

**ПОЛТАВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет обліку та фінансів**  
**Кафедра германської та української філології**

## **КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

на тему: «Локалізація відеоігор як засіб адаптації  
до мовних і культурних норм аудиторії»

Виконав: здобувач вищої освіти  
за освітньо-професійною програмою  
Германські мови і переклад (англійська та  
німецька мови)  
другого (магістерського) рівня вищої освіти  
спеціальності 035 Філологія  
групи 1  
Бойко Я. Е.  
Керівник: Антонюк М. А.  
Рецензент: Шрамко Р. Г.

**Полтава 2025 року**  
**ПОЛТАВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**Факультет обліку та фінансів  
Кафедра германської і української філології**

Освітньо-професійна програма  
Германські мови і переклад (англійська та німецька мови)  
спеціальність 035 Філологія  
рівень вищої освіти другий (магістерський)

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Завідувач кафедри**

\_\_\_\_\_ Наталія СИЗОНЕНКО

14 листопада 2024 року

**З А В Д А Н Н Я  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВИТИ  
Бойка Ярослава Едуардовича**

1. Тема роботи: «Локалізація відеоігор як засіб адаптації до мовних і культурних норм аудиторії»

керівник роботи: кандидат філологічних наук, доцент кафедри германської та української філології Антонюк Марина Анатоліївна

Затверджено засіданням кафедри протокол №5 від 28.10.2024 року.

2. Строк подання здобувачем вищої освіти роботи 15 грудня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи:

опрацювання інформаційних джерел та результатів наукових досліджень відповідно до тематики кваліфікаційної роботи

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

Розділ 1. Теоретичні засади локалізації відеоігор.

Розділ 2. Кроскультурний аспект локалізації.

розділ 3. Проблеми і стратегії локалізації в ігровому середовищі.

5. Перелік графічного матеріалу: схеми, рисунки, графіки, діаграми за темою та об'єктом дослідження.

6. Дата видачі завдання: 14 листопада 2024 р.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір і затвердження теми роботи.	03.10.2024 р. – 29.10.2024 р.	
2	Затвердження завдання на кваліфікаційну роботу, узгодження плану	30.10.2024 р. – 14.11.2024 р.	
3	Опрацювання літературних джерел	15.11.2024 р. – 10.11.2025 р.	
4	Збір, вивчення і обробка інформації, необхідної для виконання роботи	15.11.2024 р. – 10.11.2025 р.	
5	Виконання теоретичного розділу роботи	15.11.2024 р. – 03.02.2025 р.	
6	Виконання прикладних розділів роботи	04.02.2025 р. – 10.11.2025 р.	
7	Оформлення тексту роботи	11.11.2025 р. – 21.11.2025 р.	
8	Попередній захист роботи на кафедрі	24.11.2025 р. – 25.11.2025 р.	
9	Доопрацювання роботи з урахуванням зауважень і пропозицій	27.11.2025 р. – 03.12.2025 р.	
10	Нормо-контроль	04.12.2025 р. – 10.12.2025 р.	
11	Захист кваліфікаційної роботи	23.12.2025 р. – 24.12.2025 р.	

Здобувач вищої освіти

\_\_\_\_\_

(підпис)

Ярослав БОЙКО

Керівник роботи

\_\_\_\_\_

(підпис)

Марина АНТОНЮК

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР .....	13
1.1. Поняття локалізації: визначення і зміст .....	13
1.2. Відмінність між перекладом і локалізацією .....	14
1.3. Особливості відеоігор як об'єкту перекладу .....	15
1.4. Типологія локалізацій .....	17
РОЗДІЛ 2. КРОСКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛІЗАЦІЇ .....	20
2.1. Культурні реалії та принципи культурної адаптації у локалізації ....	20
2.2. Етичні виклики локалізації: цензура, квір-культура та вплив штучного інтелекту .....	24
2.3. Ідеологічні наративи у локалізації: дискусійні кейси з практики .....	36
РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМИ, СТРАТЕГІЇ ТА АНАЛІЗ ЛОКАЛІЗАЦІЇ В ІГРОВОМУ ПРОСТОРИ .....	41
3.1. Переклад гумору, сленгу та неологізмів у відеоіграх .....	41
3.2. Адаптація персонажів та інтерфейсу: вербальні й візуальні компоненти .....	44
3.3. Порівняльний аналіз локалізацій (англійська, українська, польська).....	46
3.4. Вплив локалізації на сприйняття персонажів та ігрової динаміки ....	55
ВИСНОВКИ .....	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	62
ДОДАТКИ .....	68

