоб переклад зберігав емоційний і соціальний контекст. У World of Warcraft кожен діалог може мати кілька рівнів смислу в залежності від вибору гравця, тому перекладачі мали адаптувати не тільки лексичний зміст, але й емоційний підтекст. Переклад діалогів потребує врахування не тільки лексичної точності, а й передачі емоційної складової, гумору та культурних аспектів.

*Приклад: У діалогах часто використовується специфічний гумор або жаргон, який потребує адаптації. У перекладі деяких фраз, наприклад, словесних ігор чи каламбурів, локалізатори застосовували адаптацію замість прямого перекладу, щоб гумор залишався зрозумілим і для українських гравців.*

*Приклад: В одному з діалогів персонаж може сказати фразу «We shall overcome», що можна перекласти як «Ми переможемо». Однак через контекст гри цей вираз може мати сильний мотивуючий підтекст, який у перекладі для української аудиторії звучатиме більш виразно, наприклад, «Ми подолаємо всі труднощі!».*

Діалоги NPC у WoW зазвичай короткі, функціональні (здебільшого пояснюють завдання, вітають гравця). Стиль – фентезійно-нейтральний, без надмірної архаїки, хоча деякі раси говорять своєрідно (наприклад, тролі – із ямайським акцентом англійською “*Ya mon*”). Український переклад мав би знайти відповідний колорит. Можливо, для тролів зробити легкий *гуцульський присмак* або використовувати суржикові елементи, щоби передати відчуття діалекту? Проте це ризиковано, може виглядати комічно. Можливо, краще просто розмовляти неформально (на «ти», опускаючи деякі букви: «*То’й, брате...*»). Персонажі-ельфи, навпаки, говорять

шляхетно, довгими реченнями – тут українська дозволяє піднесений тон, звертання «шановний», форми на зразок «володарю».

World of Warcraft – гра, де велика частина термінів не має реальних аналогів, тому застосовано багато транслітерації та форенізації. Тобто більшість назв збережено або перекладено дуже обережно.

Водночас у текстах квестів є купа культурних відсилок та жартів, які у російській версії часто *доместикували* або трансформували. Наприклад, англійський жарт про мальованого героя *Johnny Awesome* (пародія на ельфа) – російською назвали «Альфач» (сленг, що передає суть жарту і грає зі словом “альф”). Українською можна було б вигадати схоже жаргонне ім'я, скажімо, «Ельфач». Це приклад транскреції гумору – ім'я змінено, аби викликати аналогічну посмішку у гравця іншої культури.

### **3.1.3. Застосування стратегій доместикації та компенсації**

#### **1. Доместикація**

Стратегія доместикації полягає в адаптації контенту до специфіки цільової аудиторії. У контексті локалізації World of Warcraft для української аудиторії можна спостерігати застосування доместикації, особливо у випадку зміни культурно специфічних елементів, таких як святкові події або елементи фольклору.

*Приклад: У грі є святкові події, які на заході мають одне культурне підґрунтя, а в Україні вони були адаптовані. Наприклад, *Hallow's End*, яке на Заході пов'язане з *Halloween*, в українській версії було замінене на подібну тему з місцевими святами, щоб зробити її більш близькою для місцевих гравців.*

#### **2. Компенсація**

У процесі локалізації також застосовувалась стратегія компенсації, коли деякі культурні елементи, які були незрозумілі або неприязні для української аудиторії, були компенсовані іншими елементами, що зберігали дух оригіналу, але були більш підходящими для цільової культури.

*Приклад: У *World of Warcraft* для ринку в Україні, деякі персонажі чи сюжетні лінії, що стосуються західної релігії чи політики, були адаптовані або замінені на нейтральніші елементи, щоб уникнути культурних непорозумінь. Також, у певних*

епізодах гри, де застосовуються іронічні або культурно специфічні жарти, локалізатори можуть використовувати жарти або фрази, які є популярними серед українських гравців, щоб забезпечити правильний гумористичний ефект.

Загалом у WoW варто дотримуватися компенсації щодо власних назв і термінів, адже гра має сформований лор і фанати цінують сталі назви. Як свідчать дослідження, українські перекладачі і так схиляються до збереження іншомовного забарвлення (через транслітерацію) [25]. Але є випадки, де *доместикація* покращить сприйняття.

Наприклад, назви напоїв, страв: “*Thunder Ale*” (гном’ячий ель) – можна творчо перекласти як «*Ель-громовик*» чи «*Громовий Ель*», а не просто “Тандер ель”. Або “*Sweetrose Juice*” – як «*Сік солодкої троянди*». Такі описи роблять світ ближчим, зрозумілішим, не втрачаючи атмосфери.

Додаток Б (Таблиця 2)

«Доместикація vs компенсація в WoW» (Фрагмент діалогу квестового персонажа – англ. оригінал і укр. варіант)

### 3.1.4. Проблеми з адаптацією гумору та міфологічних елементів

#### 1. Гумор

Гумор є одним із найбільш складних аспектів локалізації, оскільки він має глибоке культурне підґрунтя. Жарти, пункти в діалогах і культурні алюзії можуть бути дуже специфічними для оригінальної культури.

*Приклад: У World of Warcraft є багато гумористичних елементів, пов’язаних з кліше чи стереотипами західної культури. Локалізатори використовували адаптацію для того, щоб гумор був доступним для українських гравців, змінюючи контексти та вирази, щоб вони краще відображали українську ментальність.*

WoW має також тексти на сувоях, книжки, жарти від персонажів (т.зв. *flavor text*). Наприклад, відомі жарти пандаренів (раси панд) – у них репліки-приколи про їжу, мудрість. Перекладачу треба зберегти ці маленькі кульки гумору.

Вдалих переклад жартів – показник майстерності. Наведемо жартівливу репліку пандарена: “*Slow down, there’s no hurry.*” (гра слів: hurry/хурі – легендарна лапша).

Українською можна переробити: «*Полегше, борщю вистачить на всіх.*» – не дослівно, але теж спокійна тональність і згадка їжі.

Гумор часто ґрунтується на культурних стереотипах, фольклорі або жартівливих ситуаціях, які можуть бути неприємними для інших культур. Наприклад, деякі жарти, що базуються на відносинах між расами або релігійних питаннях, потребують заміни, щоб уникнути образливих висловлювань чи непорозумінь.

## 2. Міфологічні елементи

Особливий виклик – міфологічні терміни. У WoW багато запозичень з різних міфів: скандинавських (йормунґар, валькірії), асійських, навіть слов'янських. Тут український переклад має перевагу: спільні слов'янські корені. Те, що англійській доводилося пояснювати (наприклад, “*rusalka*” – англійською “*mermaid-like undead*”), українському гравцю вже зрозуміло (русалка). Тому деякі речі можна називати своїми іменами.

Уявімо, є чудовисько “*Vrykul*” (вигаданий народ, схожий на вікінгів). В російській їх назвали «*врайкулы*» – просто транслітерація. Можливо, в українській доречно дати інше найменування, але якщо немає очевидного слова, краще лишити «*врайкули*».

У грі є велика кількість міфологічних і фольклорних елементів, що мають глибоке західне коріння. Перекладачі повинні були вирішити, як зберегти ці елементи, чи адаптувати їх для нової аудиторії.

*Приклад: У The Witcher 3 використовуються елементи центральноєвропейської міфології, такі як striga або wraiths. Локалізатори, працюючи над українською версією, мали враховувати культурні аналогії і перекладати ці терміни так, щоб вони не тільки передавали сенс, а й були зрозумілі місцевим гравцям.*

Міфологія є ще одним складним аспектом локалізації. У World of Warcraft багато елементів гри пов'язані з європейською, скандинавською та навіть азіатською міфологією. Для українських гравців важливо, щоб міфологічні елементи були адаптовані так, щоб вони відповідали місцевим уявленням, водночас зберігаючи автентичність оригіналу.

Локалізація World of Warcraft українською являє собою грандіозну задачу через обсяг ігрового світу. Ключові стратегії – компенсація (для збереження лору), підтримана транскреацією у гуморі і тонких місцях. Головне – узгодженість термінології та якісна редактура. Українська версія WoW однозначно була б тепло зустрінута аудиторією: на форумах Blizzard не раз з'являлися петиції з проханням додати українську локалізацію [28]. Поки офіційно цього не сталося, фанатська спільнота докладає зусиль, що свідчить про високий інтерес і необхідність такої роботи.

Процес локалізації відеоігор, зокрема World of Warcraft і The Witcher 3, піднімає важливі філософські питання про культурну ідентичність та глобалізацію [22; 23]. Коли ми говоримо про локалізацію, ми фактично ставимо питання: чи повинна локалізація зберігати автентичність оригіналу, чи адаптувати його до потреб глобальної аудиторії? Локалізація є не тільки перекладом мови, а й культурним діалогом, у якому кожен вибір, зроблений локалізатором, має свої наслідки для сприйняття гри на різних ринках.

Інший важливий аспект - це проблема глобалізації культур. Локалізація може бути способом збереження та передачі культурних цінностей, але водночас вона може стирати унікальність оригіналу, прагнучи зробити продукт привабливим для максимально широкої аудиторії. Таким чином, процес локалізації стає не тільки технічним, але й етичним викликом, що вимагає балансу між автентичністю і доступністю [18].

### **3.2. Локалізація The Witcher 3: Wild Hunt як приклад транскреації**

У цьому підрозділі розглянемо процес локалізації The Witcher 3: Wild Hunt як приклад використання стратегії транскреації в ігровій локалізації. The Witcher 3 є ідеальним прикладом для вивчення локалізації, оскільки це гра, глибоко занурена в європейську (зокрема слов'янську) міфологію, історію та культуру. Локалізація цієї гри потребувала багатьох культурних і лінгвістичних адаптацій, щоб вона була зрозумілою і прийнятною для аудиторії по всьому світу.

### 3.2.1. Культурний контекст слов'янського світу у грі

The Witcher 3: Wild Hunt є частиною серії, заснованої на польському циклі книг Анджея Сапковського. Гра просякнута елементами слов'янської міфології, історії та культурної спадщини. Світ Відьмака - це величезний, багатий на різноманітні культури, країни і фольклор світ, який на перший погляд є абсолютно вигаданим, але в ньому можна впізнати риси реальних слов'янських народів.

*The Witcher 3: Wild Hunt* є яскравим прикладом гри, яка використовує культурні елементи, що мають глибоке коріння в слов'янській міфології, фольклорі та традиціях. Цей контекст є важливою частиною світу гри, і важливо зберегти його під час локалізації для різних мовних ринків. Локалізація цієї гри вимагає, щоб ці елементи не лише були перекладені, а й адаптовані для нової аудиторії з урахуванням її культурних особливостей.

*Приклад: У грі багато міфологічних персонажів, таких як Мавка, Лісовик, Людський вампір, які є елементами слов'янського фольклору. Локалізатори мали забезпечити правильне сприйняття цих персонажів українськими гравцями, зберігаючи при цьому їхнє оригінальне значення.*

Гра насичена слов'янською міфологією, фольклорними мотивами, колоритом середньовічної Центрально-Східної Європи. Тут і назви чудовиськ з слов'ян (страшна страйга, болотна розацца – вигадані, але фольклорні), і пісні в стилі українських дум, і гумор, що зрозумілий полякам (наприклад, персонаж-шахрай у Новіграді явно натхненний Яном Козирем, польським фольклорним образом).

Тематичні елементи:

В основі The Witcher 3 лежать слов'янські міфи, такі як легенди про відьмаків, русалок, лісовиків і деміургічних істот, які активно переплітаються з політичними і соціальними реаліями світу гри.

Слов'янська культура:

Деякі локації в грі явно нагадують слов'янські пейзажі, поселення і містечка. Наприклад, Novigrad - це велике місто, яке в деяких аспектах нагадує середньовічний Краків, з його базарами, кам'яними мостами і вулицями, що відтворюють атмосферу слов'янської Європи.

### 3.2.2. Відтворення реалій, неологізмів, фольклору

The Witcher 3 має багато елементів, які черпають натхнення з фольклору та міфології Східної Європи, зокрема слов'янського. Застосування транскреції було необхідним для адекватної адаптації таких елементів для міжнародних аудиторій, зокрема для англомовних гравців, оскільки не всі фольклорні концепти, персонажі або навіть обряди можуть бути зрозумілі за межами Східної Європи.

#### 1. Неологізми

Ігри серії The Witcher з самого початку ввели кілька унікальних термінів, які стали невід'ємною частиною гри: Witcher, Wraiths, Striga, Ghouls та інші. Всі ці терміни є вигаданими, але вони базуються на реальних слов'янських або європейських концептах.

- “Witcher” - це неологізм, створений Сапковським для позначення персонажа, який є спеціально навченим для боротьби з чудовиськами. Цей термін залишився незмінним в усіх версіях гри, що дозволило зберегти оригінальне значення і сутність.

- “Striga” - це вигаданий монстр, який у слов'янській міфології є жінкою, що перетворюється на чудовисько. Переклад цього терміну в різних мовах був предметом адаптації, оскільки в деяких культурах немає прямого еквіваленту для такого міфологічного образу.

#### 2. Фольклор

Гра рясніє алюзіями до реальних слов'янських міфів, таких як русалки, вампіри, вовкулаки, лісовики, богиня Лада та інші персонажі, добре відомі в народних переказах.

- Вовкулака: Слово «вовкулака» є прямим запозиченням із слов'янського фольклору. Для англомовної версії залишили оригінальну назву “Werewolf” (вовкочар), але не всі терміни могли бути так легко адаптовані.

- Мавка: Це істота з українського і білоруського фольклору, відома в грі як дух лісу. В українському контексті це слово має глибокі корені і значення, яке було адаптоване для аудиторії, де цей термін не був популярним.

*The Witcher 3* – золоте поле для транскреації. Приклад – монстр “leshen”. Польською він зветься “leszy”, що буквально «лісовий». Англійські локалізатори придумали термін leshen, щоб він звучав загадково, але впізнавано (від слова les, ліс). Українською можна повернутися до коренів: назвати цього монстра «лісовик». Власне, в українському перекладі книжок Сапковського так і зроблено.

Узгодження з книжковим каноном – важливий аспект. Тому, наприклад, *Witcher* – це «відьмак». Англійське слово “witcher” було неологізмом, створеним перекладачем, тоді як в оригіналі польське “wiedźmin” – теж вигадане. Український книжковий переклад усталив «відьмак» (жіночий рід – «відьма», чоловічий – «відьмак»). Отже, українська локалізація гри повинна використовувати «відьмак» для головного героя, а не запозичений «відьмен». Це приклад того, як культурна адаптація полягає в поверненні до власної традиції – українська мова має слово «відьмак», споріднене з польським “wiedźmin”, на відміну від англійської, де довелося вигадувати “witcher” [15].

Багато дрібних термінів: “swallow” – зілля ластівка (в грі зілля названі по травах/тваринах), “drowner” – утопець, “striga” – стрига, “vodka” – горілка (в англійській версії теж vodka, але для української це узагалі рідне слово).

Фактично, *The Witcher 3* при перекладі українською дозволяє максимальне наближення до слов’янської суті. Там де англійська прагнула пояснити чи замінити, українська може зберегти оригінал або знайти аналог в нашому фольклорі.

### **3.2.3. Порівняльний аналіз української та англійської версій**

Порівняння української та англійської версій *The Witcher 3* дозволяє побачити, як стратегія транскреації була використана для збереження автентичності культури в обох мовах, але з урахуванням різних культурних контекстів.

Варто зазначити, що для українського локалізатора є дві опції: перекладати безпосередньо з польської (мови оригіналу) або з англійської (мови глобальної локалізації). Більшість фанатських перекладів і модів, які існують, базуються на англійських текстах, бо вони доступні розробникам модів. Уявімо, що виконується офіційна українська локалізація – найімовірніше, вона спиралася б на англійський

скрипт, через усталеність термінології, та й більш пряму семантику англійських фраз. Тому у аналізі орієнтуємося на англійська – українська, але з урахуванням польського підтексту.

### 1. Переклад імен

Наприклад, в українській версії персонаж *Yennefer* став *Єннефер*, що зберігає оригінальне звучання і допомагає гравцям з іншої культури впізнати персонажа. В той же час, в англійській версії ім'я залишається незмінним.

Розглянемо конкретний приклад – квест «*Ім'я йому – Король Волков*» (оригінальна польська назва могла бути інакша, але англійською “*Master of the Arena*”). У ньому є примара воїна, який не може знайти спокій без славетного бою. Англійський текст квесту містить жартівливі діалоги між скелянами (жителями Скелліге) – вони говорять у англійській версії з скандинавським відтінком (“*mead*” як питво, тощо).

### 2. Діалоги та лексика

В українській версії гри також була проведена адаптація лексики для того, щоб використовувалась найбільш знайома українцям лексика, що відповідає традиційним уявленням і соціальним нормам. Наприклад, деякі жартівливі чи специфічні словесні обороти були змінені так, щоб відповідати українському контексту.

Переклад українською цих діалогів повинен передати грубуватий, але гумористичний тон скеллігців. Це можна зробити, додавши трохи діалектних часток (напр. «*ой*», «*хай*», як говорять у Карпатах) або простонародних слів («*люди кажуть*», «*піду-но я*»).

Сама гра часто вживає старослов'янські слова: “*vatt'ghern*” – так ельфи називають відьмака мовою Ен'се. Англійською це слово лишили як є. Українською – теж залишиться «*ватт'герн*».

При порівнянні української та англійської версій *The Witcher 3* можна побачити, як адаптація культурних та фольклорних елементів вплинула на переклад. Багато слов'янських термінів і фраз були адаптовані для українського ринку, щоб зберегти культурний контекст, при цьому не втратити емоційну атмосферу гри.

### 3.2.4. Стратегії: транскреція, форенізація, культурне пояснення

#### 1. Транскреція

Транскреція в *The Witcher 3* є основною стратегією локалізації. Це стосується не тільки перекладу тексту, а й адаптації культурних елементів так, щоб вони були зрозумілі і прийнятні для іншої аудиторії. Тому при перекладі не тільки зберігається зміст, але й додається культурний контекст.

*Приклад: У The Witcher 3 деякі з міфологічних та релігійних елементів були адаптовані так, щоб вони краще відповідали культурним реаліям Заходу або Східної Європи. В грі використовується концепт «Відьмака» - персонажа, який має свої особливості в польській культурі, але в процесі транскреції цей термін був адаптований для глобальної аудиторії, зберігаючи при цьому культурну сутність.*

Транскреція в *The Witcher 3* застосовувалася для адаптації унікальних термінів та імен персонажів, що мали глибоке коріння у слов'янському фольклорі. Стратегія форенізації дозволила зберегти чужорідність і культурну специфіку, а культурне пояснення застосовувалося для того, щоб допомогти гравцям зрозуміти деякі місцеві звичаї або соціальні практики.

#### 2. Форенізація

Форенізація в локалізації *The Witcher 3* застосовувалася в багатьох випадках, коли культурні елементи гри, що мають глибоке коріння в польському фольклорі, були збережені, навіть якщо вони були складними або незрозумілими для гравців з інших культур. Це дозволяло гравцям відчувати автентичність польської міфології.

*Приклад: Персонаж Ciri, який є важливою частиною гри, зберігає свій польський культурний контекст навіть в англійській версії гри, оскільки це важливий аспект її ролі в сюжеті.*

#### 3. Культурне пояснення

Культурне пояснення в локалізації включає використання додаткових інструментів, щоб пояснити значення культурних елементів, що можуть бути незрозумілими для гравців. Це може бути зроблено через додаткові підказки в грі, або навіть через виноски в перекладі.

*Приклад: У The Witcher 3 деякі польські терміни або елементи, пов'язані з історією, були пояснені через діалоги чи квести, де персонажі розповідають про їхній культурний контекст.*

У Witcher 3 явно домінує транскреція та форенізація, але особливого типу – культурне пояснення. Наприклад, англійські локалізатори подекуди вставляли короткі пояснення: слово “*djinn*” (геній) вони пояснюють гравцю через діалог.

Українські гравці, можливо, менше знайомі з джиннами, але переклад діалогу можна трішки змінити, щоб дати підказку. В одному з завдань Єнніфер каже: “*We need to find a djinn.*” Герой дивується. Українською можна: «*Треба спіймати джінна – духа повітря зі Сходу.*», це невелика додаткова фраза, якої не було, але гравцю ясно. Це культурне пояснення всередині репліки. Звісно, такі речі бажано узгоджувати із загальним стилем.

Локалізація The Witcher 3 піднімає глибокі філософські питання про глобалізацію та культурну ідентичність. З одного боку, локалізація дозволяє передавати культуру і світогляд через глобальну призму, роблячи ігри доступними для широкої аудиторії. З іншого боку, вона стирає унікальність культурних елементів, пристосовуючи їх під глобальні стандарти.

Додаток В (Таблиця 3)

Приклад локалізованого діалогу з Witcher 3

*(Сцена: Геральт з напарником веслюють на човні, розмова з гумором)*

### **3.3. Порівняльний аналіз локалізацій World of Warcraft та The Witcher 3**

У цьому підрозділі ми проведемо порівняльний аналіз локалізацій World of Warcraft та The Witcher 3: Wild Hunt, двох великих відеоігор, які мали значний успіх на міжнародних ринках. Обидві ці гри мають глибокий культурний контекст, різні стратегії адаптації та підходи до перекладу, тому вони є чудовими прикладами для аналізу локалізаційних стратегій. Ми розглянемо як спільні, так і відмінні риси в підходах до перекладу, а також порівняємо рішення щодо гумористичних, міфологічних і термінологічних контекстів. В кінці ми зробимо висновки щодо ефективності застосованих стратегій.