## ВСТУП

Локалізація відеоігор як специфічний різновид перекладацької діяльності відіграє ключову роль у забезпеченні доступу користувачів до сучасного інтерактивного медіаконтенту різними мовами світу. Відеоігри як один із найдинамічніших сегментів глобальної індустрії розваг формують культурний простір мільйонів гравців і впливають на мовні, соціальні та ідеологічні процеси у суспільстві. Саме тому якісна локалізація має не лише мовний, а й культурний, етичний та комунікативний вимір, адже кожен перекладацький вибір впливає на сприйняття наративу, персонажів і загальний досвід взаємодії з грою.

Точність, адекватність і культурна відповідність локалізації стають особливо важливими з огляду на те, що відеоігри часто містять гумор, сленг, неологізми, культурно марковані реалії та складні інтерактивні механіки, які потребують не прямого перекладу, а комплексної адаптації. Крім того, на сучасну локалізацію впливають такі чинники, як етичні норми, політичні й ідеологічні наративи, цензура, участь спільнот гравців, а також вагома роль штучного інтелекту у виробничих процесах. Усе це формує нові виклики для перекладачів і локалізаторів і потребує ґрунтовного наукового осмислення.

**Актуальність роботи** полягає в необхідності всебічного дослідження лінгвістичних, культурних та прагматичних особливостей локалізації відеоігор, що дозволяє досягти максимально точного, природного й функціонального відтворення ігрового контенту українською мовою. Вивчення різних підходів до адаптації тексту, персонажів, інтерфейсу та ідеологічно чутливих компонентів сприяє підвищенню якості локалізаційних проєктів і розвитку перекладацької практики в Україні. Зростання інтересу до локалізації зумовлюється стрімким розширенням міжнародного ігрового ринку, інтеграцією України у світовий цифровий простір, а також зростанням попиту на професійні кадри у сфері мультимедійного та ігрового перекладу.

Крім того, актуальність роботи визначається значення роботи зумовлене її належністю до актуальних напрямів сучасної лінгвістики та перекладознавства, зокрема медіалінгвістики, когнітивно-прагматичних студій, теорії перекладу й галузевого мультимедійного перекладу. Дослідження локалізації відеоігор дозволяє поглибити розуміння того, як мовні й культурні чинники впливають на міжкультурну комунікацію в інтерактивному середовищі, та визначити оптимальні стратегії перекладацької адаптації у сфері, що продовжує активно розвиватися.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Цю роботу написано в рамках напрямку дослідницьких студій кафедри германської і української філології, що розвиває загальну наукову тему «Актуальні питання сучасної філології та особливості викладання мовних дисциплін в аграрному вищому навчальному закладі».

**Метою** є виявлення та комплексний аналіз особливостей локалізації відеоігор у крос-культурному контексті шляхом аналізу перекладацьких стратегій і мовних та культурних адаптацій, а також порівняння різних мовних версій обраних ігор.

**Об'єктом** дослідження є локалізація відеоігор як комплексний процес перекладу та культурної адаптації в умовах міжкультурної взаємодії.

**Предметом** дослідження є теоретичні та практичні аспекти локалізації відеоігрових текстів (англійська, українська й польська версії), а також мовних виразів та складників ігрового середовища українською мовою.