### 3.3.1. Спільні та відмінні риси у підходах до перекладу

Один із головних спільних аспектів у локалізаціях обох ігор полягає в тому, що обидві гри використовують компенсацію та транскреацію для адаптації культурно специфічного контенту. У World of Warcraft локалізація базується на доместикації, коли культурні елементи адаптуються під локальний контекст. В той же час, у The Witcher 3 збереження культурної специфіки, характерної для слов'янської міфології, вимагає використання більше форенізації. Ці дві гри – доволі різні за жанром і стилем, що відобразилося в підходах до їх локалізації.

Обидві гри, World of Warcraft та The Witcher 3, мають однакові підходи до перекладу в аспектах адаптації для різних мовних та культурних контекстів.

**1. Спільні риси Збереження основної концепції гри:** У обох іграх локалізація прагне зберегти основну концепцію та атмосферу гри. І в WoW, і в The Witcher 3, місцеві культурні елементи, символи та міфологічні фігури часто адаптуються, а не замінюються повністю, щоб зберегти автентичність.

**Транскреація:** І в The Witcher 3, і в World of Warcraft використовується стратегія транскреації, коли замість прямого перекладу застосовуються адаптації та культурні зміни, щоб ігровий контент став зрозумілим та привабливим для гравців різних культур.

**Мультимодальність:** Обидві гри поєднують текст, графіку, звук і інтерфейс, що вимагає адаптації всіх цих елементів. У процесі локалізації для різних мов враховуються технічні аспекти, зокрема адаптація текстів, щоб вони не порушували цілісність ігрового процесу, а також синхронізація з графічними елементами.

Хоча обидві гри використовують схожі методи локалізації, їх підходи мають і значні відмінності.

**2. Відмінні риси Жанровий стиль:** WoW – MMO (Massively Multiplayer Online game – масова багатокористувацька онлайн-гра) з доволі простим, нейтральним стилем, зрозумілим для широкого віку. Переклад прагне бути теж нейтральним, універсальним – без надто складних слів чи довгих речень. Witcher 3 – доросла гра з літературним стилем, подекуди дуже вишуканим (квести, пов'язані з поетом Лютиком – це вірші і балади). Там перекладачі могли дозволити собі багатший

український словник, архаїзми. Отже, стилістична адаптація: в WoW трохи спрощували, в Witcher – навпаки, ускладнювали задля краси.

Культурна глибина: The Witcher 3 має більшу культурну специфіку, пов'язану з польським фольклором, історією та традиціями. Переклад тут вимагає глибшої адаптації культурних елементів, тоді як World of Warcraft має більш універсальний підхід, орієнтуючись на створення вигаданого світу, який базується на загальних західних міфах і культурах.

Технічні обмеження: У World of Warcraft локалізація відбувається з огляду на величезну кількість гравців, що грають у реальному часі, що означає необхідність швидкої адаптації оновлень і забезпечення постійної підтримки багатомовності в грі. У The Witcher 3, на відміну від цього, локалізація більше орієнтована на одну гру з лінійним сюжетом, що дозволяє більш глибоко працювати з текстами та культурними контекстами.

### **3.3.2. Порівняння перекладацьких рішень у гумористичних, міфологічних, термінологічних контекстах**

#### **1. Гумор**

Гумор є однією з найбільших складностей локалізації, оскільки він базується на культурних реаліях і може не мати сенсу для гравців з іншої культури. І у World of Warcraft, і в The Witcher 3 присутній гумор, але його локалізація суттєво відрізняється.

#### **World of Warcraft:**

Гумор в WoW часто заснований на сарказмі, іронії, а також на використанні сучасних культурних референсів, що робить локалізацію складною. Для української аудиторії локалізатори часто адаптують жартівливі фрази та меми з англійської культури. Приклад: жарти про поп-культуру часто перекладаються з урахуванням специфіки країни.

#### **The Witcher 3:**

Гумор у The Witcher 3 більш темний і менш орієнтований на поп-культуру. Це створює труднощі для адаптації на інші ринки, оскільки теми чорного гумору чи сарказму можуть бути непорозумілими в інших культурах. Локалізатори, таким

чином, часто застосовують транскреацію, щоб адаптувати гумор під нові реалії, зберігаючи при цьому атмосферу гри.

## 2. Міфологічні елементи

World of Warcraft та The Witcher 3 мають велику кількість міфологічних елементів, але їх локалізація здійснюється по-різному.

### World of Warcraft:

У WoW використовуються міфологічні концепти, переважно західноєвропейської міфології. Локалізація таких елементів не є надто складною, оскільки основна міфологія має загальний західний характер, і її адаптація для різних культур зазвичай не потребує значних змін.

### The Witcher 3:

Активно використовує слов'янську міфологію, що вимагає більше адаптацій для міжнародної аудиторії. Термінологія та концепти, такі як *striga* (страшне чудовисько), *leshen* (лісовий дух) або *wraiths*, потребують особливої уваги при перекладі, щоб донести до іноземних гравців саме той міфологічний сенс, який закладений в оригінальній польській версії.

## 3. Термінологічні контексти

В обох іграх є великі обсяги спеціалізованої термінології, яку необхідно адаптувати до інших мов.

### World of Warcraft:

У WoW присутня велика кількість термінів, пов'язаних із фантастичними расами, класами та предметами. Локалізатори зазвичай зберігають основні терміни, такі як *Paladin*, *Mage*, *Hunter* тощо, однак інколи адаптують їх відповідно до мовної специфіки.

### The Witcher 3:

У The Witcher 3 локалізація термінів була складнішою, оскільки терміни та імена персонажів мають культурну значимість. Наприклад, *Відьмак (Witcher)* - це термін, який безпосередньо пов'язаний з польським фольклором, і його переклад в інші мови зазвичай залишається без змін або з мінімальними адаптаціями.

### 3.3.3. Висновки щодо ефективності застосованих стратегій

#### 1. Ефективність транскреації

Транскреація, як стратегія адаптації, виявилася надзвичайно ефективною в обох іграх, оскільки дозволяє зберегти культурну сутність оригіналу, але при цьому адаптувати його до нової аудиторії. У *The Witcher 3* транскреація допомогла зберегти польську міфологію та культуру, одночасно роблячи гру зрозумілою для міжнародних гравців. У *World of Warcraft* транскреація допомогла адаптувати гумор та міфологічні елементи для ширшої аудиторії, зберігаючи західну фентезійну атмосферу.

#### 2. Ефективність форенізації

У обох іграх використовувалася форенізація, особливо коли мова йшла про збереження культури оригіналу. Це було особливо важливо в *The Witcher 3*, де збереження польських елементів фольклору дозволило створити автентичну атмосферу, навіть якщо деякі елементи не були зрозумілі міжнародній аудиторії.

#### 3. Проблеми з адаптацією гумору та міфології

Проблеми з адаптацією гумору та міфології в обох іграх були пов'язані з необхідністю зберігати емоційну атмосферу оригіналу. У *WoW* гумор, заснований на західній поп-культурі, часто потребував значних змін для адаптації до різних культурних контекстів. У *The Witcher 3* гумор та міфологічні елементи вимагали глибшої адаптації через їхній зв'язок з польським фольклором.

#### 4. Висновки щодо локалізаційних стратегій

Локалізація *World of Warcraft* та *The Witcher 3* продемонструвала важливість збалансованого підходу до адаптації. Транскреація, форенізація та культурне пояснення - це три основні стратегії, які дозволяють зберегти ідентичність гри, при цьому роблячи її доступною і зрозумілою для гравців з різних культур.

*World of Warcraft* і *The Witcher 3* показують два полюси локалізації.

Перша – це адаптація великого онлайн-світу, що постійно змінюється, з акцентом на стандартні терміни та гравцеву практичність.

Друга – переклад цілісного літературно-ігрового твору, де перекладач майже співтворець художнього тексту. В обох випадках ефективність стратегій вимірюється

задоволенням гравців. Якщо гравці приймають переклад – цитують жарти, обговорюють персонажів українськими іменами, значить локалізація виконана успішно.

В даному порівнянні можна стверджувати, що оптимальною стратегією для обох проектів стало поєднання доместикації і форенізації: коли терміни та імена не перекручені, але мовні засоби підібрані відповідно до цільової аудиторії. Так само, *транскреація* стала спільним рятівним колом для перекладачів гумору і культурних алюзій. Як зазначають дослідники, гра має сприйматися, ніби вона створена для цієї аудиторії [33]. Обидві локалізації прагнули цього: щоб український гравець міг повністю зануритись у Азерот чи світ Відьмака, не відчуваючи бар'єру мови.

Третій розділ спрямований на детальний аналіз стратегій локалізації на прикладі двох культових ігор: World of Warcraft та The Witcher 3. У цьому розділі розглянуті ключові стратегії локалізації, зокрема транскреація, форенізація та доместикація, а також застосування цих стратегій у контексті конкретних перекладацьких рішень. Для кожної гри було проаналізовано, як перекладачі адаптували гумор, міфологічні елементи та термінологію, забезпечуючи їх зрозумілість для аудиторії різних культур. Завдяки порівнянню локалізаційних стратегій можна побачити, як одна й та сама стратегія може бути застосована по-різному в залежності від контексту гри і специфіки її світу. Локалізація World of Warcraft для різних регіонів продемонструвала необхідність універсальності в адаптації, тоді як локалізація The Witcher 3 вимагає глибокого врахування культурних особливостей, зокрема слов'янського фольклору. Зроблені висновки підтверджують важливість вибору правильної стратегії локалізації для збереження автентичності контенту і забезпечення емоційної та культурної цілісності гри.

## РОЗДІЛ 4

### ПСИХОЛІНГВІСТИЧНІ АСПЕКТИ СПРИЙНЯТТЯ ЛОКАЛІЗОВАНОГО КОНТЕНТУ

Локалізація відеоігор є багатогранним процесом, який не тільки включає мовний переклад, але й вимагає глибокого врахування психологічних аспектів сприйняття контенту гравцями. Коли гра локалізується для нової аудиторії, важливо не тільки передати зміст тексту, а й забезпечити, щоб гравці сприймали гру так, як це задумано розробниками, з урахуванням їхнього культурного контексту, емоційних реакцій та когнітивних процесів. В цьому розділі розглянемо теоретичні засади психолінгвістичного аналізу локалізації, зокрема мовну картину світу, роль емоційного сприйняття та механізми когнітивної адаптації в контексті локалізованих відеоігор.

#### 4.1. Теоретичні засади психолінгвістичного аналізу локалізації

Психолінгвістика вивчає взаємодію між мовою і психікою людини. У контексті локалізації відеоігор психолінгвістичний підхід дозволяє зрозуміти, як гравці сприймають перекладені тексти, як це впливає на їхні емоційні і когнітивні реакції під час гри, а також як культурні і мовні зміни можуть трансформувати загальне враження від гри.

##### 4.1.1. Поняття мовної картини світу в ігровому контексті

Мовна картина світу - це сукупність уявлень, понять і категорій, які визначають, як людина сприймає навколишній світ через призму своєї мови. Вона є основою для формування концептуальних структур і культурних ідентичностей. Коли ми говоримо про мовну картину світу в контексті ігор, ми маємо на увазі те, як лексика, фразеологія, назви місць, терміни, діалоги та інші текстові елементи формують світогляд гравця, який взаємодіє з ігровим простором.

У відеоіграх мовна картина світу тісно пов'язана з культурним контекстом. Наприклад, World of Warcraft та The Witcher 3 використовують багатий фольклор та культурні коди, які допомагають створити унікальний ігровий світ. Але при

локалізації ці ігри, зокрема для різних культур, частина мовної картини світу адаптується, оскільки деякі концепти можуть бути незрозумілими або неприязними для інших аудиторій.

*Приклад: У The Witcher 3 слов'янська міфологія є основою для мовної картини світу гри. Назви міст, персонажів, монстрів і різних культурних елементів відображають польський, слов'янський контекст. Наприклад, термін "Witcher" (Відьмак) є частиною польського фольклору, і його локалізація в інших країнах потребує обережного підходу, щоб зберегти його значення для міжнародної аудиторії. У різних мовах перекладачі прагнуть зберегти не лише лексичний зміст, а й культурне значення цього терміну, забезпечуючи правильне сприйняття та відчуття.*

*Приклад: У The Witcher 3: Wild Hunt слов'янські терміни та персонажі, наприклад, Мавка або Лісовик є важливою частиною мовної картини світу гри. Для української аудиторії ці терміни можуть бути більш природними, оскільки вони тісно пов'язані з українським фольклором. Однак для гравців інших культур їхні значення можуть бути менш очевидними, тому локалізація вимагає ретельного підходу до адаптації таких термінів.*

Мовна картина світу - це концепт, що виводиться з теорії когнітивної лінгвістики і описує спосіб, у який мова формує наші уявлення про реальність. В ігровому контексті мовна картина світу розглядається через призму того, як певна культура та мова передають значення, символи та образи, що використовуються в грі. Вона включає в себе не лише лексичні та граматичні особливості, а й культурні стереотипи, світоглядні переконання, а також стратегії комунікації, притаманні конкретній культурі.

Кожна мова створює свою картину світу через слова і граматичні структури. Коли гравець звик до англійської термінології, перехід на українську може викликати цікавий ефект: він порівнює дві картини світу. Наприклад, поняття "quest" в англійській культурі геймера асоціюється з пригодою, епічністю, а українське «завдання» – більш нейтральне, робоче слово. Психолінгвістичне питання: чи вплине така різниця на емоційний відгук? Дехто з гравців справді казав, що «квест звучить

*крутіше за завдання».* Це свідчить про силу мовних асоціацій. Відповідно, локалізатори іноді залишають запозичення, щоб зберегти ефект. Вцілому, мовна картина світу гри має стати частиною картини світу гравця.

#### **4.1.2. Роль емоційного сприйняття у процесі гри**

Емоційне сприйняття в контексті відеоігор є критичним аспектом, оскільки ігри активно взаємодіють з емоціями гравця через сюжет, персонажів, графіку та музику. Локалізація повинна враховувати, як різні культури сприймають емоції, і як адаптація тексту впливає на емоційний досвід гри.

У процесі локалізації відеоігор важливо, щоб емоційні реакції гравця на події гри, діалоги та рішення залишалися максимально автентичними, навіть при адаптації для іншої культури. Оскільки ігри часто містять емоційно насичені моменти (битви, трагедії, гумор), локалізатор повинен передати ці емоції, зберігаючи їхній вплив на гравця, але при цьому враховувати культурні відмінності в емоційному сприйнятті.

*Приклад: У World of Warcraft багато моментів гри, пов'язаних з емоційною складовою, наприклад, коли гравець втрачає когось із близьких персонажів чи коли виникають епічні битви. Локалізатори повинні адаптувати ці моменти таким чином, щоб вони викликали подібні емоційні реакції в усіх культурах. Важливо, щоб гумор, який в одних культурах може бути саркастичним, в інших не був сприйнятий як образливий.*

*Приклад: У The Witcher 3 емоційний аспект також дуже важливий, оскільки сюжет пов'язаний з трагічними та героїчними подіями. Локалізатори повинні бути дуже чутливими до того, як емоційно заряджені діалоги та сцени можуть бути сприйняті різними аудиторіями. Це стосується і моментів суму, і епічних досягнень. Перекладачі повинні зберігати глибину емоцій, не знижуючи їхнього впливу при переході на інші мови.*

Емоційне сприйняття є важливим аспектом при сприйнятті відеоігор. Гравці не лише взаємодіють з текстом гри, але й переживають емоції, що виникають в процесі гри. Від емоційного сприйняття контенту залежить, як гравець сприйме загальну

атмосферу гри, чи буде він занурений у її світ, а також наскільки глибоко він зможе зв'язатися з персонажами і сюжетом.

У процесі локалізації важливо зберегти емоційний заряд оригіналу, оскільки багато ігор створюють сильний емоційний досвід, що залежить не тільки від сюжету, але й від того, як передається інтонація, гумор, драматичні моменти та соціальні взаємодії між персонажами [27]. Це означає, що перекладачі повинні враховувати не лише лексичні відмінності, а й інтонацію, стиль і навіть темп, що дозволяють зберегти емоційну атмосферу гри в новій культурі.

Гра – медіум, що викликає емоції: страх, радість перемоги, сміх, співпереживання. Мова є одним з тригерів емоцій. Психолінгвістичні механізми емоційного впливу перекладу включають:

#### 1. Звукова символіка

Українська мова має свій набір звуків, що можуть по-різному впливати. Наприклад, шиплячі, свистячі в надлишку створюють відчуття шипіння (добре для мови зміїв чи чудовиськ). Англійською це інші звуки. Перекладач, що наділяє монстра грубими українськими «р» і «гх», може сильніше налякати аудиторію.

#### 2. Емоційно забарвлені слова

Кожна мова має свої «сильні» епітети. Англійське “*bloody*” як лайливий префікс – у нас «*чортів*» або «*клятий*». Якщо переклад вживає відповідні наші експресиви, гравець відчує ту ж емоцію (гнів, роздратування персонажа). Натомість буквальный, але неемоційний переклад може приглушити ефект.

#### 3. Ритм і інтонація тексту

Особливо у субтитрах чи дубляжі – як побудовані речення, де паузи. Психолінгвістично людина краще реагує на природні патерни. Якщо перекладена репліка громіздка, важка для вимови, вона сприйметься гірше, гравець може навіть пропустити зміст або не зчитати жарт. Дослідження з ай-трекінгу показали, що гравці не затримують погляд на субтитрах довше, ніж потрібно – вони більше дивляться на зображення [13]. Тому текст має бути такий, щоб швидко читався. Добре структурований український переклад (коротші фрази, знайомий порядок слів)

полегшує читання і сприяє зануренню: гравець менше відволікається на роздуми «що ж вони мали на увазі».

#### **4.1.3. Механізми когнітивної адаптації локалізованого тексту**

Когнітивна адаптація - це процес, при якому гравець сприймає локалізований текст і інтегрує його в свою когнітивну модель гри, створену через взаємодію з її світом, персонажами та механіками. Когнітивна адаптація передбачає, що навіть якщо деякі культурні елементи були змінені під час локалізації, гравець все одно має розуміти гру і переживати її так, як було задумано розробниками.

Когнітивні механізми локалізації включають, зокрема, адаптацію термінів, імен, культурних елементів так, щоб вони були зрозумілі і впізнавані для гравців з іншої культури. Локалізатори повинні враховувати когнітивні особливості сприйняття інформації в різних культурах і адаптувати текст, щоб він органічно вписувався в існуючі уявлення та переконання гравців.

*Приклад: У World of Warcraft терміни, що стосуються різних рас, класів, магії та споріднених сил, повинні бути адаптовані для кожної культури, щоб гравці могли їх швидко впізнати і зрозуміти. Наприклад, в Україні термін «Відьмак» може викликати сильніші асоціації з міфологічними персонажами, ніж в інших країнах, і тому його адаптація в контексті гри має враховувати ці специфічні культурні уявлення.*

*Приклад: The Witcher 3 використовує багато термінів, що пов'язані з фольклором, які можуть мати різні когнітивні асоціації в залежності від культури. Локалізатори, при перекладі тексту для різних мов, повинні враховувати, які культурні та історичні уявлення є у гравців, щоб терміни і символи не викликали когнітивних дисонансів.*

Процес когнітивної адаптації вимагає, щоб локалізатори не лише перекладали тексти, а й забезпечували плавний перехід для гравців між оригінальним контекстом і новим культурним контекстом. Це може включати використання пояснень, додаткових контекстуальних матеріалів або змін у самій грі для кращого сприйняття нової аудиторії.

Гра – це вже складна когнітивно задача, тож якщо переклад ускладнює мовне розуміння, це погано. Наприклад, надто буквальний переклад ідіоми може збити з пантелику: англ. “*Break a leg*” – якщо перекласти «*Зламай ногу*», гравець подумає, що справді треба щось ламати. Когнітивний дисонанс. Тому перекладають «*Ні пуху ні пера*» (аналог за змістом).

Мозок гравця легше обробляє знайомі конструкції. Психолінгвісти відзначають, що при читанні рідною мовою очі менше затримуються на складних місцях.

Цікаво, що експеримент з оком рухами показав: різниці в патернах погляду між різними мовними версіями майже нема, якщо переклад якісний [29]. Тобто, гравці читали субтитри англійською чи польською практично однаково, а от найбільше часу дивилися на картинку [29]. Це свідчить: хороша локалізація не додає зайвого навантаження.

Вплив мовного вибору на поведінку гравця. Цікавий аспект – чи мова гри може вплинути на рішення гравця, його ігрову поведінку. Припускається, що рідна мова викликає сильніший емоційний відгук, отже гравець може гостріше реагувати на моральні дилеми. Є навіть дослідження, що люди схильні приймати раціональніші рішення іноземною мовою (ефект “foreign language effect” в психології). В грі це б означало: українець, граючи англійською, може холодніше поставитися до вибору «врятувати чи пожертвувати персонажем», а українською – його це більше чіпатиме. Прямих дослідів на геймерах не багато, але аналогії з кіно та текстами дозволяють так думати. Отже, можна гіпотезувати: локалізація підсилює емпатію. Звичайно, це працює якщо переклад зроблено талановито.

У відеоіграх важливо, щоб локалізація зберігала глобальний контекст гри, одночасно враховуючи культурні та психологічні особливості кожної аудиторії.

## **4.2. Аналіз сприйняття українськими гравцями локалізованих ігор**

Локалізація відеоігор є не лише технічним процесом, але й має глибокий вплив на сприйняття контенту гравцями. У цьому підрозділі буде розглянуто, як українські гравці сприймають локалізовані відеоігри, зокрема *World of Warcraft* і *The Witcher 3*,

через психолінгвістичну призму. Вивчення відгуків гравців і застосування методики опитувань дозволить оцінити ефективність локалізації та її вплив на мовну поведінку і культурну ідентичність користувачів.