**Завданням** дослідження є :

- дослідити теоретичне підґрунтя локалізації відеоігор;
- визначити обсяг поняття «локалізація», розглянути її типологію та відмінність від перекладу;
- окреслити особливості відеоігор як об'єкту перекладу;
- висвітлити проблему культурної адаптації реалій, згаданих у відеоіграх;

- окреслити коло проблем локалізації, що становлять собою етичний виклик, зокрема вплив квір-культури, застосування штучного інтелекту, цензуру та вплив ідеологічного контексту;
- описати конкретні стратегії перекладу в середовищі відеоігор;
- висвітлити вербальні й візуальні аспекти перекладу ігрового середовища, зокрема меню та шрифтів;
- порівняти українську й польську локалізацію з англійським оригіналом відеоігри;
- дослідити вплив локалізації на сприйняття персонажів і сюжету гри.

**Актуальність** дослідження зумовлена зростанням ролі відеоігор як важливого сегмента української культури та необхідністю якісної локалізації, що враховує мовні й культурні особливості цільової аудиторії. У контексті глобалізації локалізація відеоігор виступає не лише як інструмент перекладу, а як засіб міжкультурної комунікації, що потребує глибокого лінгвістичного й культурологічного осмислення.

**Зв'язок роботи** з науковими програмами, планами, темами полягає у дослідженні такого виду перекладу як «локалізація» та його особливостей під час адаптації перекладу відеоігор у крос-культурному контексті.

У дослідженні використано низку **методів**: дедуктивний (поступовий аналіз локалізації від ігрового меню до сюжетних текстів), компаративний (порівняння українських перекладів з англійськими оригінальними текстами), індуктивний (виявлення окремих перекладацьких рішень та пояснення цього вибору в загальному контексті), метод конкретизації (пояснення культурних реалій), узагальнення (виявлення загальних перекладацьких тенденцій у локалізаціях), контент-аналіз (аналіз скріншотів відеоігор та ігрових текстів), контекстуальний аналіз (інтерпретація обраних мовних одиниць у межах ігрової ситуації й наративного контексту, що впливає на сприйняття сюжету, світу гри або ігрових персонажів).

**Наукова новизна** полягає у тому, що вперше комплексно розглянуто локалізацію відеоігор як культурний та перекладацький феномен із врахуванням етичних, ідеологічних і кроскультурних чинників. У роботі запропоновано узагальнену класифікацію основних перекладацьких викликів і стратегій, а також здійснено порівняльний аналіз локалізацій різними мовами, що дозволило виявити специфіку адаптації ігрового контенту в різних культурних контекстах.

**Практичне значення** одержаних результатів для перекладачів полягає в тому, що мовознавці можуть використовувати їх для аналізу обраних варіантів перекладу мовних одиниць в залежності від культурного аспекту відеоігор. Викладачі закладів вищої освіти можуть спиратись на висновки нашого дослідження при викладанні теоретичних і практичних курсів з перекладознавства або створенні спецкурсів з локалізації мультимедійних продуктів. На основі роботи можуть бути розроблені навчальні завдання для перекладацької практики здобувачів вищої освіти.

**Особистий внесок автора.** Ця робота виконана автором самостійно, усі висновки дослідження належать його автору. Теоретичні узагальнення й відстеження особливостей локалізації здійснені автором роботи. З метою пошуку емпіричних матеріалів автор звертався до онлайн-спільноти Reddit, де користувачі надали зразки перекладу у вигляді скріншотів з відеоігор, а також до локалізаційної спілки «Шлякбитраф», де надали текстову відповідь зі зразками перекладу текстів у відеоіграх.

**Апробація результатів дослідження.** Результати наукової роботи були презентовані автором на VI і VII Всеукраїнських науково-практичних конференціях «Мова і міжкультурна комунікація» (14 листопада 2024 р., 20 листопада 2025 р., ПДАУ).

**Публікації.** За результатами доповіді на конференції були підготовлені й опубліковані 2 тези:

1. Бойко Я. Порівняння англійської та польської локалізації головного героя Геральта у відеоігрі «THE WITCHER 3: WILD HUNT». *Мова і міжкультурна*

*комунікація: теорія та практика* : зб. матеріалів VI Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Полтава, 14 листопада 2024 р.). Полтава : ПДАУ, 2024. С. 88–92.