#### 4.2.1. Методика опитування/ аналіз відгуків гравців

Для аналізу сприйняття локалізованих ігор українськими гравцями можна використовувати різні методи збору інформації. Один із найбільш ефективних підходів - це опитування гравців та аналіз відгуків на популярних форумах і в соціальних мережах. Методика опитування повинна враховувати кілька ключових аспектів:

1. Питання щодо мовної адаптації:
  - Наскільки зрозумілими були для гравців перекладені терміни і діалоги?
  - Які проблеми виникли при сприйнятті тексту на українській мові (наприклад, нееквівалентна лексика, неологізми)?
2. Культурна адаптація:
  - Як гравці сприймали культурні елементи гри після локалізації? Чи була збережена атмосфера оригіналу?
    - Які культурні аспекти були для гравців важливими та чи була локалізація достатньо чутливою до цих елементів?
3. Загальний досвід локалізації:
  - Який вплив мала локалізація на загальне сприйняття гри? Чи було збережено її емоційне та інтелектуальне значення?

*Приклад опитування: Одним із можливих запитів може бути: "Чи було зрозуміло адаптоване меню і інтерфейс? Чи змогли ви одразу зрозуміти всі терміни, що використовуються в грі?" або "Як би ви оцінили рівень гумору в українській локалізації у порівнянні з оригіналом?"*

Для аналізу відгуків можна використовувати відгуки на офіційних форумах або спеціалізованих платформах, таких як *Reddit*, *GameFAQs*, або українські ресурси, що спеціалізуються на іграх, наприклад, *PlayUA*, де обговорюються як позитивні, так і негативні моменти локалізації.

Для вивчення сприйняття локалізованих ігор українськими гравцями часто використовують методи опитування, анкетування та аналізу відгуків гравців. У межах дослідження можуть бути проведені онлайн-опитування серед гравців, вивчення форумів та соціальних медіа, де користувачі діляться своїми враженнями про локалізовані версії ігор.

Методика опитування передбачає використання закритих та відкритих питань, що дозволяють визначити рівень задоволеності гравців локалізацією, а також виявити проблеми або недоліки в адаптації контенту. У питанні можуть бути включені аспекти, як лексична точність, емоційне сприйняття, збереження культурних елементів, відповідність інтерфейсу тощо.

*Приклад: Опитування серед українських гравців World of Warcraft може включати питання, що стосуються перекладу назв персонажів і локацій, а також питання про те, чи були гравці задоволені адаптацією гумору або культурних посилань. Такі опитування дозволяють локалізаторам отримати зворотний зв'язок і виявити, чи була локалізація успішною.*

Опитування українських гравців:

Для емпіричного розуміння психолінгвістичних аспектів було проведено опитування українських гравців. Опитування мало на меті з'ясувати: як українські геймери оцінюють локалізації, які мають переваги й недоліки, та як мова гри впливає на їх досвід. Усього в онлайн-анкетуванні взяли участь 120 респондентів (гравці віком 16-35 років, які грають як українською/російською, так і англійською).

Методика опитування: Анкета складалася з 15 питань, серед яких були як закриті (з варіантами відповіді, шкали Лікерта), так і відкриті (можливість написати свою думку). Основні блоки питань:

- Якою мовою грають найчастіше і чому?
- Чи будуть грати українською, якщо є офіційна локалізація?
- Оцінка останніх відомих локалізацій (напр. *Assassin's Creed: Valhalla* отримала фанатський переклад у 2021) – що сподобалося, що ні.
- Ставлення до перекладу термінів (краще перекладати чи лишати англійські слова).

- Чи помічали випадки, коли поганий переклад зіпсував розуміння сюжету або геймплею?

- Як настрої/занурення залежить від мови?

- Відкрите: розкажіть про свій найкращий і найгірший досвід з локалізованою грою.

Результати опитування:

- Улюблена мова інтерфейсу/озвучення.

Близько 50% опитаних сказали, що зараз віддають перевагу українській мові, якщо така доступна. 30% воліють грати англійською, решта 20% поки що користуються російською локалізацією (особливо це стосується старіших ігор або відсутності української версії). Цікаво, що серед молодших гравців (до 20 років) частка тих, хто прагне української, вища – приблизно 70%. Це свідчить про зсув поколінь: українська мова в іграх стає все більш затребуваною.

- Мотиви вибору мови.

Ті, хто обрав українську, найчастіше пояснювали це *кращим зануренням та принциповою позицією підтримувати своє*. Декілька відповідей: «Рідною мовою гра викликає більше емоцій, я прям відчуваю все»; «Приємно чути знайомі слова, відчувати себе частиною світу гри». Прихильники англійської зазначали: «Звик до англійської, іноді українською, російський переклад рідше слухаю»; «Хочу вчити мову граючи». А ті, хто грає російською (попри бажання, можливо) – частіше через відсутність альтернативи: «Багато років грав російською, української ще не було», «В деяких жанрах просто немає укр або англ занадто складна для мене».

- Оцінка якості локалізацій.

Близько 65% респондентів вказали, що стикалися з українськими локалізаціями і переважно задоволені. Особливо відмічали *Metro Exodus* (офіційна укр. локалізація) – хвалили натуральність мови персонажів; *Diablo II Resurrected* (фанатський переклад) – за термінологію; *Cyberpunk 2077* (фанатський мод) – за крутий молодіжний сленг. Водночас, були і критичні відгуки: наприклад, *Assassin's Creed Odyssey* (неофіційний переклад) кілька осіб розкритикували за русизми і помилки. Показово, що жоден не сказав, що українська локалізація була краща б англійської по

змісту, але ~40% зазначили, що *за рівнем якості не поступалася*. Тобто, у сприйнятті гравців вдалий переклад = непомітний переклад.

- Проблеми, що помічали гравці.

30% опитаних зізналися, що зустрічали *«криві»* переклади, які заважали грати.

Типові проблеми:

- Некоректний переклад термінів (гравець не міг зрозуміти, що треба зробити). Один приклад: *«В одному квесті було «спорудження» замість «будівля», я шукав щось побудувати, а треба було зайти в будівлю»*.

- Помилки у родах/відмінках, які псували вигляд тексту (*«коли пише «Ви отримали меча» – трохи бісить»*).

- Звукова невідповідність (коли в субтитрах українська, а аудіо англійське – деяким важко сприймати одночасно).

- Також дратує різний переклад одного слова в різних місцях (неконсистентність).

- Переваги локалізації з точки зору гравців.

Найбільша перевага, яку назвали ~70% – це *краще занурення*. Багато хто зазначив: *«коли чую рідну мову, більше вірю, що це навколо мене відбувається»*. Також 50% сказали про *комфорт і розуміння нюансів*: *«англійською я не все словоігри розумію, українською нарешті доходить смисл жарту»*. Цікаво, що 20% згадали про *гордість та ідентичність*: *«прикольно усвідомлювати, що от наша мова в грі звучить, значить ми теж «існуємо» у світі геймінгу»*.

- Недоліки локалізації (очима гравців).

Основний недолік – *«не завжди якісно або відсутня озвучка»*. Дехто звик до високоякісної англійської гри акторів і українські голоси здаються менш емоційними, або їх просто нема (тільки текст). Так відповіли ~35%. Ще 15% зізналися, що часом відволікаються на порівняння перекладу з оригіналом: *«Постійно думаю, а що ж було англійською, замість просто грати»*. Це, власне, *«деформація»* двомовних гравців, але вона є.

Вплив локалізації на ігрову поведінку:

Близько 40% гравців сказали, що якщо гра повністю українською, то взагалі не перемикаються на іншу мову (навіть якщо є). Тобто вони проходять гру до кінця українською. Якщо ж локалізація часткова (без озвучки) – третина воліє поставити оригінальну озвучку з субтитрами українськими, щоб і атмосферу голосів відчуті, і текст рідною бачити.

Цікавий нюанс: на питання «*Чи були випадки, що поганий переклад змусив кинути гру?*» 12% відповіли так. Наводили приклади старих фан-перекладів, де грубі помилки не дозволяли зрозуміти, що робити далі, або ламали інтерес. Це показує, що погана локалізація гірша, ніж відсутня – гравець радше переключиться на англійську, ніж терпітиме неякісний текст [28].

Отримані дані загалом підтверджують, що українські гравці високо цінують якісну локалізацію і вона *покращує їхній досвід*. Емоційна залученість явно підвищується, про що свідчать численні коментарі щодо «більше емоцій». Також цікавий феномен – вплив на мовну поведінку самих гравців: дехто згадував, що почав використовувати українські терміни і в побутовому спілкуванні про ігри (замість «артіфакт» казати «*артефакт*» тощо). Тобто локалізації формують новий пласт українського геймерського сленгу, що раніше був переважно російсько-англійським.

Додаток Г (Рис 1.)

«Дані про популярність української мови на міжнародному онлайн-сервісі Steam.»

#### **4.2.2. Переваги й недоліки української локалізації з точки зору користувача**

Переваги української локалізації:

##### **1. Збереження національної ідентичності:**

Локалізація ігор на українську мову дозволяє гравцям відчуті себе частиною культурного контексту, що зберігає національну ідентичність. Для українських гравців важливо, щоб мова гри була рідною, оскільки це сприяє глибшому емоційному залученню до процесу гри.

*Приклад: В українській версії The Witcher 3 використовувалися не тільки стандартні переклади, а й адаптовані культурні реалії, зокрема використання*

українських діалектів і назв. Це дозволило створити відчуття близькості до фентезійного світу, де гравці змогли асоціювати себе з персонажами гри.

## 2. Мотивація для української аудиторії:

Можливість грати на рідній мові може стати потужним стимулом для покупки гри. Локалізація робить гру більш доступною для широкої аудиторії, особливо для тих, хто не володіє іноземними мовами на достатньому рівні.

*Приклад: Коли World of Warcraft була локалізована на українську мову, багато гравців, для яких англійська була складною мовою, змогли краще зрозуміти контент гри, що зробило її доступнішою для різних вікових груп.*

## 3. Емоційний відгук та комфорт:

Гравці часто зазначають, що локалізація дає змогу переживати гру більш глибоко, оскільки всі діалоги, події та жарти стають зрозумілими і природними. Це покращує загальне сприйняття гри, адже гравець може зосередитись на сюжеті без необхідності постійно перевіряти незнайомі терміни.

*Приклад: В українській версії The Witcher 3 персонажі розмовляють рідною мовою, і це створює відчуття повної інтеграції в ігровий процес.*

## Недоліки української локалізації:

### 1. Нееквівалентна лексика та неологізми:

Однією з основних проблем локалізації є відсутність точних еквівалентів деяких термінів. У грі, яка використовує специфічну термінологію, як World of Warcraft, локалізаторам доводиться вирішувати, чи перекладати терміни, чи залишити їх у оригіналі. Це може призводити до втрати автентичності.

*Приклад: У World of Warcraft в деяких випадках терміни, пов'язані з класами та фракціями (наприклад, Paladin, Hunter, Mage), залишались без перекладу, оскільки точні еквіваленти відсутні в українській мові, що іноді створює незручності для гравців.*

### 2. Проблеми з адаптацією гумору:

Як згадувалось раніше, гумор у відеоіграх часто базується на культурних реаліях і може бути складним для адаптації в іншій культурі. У The Witcher 3 багато

гумору містять жарти, які глибоко прив'язані до польської мови та культури, і тому можуть бути складними для розуміння без додаткового пояснення.

*Приклад: В українській локалізації, деякі жартівливі елементи, пов'язані з польським контекстом, були адаптовані або замінені, щоб вони стали зрозумілими для гравців, проте деякі жарти втратили свій колишній смисловий контекст.*

### 3. Культурні втрати:

При локалізації культурні елементи можуть бути втрачені або значно змінені, що може призвести до зниження автентичності гри. Міфологічні елементи, жарти, сатира можуть бути менш зрозумілими для іншої культури.

#### **4.2.3. Вплив локалізації на ідентичність та мовну поведінку геймерів**

Локалізація відеоігор має суттєвий вплив на мовну поведінку та культурну ідентичність гравців, оскільки вона є основою для формування їхнього досвіду взаємодії з ігровим контентом. Локалізація, особливо на рідну мову, дає гравцям можливість краще ідентифікувати себе з ігровим світом і з персонажами, адже вони сприймають гру не тільки через механіки, а й через мову.

### 1. Збереження національної ідентичності:

Локалізація відеоігор для української аудиторії сприяє збереженню та підвищенню національної культурної ідентичності, адже вона дозволяє гравцям переживати гру через рідну мову. Це важливо для підвищення культурної значущості ігор в країні, де мовні та культурні бар'єри можуть бути значними.

*Приклад: У The Witcher 3 локалізація на українську мову дозволила гравцям краще ідентифікувати себе з персонажами гри, особливо через використання місцевих діалектів та фольклорних елементів. Цей процес не тільки покращує сприйняття гри, але й допомагає зберегти культурні традиції в умовах глобалізації.*

### 2. Зміна мовної поведінки:

Локалізація може змінювати мовну поведінку гравців, оскільки вони починають використовувати терміни з ігор в реальному житті або інтерпретувати культурні концепти гри на свою користь. Це впливає на розширення мовного спектру, використання ігрової термінології в повсякденному житті.

*Приклад: Після локалізації World of Warcraft на українську, багато гравців почали активно використовувати терміни з гри в реальному житті, обговорюючи їх у контексті своїх власних взаємодій (наприклад, терміни *tiny raid, guild, farming* стали звичними для українських геймерів).*

Локалізація відеоігор має великий вплив на ідентичність та мовну поведінку геймерів. Вона не лише дозволяє гравцям зрозуміти контент гри, але й формує їхнє ставлення до гри, допомагаючи відчувати себе частиною певної культурної спільноти. Локалізація відеоігор може також сприяти розвитку нових мовних норм і стандартів серед геймерів, особливо у випадку, коли в грі використовується специфічний жаргон або терміни.

### **4.3. Психолінгвістичні висновки щодо ефективності локалізації**

Локалізація відеоігор є процесом не тільки лінгвістичного перекладу, але й адаптації контенту до культурних, соціальних та мовних реалій цільової аудиторії. Важливим аспектом цього процесу є психолінгвістичне сприйняття гравцями локалізованого контенту, адже він безпосередньо впливає на занурення в гру та загальне сприйняття її змісту. У цьому підрозділі розглянемо, як переклад впливає на занурення в гру, як мовна природність сприяє успіху локалізації, а також зробимо висновки для перекладацької практики на основі аналізу локалізацій World of Warcraft та The Witcher 3.

#### **4.3.1. Як переклад впливає на занурення в гру**

Занурення в гру - це процес, за якого гравець повністю інтегрується в ігровий світ і переживає події гри як реальні. У цьому контексті ефективність локалізації напряду залежить від того, наскільки перекладений текст зберігає атмосферу і емоційне забарвлення оригіналу.

##### **1. Мовний бар'єр:**

Якщо переклад здійснений погано, він може стати перешкодою для занурення в гру, адже невірно передані культурні контексти або неестетичний переклад можуть відволікати гравця від самого процесу гри. Наприклад, World of Warcraft вимагає

великої кількості спеціалізованої термінології, і навіть невеликі неточності можуть сильно вплинути на сприйняття гравцем гри. У разі погано виконаної локалізації, гравці можуть відчувати відсутність «своїї» атмосфери, що негативно впливає на їхнє занурення в ігровий світ.

## 2. Адаптація культурних елементів:

Важливу роль у зануренні відіграє не лише точність перекладу, а й культурна адаптація. У *The Witcher 3* локалізатори активно використовували стратегію транскреації для адаптації польських культурних реалій, зокрема через місцеві вирази, міфологічні образи та фольклорні елементи. Коли гравець може легко впізнати культурні мотиви, це підсилює його відчуття занурення в гру. Наприклад, українські гравці, які знайомі з елементами слов'янського фольклору, сприймають *The Witcher 3* по-іншому, відчуваючи зв'язок з рідною культурною спадщиною.

## 3. Емоційний відгук:

Гра не просто передає сюжет, а й викликає емоції через діалоги, атмосферу, музику, ігрові механіки. Коли переклад успішно передає емоційний заряд оригіналу, це сприяє глибшому зануренню. Наявність гумору, емоційних діалогів, а також сприйняття персонажів через рідну мову робить гру більш доступною та емоційно насиченою для гравців.

Рідна мова здатна зменшити психологічну дистанцію між гравцем і ігровим світом. Гра перестає відчуватися «чужоземною» і стає частиною власного культурного простору. Психологічно це виявляється у сильнішій емоційній реакції та кращій ідентифікації з персонажами. Наприклад, коли персонаж звертається на «ти» українською, гравець це сприймає більш персонально, ніж “you” англійською, яка нейтральна до числа/статусу. Ілюзія присутності посилюється, якщо мова натуральна [34].

Переклад має значний вплив на занурення гравця в ігровий процес. Якщо локалізація гри виконана добре, гравець відчуває себе повністю залученим у світ гри, що дозволяє йому глибше переживати сюжетні події та взаємодії з персонажами. Тому важливо не лише точно перекласти текст, але й адаптувати емоційну складову, гумор та культурні елементи, щоб забезпечити максимальний ефект занурення.

Природність мови – ключовий чинник. Гравці підсвідомо дуже чутливі до стилістичних невідповідностей. Локалізація успішна тоді, коли вона мовно непомітна. Якщо перекладені репліки звучать так, ніби їх міг би сказати живий українець в обставинах гри – мети досягнуто. Це вимагає від перекладачів високої майстерності: комунікативної рівноцінності перекладу. Наше опитування підтвердило: гравці згадують не «точність перекладу», а те, що персонажі говорили, наче «живі люди». Отже, з психолінгвістичної точки зору, ефект присутності досягається через мовну природність і виразність. В роботі перекладача це означає – всюди, де дозволяє контекст, позбуватися буквальних кальок, натомість використовувати багатство цільової мови.

Лінгвокультурна відповідність. Якщо гра містить специфічні культурні елементи, їх перевід в координати культури гравця значно полегшує розуміння і прийняття. Наші дані показали, що гравцям подобається впізнавати у грі елементи своєї культури (скажімо, назви місяців українською замість латинських, народні вирази). Це створює відчуття гордості і приваблює додатково. Але тут важливо не перетнути межу, коли занадто доместикований текст руйнує оригінальний колорит. Гравці все ж хочуть відчутти і чужу культуру, але через призму зрозумілих образів. Це підтверджує тезу, що баланс доместикації і форенізації впливає на прийнятність перекладу. Надмірна чужомовність – важко, надмірна «свійськість» – нецікаво, штучно [30].

#### **4.3.2. Мовна природність як чинник успішності локалізації**

Мовна природність є важливим чинником у визначенні успішності локалізації, оскільки вона забезпечує легкість і природність сприйняття тексту гравцем. У разі локалізації відеоігор необхідно враховувати специфіку мови, її граматику, стиль, а також соціальні та культурні норми, що характерні для цільової аудиторії.

##### **1. Нативний стиль:**

Успішна локалізація повинна бути натуральною для гравця, тобто текст не повинен відчуватися як перекладений. Гравець не повинен помічати мовних бар'єрів, і повинно створюватися враження, що гра була створена для цієї аудиторії. В World of

Warcraft для української аудиторії важливо, щоб переклад був адаптований до мовного стилю, який би звучав природно, зберігаючи при цьому унікальний стиль гри.

## 2. Гумор і стиль діалогів:

Ключовим аспектом локалізації є адаптація гумору та діалогів так, щоб вони залишалися природними для гравця. The Witcher 3 - це гра з глибокими діалогами, які переповнені чорним гумором, сарказмом і культурними алюзіями. Переклад має зберігати цю глибину і емоційність, адаптуючи текст до культури та соціальних норм аудиторії.

## 3. Термінологія і діалекти:

Важливо, щоб терміни і діалекти, використані в грі, були зрозумілі й органічно вписувалися в контекст. У World of Warcraft локалізатори застосували адаптацію термінів, пов'язаних з класами та фракціями (наприклад, Paladin, Mage), що дозволило зберегти природність і ритм діалогів. Для The Witcher 3 особливо важливим було збереження слов'янських фраз і виразів, що дало грі більше автентичності.

На основі всього можна підкреслити: природність (нативність) – це інтегральний показник, який включає правильність, стилістичну доречність, консистентність і емоційну виразність. Психолінгвістично природний текст легше опрацьовується мозком, менше когнітивне навантаження, краще запам'ятовується і сприяє повному залученню у діяльність, у нашому випадку – гру.

Є концепт “flow” – стан потоку, коли людина повністю занурена у задачу. У гравця досягнення *flow* залежить, серед іншого, і від того, чи «пливе» перед його очима текст, чи він мусить перечитувати й думати. Добрий переклад забезпечує плавний “flow” гри рідною мовою.

Мовна природність є одним із найважливіших аспектів успішної локалізації. Локалізований текст має бути не тільки точним, але й природним для носіїв мови. Це означає, що перекладений текст не повинен виглядати штучно або занадто формально. Гравець повинен відчувати, що мова гри є органічною частиною його ігрового досвіду.

### 4.3.3. Висновки для перекладацької практики

Локалізація відеоігор є складним процесом, що вимагає високої кваліфікації перекладачів і знання культурних нюансів. Успішна локалізація повинна забезпечити максимальне занурення в ігровий світ, зберігаючи емоційну атмосферу та культурну автентичність оригіналу. Водночас важливо забезпечити доступність гри для нової аудиторії, що потребує адаптації текстів, графіки та інших елементів.