2. Бойко Я., Антонюк М. Неповний переклад в українських версіях англomовних мультсеріалів. *Мова і міжкультурна комунікація: теорія та практика* : зб. матеріалів VII Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Полтава, 20 листопада 2025 р.). Полтава : ПДАУ, 2025. С. 148–151.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків та списку використаних джерел із 59 найменувань. Загальний обсяг роботи становить 78 сторінок, із яких 58 сторінок основного тексту. Робота містить 4 таблиці, 15 малюнків та 3 додатки.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

#### 1.1. Поняття локалізації: визначення і зміст

Локалізація відіграє ключову роль у забезпеченні зрозумілості та прийнятності цифрового контенту для користувачів з різних мовних і культурних середовищ. Особливої ваги вона набуває у сфері відеоігор, де мова, культурні реалії та стиль спілкування безпосередньо впливають на сприйняття персонажів і загальне враження від гри. Щоб глибше зрозуміти механізми адаптації ігрового контенту, необхідно окреслити, що саме мається на увазі під терміном «локалізація», а також розглянути її основні складові.

Міжнародне перекладацьке бюро Eriksen Translations inc. (спеціалізується на локалізації відеоігор) надає розширене визначення терміну: «Локалізація – це процес повної адаптації контенту до культурних і мовних потреб певної місцевості. Він включає як переклад, так і культурну адаптацію веб-сайтів і мультимедійних матеріалів, таких як аудіо, відео, програмне забезпечення, компоненти електронного навчання та ігри. Належна локалізація надає контенту вигляду і відчуття, ніби він був створений спеціально для цільового ринку, незалежно від мови чи культури» [58]. Загалом для реципієнта локалізація – це те, що зробить продукт (застосунок, гру, вебсайт) зрозумілим.

Процес інтернаціоналізації та локалізації (мал. 1 у Додатку А) на основі діаграми з вебсайту LISA має таку послідовність: Інтернаціоналізація: (Продукт → дизайн продукту → розробка продукту → тестування продукту та перевірка на надійність (якість) → Локалізація: локалізація продукту → тестування та перевірка якості продукту на місці → місцева торгівля продуктом [10].

## 1.2. Відмінність між перекладом і локалізацією

Більшість користувачів не обізнані з терміном «локалізація», натомість поняття «переклад» є для них значно більш поширеним і зрозумілим, тоді як у професійній перекладацькій спільноті ці поняття чітко розмежовуються та розглядаються як окремі сфери фахової діяльності. За визначенням сучасного вченого, «переклад є процесом, залежним від контексту, і, як і будь-яка людська діяльність, він також значною мірою залежить від конкретних рішень і вибору перекладача, який має передати значення вихідної культури до цільової аудиторії» [21, с. 7].

На думку сучасної дослідниці локалізації комп'ютерних відеоігор С. Єльцової, локалізація – це не тільки переклад текстового контенту, але й адаптація змісту гри і програмного забезпечення до національних вимог і навіть юридичних норм цільової країни [8, с. 2].

Переклад і локалізація відеоігор часто розглядаються як взаємопов'язані процеси, однак вони мають суттєві відмінності, що визначають їхню роль у забезпеченні якісної міжкультурної комунікації. Переклад традиційно розуміють як процес відтворення змісту тексту з однієї мови засобами іншої з максимально можливим збереженням семантики, стилю та граматичних особливостей оригіналу. У цьому контексті увага перекладача зосереджується передусім на мовних одиницях, точності смислових відповідників і дотриманні норм мови перекладу. Такий підхід є необхідною основою для створення зрозумілого й коректного тексту, однак у сфері відеоігор він не завжди є достатнім для забезпечення повноцінного користувацького досвіду.