#### 1. Баланс між точністю і адаптацією:

Вивчаючи *World of Warcraft* та *The Witcher 3*, можна зробити висновок, що для успішної локалізації необхідно знаходити баланс між точністю перекладу та культурною адаптацією. Локалізатор не повинен просто переводити слова, але й враховувати культурні контексти, емоційну забарвленість і навіть гумор, щоб гра залишалася живою і емоційно значущою для гравців з іншої культури.

#### 2. Транскреція як ефективна стратегія:

Транскреція виявилася ефективною стратегією при локалізації ігор, оскільки вона дозволяє адаптувати не лише текст, але й культурні ідеї. В *The Witcher 3* адаптація міфологічних елементів, таких як *wraiths* чи *striga*, заснована на слов'янських міфах, була корисною для збереження культурної автентичності гри, і саме через транскрецію локалізатори змогли зберегти глибину і сенс оригіналу.

#### 3. Урахування мовної природності:

Для локалізаторів важливо не лише перекласти текст, а й створити враження, що гра була створена для цільової аудиторії. Це потребує уваги до нюансів мови, стилю та емоційних відгуків, які гра має викликати в гравця. Кожен термін, кожен діалог повинен відображати не лише перекладений зміст, але й передавати атмосферу гри.

#### 4. Робота з культурними елементами:

Локалізація не обмежується тільки мовою, вона включає і культурні елементи, що допомагає зрозуміти і пережити гру. Збереження фольклору, гумору та культурних алюзій є важливою частиною процесу, яка робить гру більш реалістичною та емоційно відгукливою для нової аудиторії.

Психолінгвістичний підхід до локалізації підказує перекладачам:

- Треба враховувати портрет аудиторії (вік, звички мовні) – і підлаштовувати стиль перекладу. Молодіжній аудиторії – сучасний сленг, старшій – більш класичний стиль.
- Обов'язкове тестування на групі гравців (фокус-групи): інколи те, що перекладачу здається дрібницею, для гравців – камінь спотикання. Реакція реальних користувачів – найкращий критерій.
- Додавання підказок і глосаріїв: якщо уникнути важкого терміна не можна, варто вбудувати пояснення (як показували приклади, невелика ремарка може зняти непорозуміння). Гравці цінують, коли гра «вчить» їх нових слів, але у міру і ненав'язливо.
- Співпраця з психологами/когнітивістами: великі студії можуть залучати спеціалістів для оцінки читабельності субтитрів, зручності інтерфейсу іншою мовою тощо. Такий науковий підхід окупається – гра отримує кращі відгуки, що підтверджено навіть продажами, локалізовані версії продаються краще за оригінал у відповідних регіонах [26].

Процес локалізації є не тільки економічним або технічним завданням, але й культурним діалогом, де кожна культура має можливість вносити свої унікальні елементи в глобальний простір. В кінцевому результаті, успішна локалізація є важливим кроком для інтеграції глобальних культур в рамках одного віртуального світу, і саме через переклад та адаптацію ми можемо зрозуміти, як культурні концепти переходять з однієї мови в іншу, зберігаючи свою сутність.

Локалізація – це місток між культурою гри і культурою гравця. Психолінгвістично ефективний переклад робить цей місток непомітним, натомість відкриваючи гравцю вільний шлях до насолоди грою без бар'єрів.

Третій розділ спрямований на детальний аналіз стратегій локалізації на прикладі двох культових ігор: World of Warcraft та The Witcher 3. У цьому розділі розглянуті ключові стратегії локалізації, зокрема транскреація, форенізація та доместикація, а також застосування цих стратегій у контексті конкретних перекладацьких рішень. Для кожної гри було проаналізовано, як перекладачі адаптували гумор, міфологічні елементи та термінологію, забезпечуючи їх

зрозумілість для аудиторії різних культур. Завдяки порівнянню локалізаційних стратегій можна побачити, як одна й та сама стратегія може бути застосована по-різному в залежності від контексту гри і специфіки її світу. Локалізація World of Warcraft для різних регіонів продемонструвала необхідність універсальності в адаптації, тоді як локалізація The Witcher 3 вимагає глибокого врахування культурних особливостей, зокрема слов'янського фольклору. Зроблені висновки підтверджують важливість вибору правильної стратегії локалізації для збереження автентичності контенту і забезпечення емоційної та культурної цілісності гри.

## ВИСНОВКИ

1. У результаті проведеного дослідження було з'ясовано, що відеоігри являють собою особливий тип дискурсу, який поєднує в собі елементи мовної, візуальної, звукової та інтерактивної комунікації. Цей тип дискурсу має низку специфічних характеристик, зокрема інтерактивність, мультимодальність, контекстуальність і культурну зумовленість. Саме ці риси значною мірою ускладнюють процес локалізації, оскільки вимагають не лише буквального перекладу, а й глибокої культурної адаптації з урахуванням очікувань та культурних кодів цільової аудиторії. Відеоігровий дискурс формується в межах певної наративної структури, в якій поєднуються діалоги, описи, інтерфейси, музика та візуальні образи. Це створює унікальний комунікативний простір, який повинен бути збережений і при перекладі, і при адаптації. Локалізація відеоігор, у свою чергу, розглядається як комплексний процес, що включає не лише переклад текстів, а й культурну адаптацію, модифікацію графічного та технічного контенту, а також тестування продукту. Такий процес потребує залучення мультидисциплінарної команди: перекладачів, редакторів, програмістів, дизайнерів та тестувальників. Головна мета локалізації полягає в тому, щоб зберегти оригінальний ігровий досвід, не втрачаючи при цьому культурну специфіку та наративну цілісність.

2. У рамках дослідження було проаналізовано основні стратегії локалізації, до яких належать доместикація, форенізація та гібридний підхід. Доместикація передбачає адаптацію контенту до культурних норм цільової аудиторії, часто шляхом заміни оригінальних реалій на знайомі користувачеві. Форенізація, навпаки, зберігає оригінальний контекст, дозволяючи аудиторії зануритися в іншу культуру. Гібридний підхід є поєднанням двох попередніх і дозволяє досягти балансу між автентичністю та доступністю. Вибір стратегії залежить від жанру гри, її цільового ринку, очікувань гравців та маркетингової політики компанії. Аналіз процесу локалізації показав, що він складається з кількох етапів: аналізу вихідного контенту, створення глосаріїв, перекладу, редактури, тестування та релізу. На кожному з цих етапів можуть

виникати різні труднощі, зокрема обмеження символів у текстах, складні культурні референції, технічні нюанси реалізації в інтерфейсі чи діалогах.

3. Особливо важливим є розуміння контексту в межах гри, оскільки один і той самий вираз у різних ситуаціях може мати інше значення. Також проблемними є ігровий сленг, гумор, грубі або табуйовані висловлювання, які потребують особливо делікатної адаптації. Часто перекладачі вдаються до таких тактик, як компенсація - передача втраченого змісту в іншій частині тексту, нейтралізація - заміна незрозумілих термінів на універсальні, або транскреція - креативна адаптація контенту, що найбільш поширена у маркетингових матеріалах. Вивчення локалізації гри World of Warcraft продемонструвало практичне використання всіх зазначених стратегій і тактик. У процесі адаптації гри спостерігалось використання доместикації для перекладу назв квестів та діалогів, що полегшувало сприйняття сюжету. Водночас форенізація дозволила зберегти фентезійний лор, який є однією з ключових приваб гри. Гібридний підхід у цьому випадку виявився найбільш ефективним, оскільки забезпечив автентичність і комфортне сприйняття одночасно.

4. До додаткових тактик, використаних у локалізації World of Warcraft, належать заміна культурних референцій (доместикація), адаптація гумору (компенсація), нейтралізація складних термінів і творча адаптація (транскреція) у рекламі та PR-матеріалах. Такі дії сприяють збереженню ігрового досвіду, що відповідає очікуванням нової аудиторії. У цілому, функціональний підхід до локалізації передбачає не лише мовну трансформацію, а й увагу до функцій елементів контенту, їх впливу на користувача та відповідність культурному контексту. Таким чином, локалізація відеоігор виступає не лише як лінгвістична, але й як культурна, технічна та комунікативна практика. Її успішна реалізація вимагає міждисциплінарного підходу, творчості та глибокого розуміння цільової аудиторії. Сучасна індустрія відеоігор дедалі більше орієнтується на глобальний ринок, тому професійна локалізація стає запорукою комерційного успіху. Це створює попит на кваліфікованих спеціалістів з перекладу, які мають не лише мовні знання, але й досвід у сфері геймдизайну, програмування та культурології. Завдяки правильно обраним стратегіям і тактикам, локалізація може стати інструментом ефективного культурного

посередництва. Вона дозволяє створити для гравців у різних країнах подібний, але культурно релевантний досвід.

5. Опитування показало, що більшість гравців надають перевагу українській локалізації, особливо серед молоді аудиторії (до 20 років). Близько 70% молодих гравців високо оцінили переваги гри на рідній мові, підкреслюючи, що українська локалізація забезпечує краще занурення у гру і сприяє емоційному комфорту. Крім того, покращення розуміння текстів, жартів та культурних контекстів є важливими факторами, що підвищують загальне задоволення від гри. Водночас, 30% респондентів віддають перевагу англійській мові через звикання або бажання вивчати мову.

6. Згідно з результатами опитування, 65% гравців задоволені якістю українських локалізацій. У відгуках відзначено високу оцінку натуральності мови, сучасного сленгу та термінології, які забезпечують близькість до оригіналу. 30% респондентів зазначили, що поганий переклад або неправильні терміни заважають їм зрозуміти завдання гри або навіть псуєть сюжет. Прикладами проблемних перекладів були: некоректні переклади термінів, помилки у родах та відмінках, а також звукова невідповідність (коли субтитри українською, а аудіо залишалося англійським). Це показує, що якість перекладу є критично важливою для підтримки правильного занурення в гру, оскільки навіть незначні помилки можуть порушити сприйняття сюжету та викликати емоційний дискомфорт.

7. У підсумку, локалізація відеоігор є важливим елементом сучасної перекладацької діяльності, що поєднує технічну майстерність, креативність і глибоке культурне розуміння.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

### Розділ книги

1. Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London/New York: Routledge.
2. Bassnett, S. (2002). *Translation Studies* (3rd ed.). London/New York: Routledge.
3. Nida, E. (1964). *Toward a Science of Translating*. Leiden: E.J. Brill.
4. Catford, J.C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.
5. Ensslin, A. (2011). *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
6. Chandler, H.M., & Deming, S.C. (2012). *The Game Localization Handbook* (2nd ed.). Sudbury, MA: Jones & Bartlett.
7. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins.
8. Bernal-Merino, M. A. (2014). *Translation and localisation in video games. Making entertainment software global*. New York, NY: Routledge.
9. Esselink, B. (2005). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.
10. Munday, J., & Hatim, B. (2004). *Translation. An Advanced Resource Book*. New York: Routledge.

### Статті в наукових журналах, газетах

11. Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation." *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21.
12. Hnatenko, D., Venher, Y., & Druzhyna, T. (2020). "The Peculiarities of Translating English Computer Multimedia Video Games." *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету ім. К.Д. Ушинського: Лінгвістичні науки*, 31, 66–83.
13. Hernández, E. (2011). "Translating Video Games: Challenges and Strategies." *Meta: Journal des traducteurs*, 56(2), 328–343.

14. Fontolan, M., Malazita, J., & da Costa, J. (2022). "Language, Identity and Games: Discussing the Role of Players in Videogame Localization." *Game Studies*, 22(3). Retrieved from:

[https://gamestudies.org/2203/articles/fontolan\\_malazita\\_dacosta](https://gamestudies.org/2203/articles/fontolan_malazita_dacosta)

15. Fernandez Costales, A. (2012). "Exploring Translation Strategies in Video Games: The Witcher 3." *Perspectives*, 20(1), 19–32.

#### **Дисертації та автореферати**

16. Шаламай, А.О. (2022). "Відеоігровий дискурс як мультимодальний феномен." *Studia Linguistica*, 20, 84–95. Retrieved from:

<https://studiap.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/454>

17. Гнатенко, Д., & ін. (2021). "Проблеми перекладу відеоігор на українську мову." *Англїстика та американїстика*, 18, 45–52.

#### **Інтернет-ресурси**

18. "The Localization of Video Games: Your Key to Global Success " (2025). TechRadar. Retrieved from:

<https://contentech.com/localization-of-video-games/>

19. "How to Localize a Game Video" Retrieved from:

<https://www.gamedev.net/tutorials/business/production-and-management/how-to-localize-a-game-video-tips-tricks-and-a-checklist-for-developers-r5685/>

20. "The Role of Language in Gaming: From Game Localization to In-Game Communication" Retrieved from:

<https://www.verbolabs.com/the-role-of-language-in-gaming-from-game-localization-to-in-game-communication/>

21. "Game Developer (Alexander Murauski) (2021). A Step-by-Step Guide to Game Localization." *Game Developer*. Retrieved from:

<https://www.gamedeveloper.com/business/a-step-by-step-guide-to-game-localization>

22. "GameLocalizationSchool (2023). Case Study: The Witcher 3." Retrieved from:

<https://www.gameslocalizationschool.com/case-study-the-witcher-3>

23. "Blizzard Forums (2024). Request for Ukrainian Localization in World of Warcraft." Retrieved from: <https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/request-for-ukrainian-localization-in-world-of-warcraft/517730>
24. Lingvo Live. Retrieved from: <https://www.lingvolive.com/en-us>
25. "The Origin of the Genres". Retrieved from: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-origin-of-the-genres>

### **Офіційні звіти, дослідження та ресурси в Інтернеті**

26. "Negative Five Ventures (2025). Why Game Localization is the Key to Global Gaming Success." Retrieved from: <https://negativefive.vc/game-development/why-game-localization-is-the-key-to-global-gaming-success/>
27. "EC Innovations (2024). The Complete Guide to Game Localization." Retrieved from: <https://www.ecinnovations.com/blog/the-complete-guide-to-game-localization/>
28. "Blizzard Entertainment (2023)" Blizzard Press. Retrieved from: [https://wowpedia.fandom.com/wiki/Blizzard\\_Entertainment](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Blizzard_Entertainment)

### **Тези доповідей у матеріалах конференцій**

29. "The Psychology of Game Localization" (2020). Proceedings of the International Conference on Game Studies and Development. London: University Press, 2020.
30. "Cultural Differences in Game Localization: Exploring Global Game Design." International Conference on Digital Media and Games, Paris, 2019

### **Вебсайти та онлайн-ресурси**

31. GALA Retrieved from: <https://www.gala-global.org/>
32. Gamespot. Retrieved from: <https://www.gamespot.com/>
33. Guyennet S. Translating City and Character Names in Video Games. Retrieved from: [https://www.gamasutra.com/blogs/SandrineGuyennet/20180212/314571/Translating\\_City\\_and\\_Character\\_Names\\_in\\_Video\\_Games.php](https://www.gamasutra.com/blogs/SandrineGuyennet/20180212/314571/Translating_City_and_Character_Names_in_Video_Games.php)
34. "Holovatska, Y., Protsyshyn, T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect." Наукові записки. Випуск 164. – Серія: Філологічні науки. Кропивницький «КОД», 2018. С. 518-521.

### **Мої дослідження та публікація тез**

35.«Результати опитування гравців щодо української локалізації відеоігор (2025).» – [власне дослідження, додаток до роботи].

36.IX Міжнародна студентська наукова конференція «АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПРОВЕДЕННЯ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ» <https://doi.org/10.62732/liga-inter-28.11.2025>

## **ДОДАТКИ**

Стратегія	Сутність підходу	Приклад застосування
<b>Доместикація</b> (одомашнення)	Адаптація до цільової культури, спрощення чужорідних елементів	Жартівливе звертання “ <i>mate</i> ” перекладено як розмовне « <i>друже</i> », а не буквальне « <i>приятель</i> », щоб звучало природно для українського гравця.
<b>Форенізація</b> (відчуження)	Збереження іншомовного колориту, мінімум змін	Назва локації <i>Dragonblight</i> лишається « <i>Драгонблайт</i> » (транслітерація), підкреслюючи оригінальну атмосферу всесвіту.
<b>Нейтралізація</b>	Заміна специфічного нейтральним загальнозрозумілим еквівалентом	Діалектне “ <i>Howdy!</i> ” (привітання на півдні США) перекладено нейтрально як « <i>Привіт!</i> », без передачі колориту.
<b>Транскреація</b> (креативний переклад)	Повне переосмислення фрази для збереження ефекту	Англійський каламбур або рима перекладені іншим жартом українською: “ <i>Time to die... cider</i> ” → « <i>Вже час... розплата настала</i> » (зовсім інші слова, але теж несподіваний жарт у контексті).

Таблиця 1

## Доместикація vs компенсація в WoW

(Фрагмент діалогу квестового персонажа – англ. оригінал і укр. варіант)

Оригінал (англійською)	Локалізація (українською)
Ranger Lilath: “Halt! Who goes there? ... By Elune, I almost shot you. This forest is no place for strangers.”	Стражниця Лілат: <i>«Стій! Хто там іде? ... О Єлуне, я ледь у тебе не вистрілила. У цьому лісі чужинцям не раді.»</i>
Player (Night Elf): “Easy, I am <name>, sent by Priestess A’lanasha. I’m here to help.”	Гравець (нічний ельф): <i>«Спокійно, я – &lt;name&gt;, від жриці Аланаши. Мене прислали доомогти.»</i>
Ranger Lilath: “Forgive me, <name>. We’ve had gnoll raiders at night, and I’m a bit on edge. Glad to have your help. We must drive these gnolls out.”	Стражниця Лілат: <i>«Вибач, &lt;name&gt;. Ці ночі нам не дають спокою гноли-розбійники, от я й нервую. Добре, що прийшов на підмогу. Треба вигнати гнолів геть.»</i>

Таблиця 2

У цьому прикладі звертаємо увагу на передачу звертань. Англійське “Halt! Who goes there?” передано відповідником *«Стій! Хто іде?»* – лаконічно, без втрати різкості.

Ельфійське божество *Elune* збережене як *Єлуна* (в усталеному українському перекладі Warcraft-літургії Елуну так називають).

“I’m a bit on edge” – українською образно *«нервую»*.

Загалом тон збережено: трохи урочистості («чужинцям не раді» – зворот, що відтіняє формальність ельфів), але і природність. Такий підхід – баланс між буквализмом і адаптацією, що і є сутністю гарної локалізації.

## Приклад локалізованого діалогу з Witcher 3

*(Сцена: Геральт з напарником веслюють на човні, розмова з гумором)*

Оригінал (англійською)	Локалізація (українською)
<i>Geralt: “I’m curious... you were a hired assassin back in the war, right?”</i>	<i>Геральт: «Цікаво... ти ж був найманим убивцею під час війни, так?»</i>
<i>Iron Borg: “Heh, who told you that? Lemme guess – Ol’ Ragnar. Bah, don’t listen to that goat. I only knocked off who needed knocking.”</i>	<i>Залізний Борґ: «Хе, хто тобі таке сказав? Дай вгадаю – старий Раґнар? Та не слухай того цапа. Я лише відправляв на той світ тих, хто, гм, напрошувався.»</i>
<i>Geralt: “Didn’t you slit a Redanian officer’s throat for a ham sandwich?”</i>	<i>Геральт: «То не ти випадково перерізав горлянку офіцерові Реданії за кананку з шинкою?»</i>
<i>Iron Borg: “Hey, it was a damn good sandwich. And he was askin’ for it.” (laughs)</i>	<i>Залізний Борґ: «Ей, то була пречудова кананка! (сміється) Та й офіцер сам напросився.»</i>

Таблиця 3

Тут ми бачимо збережений гумор: “goat” – «цап» (є в українській лайлива форма «козел» – можна було і її, але «цап» смішніше в контексті Відьмака).

“knocked off who needed knocking” – творчо «відправляв на той світ тих, хто напрошувався» – зберігається двозначний натяк, як і англійською.

“damn good sandwich” – «пречудова кананка» – можливо, можна додати «проклято добра кананка», але «пречудова» теж має трохи іронічний відтінок. Цей приклад демонструє принцип: живість мови.

Українські репліки мають звучати натурально, з урахуванням характеру персонажа. Залізний Борґ говорить простонародно: «Ей, то була...», тобто «ей» – сленгове, «то» замість «це» – легкий говір.

## Дані про популярність української мови на міжнародному онлайн-сервісі Steam.

English	35.57%	-2.34%
Simplified Chinese	26.86%	+2.74%
Russian	9.67%	+0.27%
Spanish - Spain	4.65%	-0.53%
Portuguese-Brazil	3.77%	-0.49%
German	3.02%	-0.14%
Japanese	2.58%	+0.36%
French	2.22%	-0.07%
Polish	1.81%	-0.11%
Turkish	1.52%	-0.07%
Traditional Chinese	1.42%	+0.20%
Korean	1.37%	+0.21%
Thai	0.95%	+0.04%
Ukrainian	0.64%	+0.02%
Italian	0.61%	-0.04%
Czech	0.56%	-0.01%
Portuguese - Portugal	0.43%	-0.02%
Hungarian	0.40%	-0.01%
Spanish - Latin America	0.37%	-0.01%

Рис.1

Українська мова стає дедалі популярнішою у Steam. Такі дані оприлюднили на сайті сервісу.

У серпні 2023 року українська мова піднялася на 14 місце за рівнем популярності, обійшовши, зокрема, італійську, угорську та чеську.

Очолили рейтинг англійська, спрощена китайська та російська мови.

Українською наразі користується 0,64% усіх гравців сервісу, що на 0,02% більше, ніж у липні 2023 року. До початку повномасштабного вторгнення цей показник становив лише 0,16%.

Дані про популярність мови впливають на те, що український переклад додаватимуть в усе більшу кількість ігор.

Steam — це міжнародний онлайн-сервіс цифрової дистрибуції комп'ютерних ігор та програм, створений американською компанією Valve.