Локалізація, на відміну від перекладу, має значно ширший і багаторівневий характер. Вона охоплює не лише мовний компонент, а й комплекс культурних, прагматичних, технічних та естетичних аспектів, які визначають сприйняття ігрового продукту аудиторією певного регіону. Локалізатор повинен враховувати культурні коди, реалії, соціальні норми, ментальні моделі, гумор, а

також очікування гравців конкретної мовної спільноти. Саме тому локалізація передбачає гнучкі перекладацькі рішення, можливість адаптації сленгу, ідіом, метафор, а інколи й суттєве переосмислення діалогів, характеристик персонажів або сюжетних елементів, щоб забезпечити їх природність та автентичність у новому культурному середовищі.

Крім того, локалізація включає технічні аспекти: роботу з інтерфейсом, обмеженнями символів, форматами дати й часу, можливостями шрифтів, синхронізацією звукових і візуальних компонентів. Зміни можуть стосуватися навіть графічного оформлення чи кольорової гами, якщо ці параметри мають культурно марковане значення. Усе це робить локалізацію не лише мовним, а й міждисциплінарним процесом, який поєднує перекладацьку практику з культурологією, психологією сприйняття, маркетингом та ігровим дизайном.

Отже, переклад зосереджується на відтворенні мовного змісту, тоді як локалізація забезпечує повну адаптацію ігрового продукту до культурних, технічних і комунікативних потреб цільової аудиторії, створюючи максимально комфортний і достовірний досвід для гравця.

### **1.3. Особливості відеоігор як об'єкту перекладу**

Відеоігри як об'єкт для перекладу вирізняються певними характеристиками, які вимагають ширшого підходу, аніж класичний переклад. Зокрема, ігровий продукт об'єднує різні види контенту – текстовий, аудіовізуальний, інтерактивний, що потребує взаємоузгодженості та врахування аспектів ігрового процесу. У цьому контексті переклад визначається як процес передачі вербальної складової гри з однієї мови на іншу, зі збереженням сенсу і стилістики оригіналу.

Локалізація відеоігор включає не тільки мовну адаптацію, а й врахування культурних, соціальних та технічних аспектів, що впливають на сприйняття гри

цільовою аудиторією. Вона охоплює адаптацію гумору, імен, одиниць вимірювання, інтерфейсу, інструкцій та навіть особливостей озвучення чи візуального ряду, з метою створення цілісного досвіду, максимально близького до оригінального, але зрозумілого та прийняттого для гравців іншої культурної спільноти.

Відеоігри як об'єкт перекладу вирізняються складною структурою та мультимодальністю, що зумовлює потребу в ширшому, комплексному підході, ніж той, який традиційно застосовується у межах класичного перекладу. Ігровий продукт зазвичай поєднує текстові елементи, аудіовізуальні компоненти, кінематографічні вставки, інтерфейсну складову та інтерактивні механіки, які мають функціонувати як єдине ціле. Це означає, що будь-який перекладацький вибір впливає не лише на вербальний рівень, а й на загальну взаємодію гравця з ігровим світом. Через це переклад відеоігор не може обмежуватися простою трансмісією тексту: він потребує врахування контексту, геймплейних особливостей, логіки ігрового сценарію та очікувань аудиторії.

У традиційному розумінні переклад передбачає передачу змісту з однієї мови на іншу зі збереженням семантичної точності, стилістики та норм мови перекладу. У випадку відеоігор це означає відтворення діалогів, описів предметів, меню, інструкцій, внутрішньоігрових текстів та іншого вербального наповнення. Однак такий переклад — лише один із рівнів роботи, і він не може забезпечити повноцінного ігрового досвіду без урахування додаткових факторів. Саме тут на перший план виходить локалізація як ширше, міждисциплінарне явище.

Локалізація відеоігор охоплює адаптацію не лише мовних, а й культурних, соціальних, технічних і прагматичних компонентів. До таких елементів належать гумор, який часто ґрунтується на грі слів; імена персонажів, що можуть мати культурні конотації; одиниці вимірювання, прийняті в різних країнах; інструкції та підказки, які мають бути максимально інтуїтивними; елементи інтерфейсу, що повинні відповідати технічним вимогам і зручності користувача. У деяких

випадках адаптація охоплює також дубляж, синхронізацію руху губ, коригування темпу реплік, зміну візуальних образів, кольорів чи символів, якщо вони можуть бути незрозумілими або неприйнятними для локальної аудиторії.

Ключовою особливістю локалізації є те, що вона спрямована на створення досвіду, еквівалентного тому, який отримує гравець в оригінальній версії гри. Це не завжди тотожне буквальному відтворенню змісту. Навпаки, локалізатори нерідко вдаються до адаптаційних стратегій, які дозволяють зберегти ефект, інтенцію та емоційне забарвлення реплік, навіть якщо для цього необхідно змінити окремі елементи тексту чи структури. Таким чином, локалізація функціонує на перетині перекладознавства, культурології, ігрового дизайну та комунікації.

Отже, у сфері відеоігор локалізація постає як багатогранний і комплексний процес, що значною мірою виходить за межі традиційного перекладу, забезпечуючи створення цілісного, автентичного й культурно релевантного досвіду для гравця будь-якої мовної спільноти.

#### **1.4. Типологія локалізацій**

У процесі пристосування відеоігор до різних мовних та культурних контекстів ключову роль відіграє типологія локалізацій, котра демонструє глибину та характер змін у первинному продукті. З огляду на цілі, виділений бюджет і передбачувану аудиторію, розробники мають змогу обирати різні рівні локалізації – від простого перекладу технічної документації до повного дублювання усіх мовних компонентів гри. Далі представлено переважно-існуючі види локалізації, що найчастіше використовуються в ігровій індустрії:

1) Локалізація на рівні упаковки та супутніх матеріалів: цей етап включає в себе переклад тексту, що містяться на обкладинці, в друкованих інструкціях та технічній документації. Такий підхід здебільшого

використовується з метою швидкого та малозатратного виведення продукту на ринки, котрі не є першочерговими з комерційної точки зору, або ж у регіонах, де переважна більшість користувачів розуміє мову оригінальної версії гри.

2) Часткова локалізація: передбачає адаптацію тільки внутрішньоігрового тексту, тоді як аудіо залишається оригінальним, нерідко з супровідними субтитрами. Цей метод дає змогу знизити фінансові витрати на локалізацію, водночас забезпечуючи базову доступність контенту для користувачів.

3) Повна локалізація: охоплює цілковитий переклад всього мовного наповнення гри – як текстового, так і звукового. Діалоги в такому разі перезаписуються носіями цільової мови. Цей тип локалізації потребує значних ресурсів, тож його зазвичай використовують для проєктів зі значним бюджетом, які мають на меті комерційний успіх на конкретних ринках.

4) Фанатська локалізація: це процес часткового чи повного перекладу гри, який виконується поетапно ігровою спільнотою (геймерами) за власною ініціативою, здебільшого безкоштовно (на базі перекладів у Crowdin).

Crowdin – це компанія, що займається хмарними технологіями та послугами локалізації. Вона надає програмне забезпечення як послугу для комерційних продуктів, а також надає програмне забезпечення безкоштовно для некомерційних проєктів з відкритим кодом та освітніх проєктів [25]. Компанія була заснована у 2008 році українським програмістом Сергієм Дмитришиним як хобі-проєкт з локалізації невеликих проєктів.

Цілком закономірно постає питання: «Чи існують юридичні обмеження на фанатську локалізацію?» Або «Чи обов'язково доводити до виробника сам факт її існування?». Фактично не існує юридичних обмежень на фанатську локалізацію. Це зумовлено тим, що наявність нової мови в грі розробника дає більше прибутку через появу гравців країни, чию мову додали у гру. Розробник або його видавництво самі вирішують чи додавати конкретну мову в гру, але, навіть якщо певна мова не буде наявна у грі, гравці можуть самостійно зробити

модифікацію, приміром, з «українізатором» (програмою, що встановлює український переклад у продукт) та поширити її серед інших гравців. Цей процес не може контролюватись ніким, крім самих гравців. Проте існують принципові позиції розробників щодо унеможливлення додавання офіційної мови у гру, як це зробили розробники української гри «*S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl*», у зв'язку з російською агресією проти України, залишивши тільки субтитри російською, щоб гравці з пострадянських країн, мали можливість пограти.

Доводити до розробника факт існування локалізації на гру, що перебуває на стадії розробки або вже видана, необов'язково. Це залежить від ситуації та бажання конкретної людини. Зазвичай розробник на сторінці певної соцмережі особисто пише про бажання додати нові мови перекладу у свою гру. Якщо він не має бюджету, то переклад буде виконуватись за бажанням гравців, або його не буде зовсім. Якщо розробник має бюджет під локалізацію гри або її частковий переклад, він створює вакансію локалізатора або звертається до офіційних перекладацьких спілок.

Отже, типологія локалізації відеоігор дає змогу не лише визначити обсяг і характер адаптаційних змін, а й зрозуміти стратегічні пріоритети розробника щодо виходу на нові ринки. Від мінімальних форм локалізації до повного дублювання, а також фанатських ініціатив, кожен різновид має власні переваги, обмеження та функціональне призначення. Усвідомлення цих відмінностей є важливим для формування ефективної локалізаційної стратегії та забезпечення якісного досвіду для гравців у різних культурних середовищах.

## РОЗДІЛ 2

### КРОСКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛІЗАЦІЇ

#### 2.1. Культурні реалії та принципи культурної адаптації у локалізації

У перекладознавстві термін «реалія» зазвичай стосується лексичних одиниць, що несуть локально специфічне культурне навантаження і викликають труднощі в перекладі або локалізації через відсутність точних відповідників у мові-реципієнті. Реалії розглядають як монолексемні та полілексемні одиниці, що вміщують як основне лексичне значення, так і традиційно закріплений комплекс краєзнавчої інформації, чужої для об'єктивної дійсності мови сприймача [9, с. 58].

Культурні реалії створюють ефект автентичності світу відеоігри під час самої гри, оскільки саме вони зумовлюють поведінкові моделі персонажів, специфіку гумору, етикету, традицій, побуту тощо.

Варто виокремити три основних категорії локалізації, пов'язаних з реаліями, під час роботи з продуктом:

1) Мовна локалізація – це трансформація мовного компонента відеоігри відповідно до лексичних, граматичних, стилістичних та прагматичних норм мови-реципієнта. Вона включає переклад діалогів, внутрішньоігрових інструкцій, текстових підказок, меню, субтитрів та голосового озвучення із дотриманням природності, жанрової специфіки та комунікативної доречності мовленнєвих актів у межах цільового ігрового середовища.

2) Культурна локалізація – це процес адаптації змісту відеоігри з урахуванням соціокультурних норм, цінностей, менталітету та очікувань цільової аудиторії, що забезпечує когерентне сприйняття наративу, персонажів, гумору, символіки та поведінкових моделей. Цей тип локалізації виходить за межі лінгвістичного перекладу, охоплюючи елементи дизайну, міжособистісної

взаємодії, історичних алюзій та контroversійних тем, які можуть викликати неоднозначну реакцію в іншому культурному середовищі.

3) Технологічна локалізація – це сукупність технічних процесів, спрямованих на адаптацію програмного коду, інтерфейсу користувача, формату файлів, графічних елементів і технічної інфраструктури відеогри до вимог ринку певного регіону. Цей тип локалізації забезпечує функціональну сумісність гри з локальними системами, кодуванням символів, мовною розміткою, а також дотримання технічних стандартів і нормативних обмежень, встановлених у конкретному регіоні.

Також існують й окремі категорії реалій та види їх перекладу. До категорій можна віднести наступні:

1) Географічні реалії: назви локацій (наприклад, топоніми: *Тибет, Карпати*); природні об'єкти (*річка Дніпро, стен*); кліматичні й екологічні особливості.

2) Топонімічні (ономастичні) реалії: власні імена-персоналії (*Богдан Хмельницький*), географічні назви, назви організацій, свят.

3) Побутові та етнографічні реалії: повсякденні об'єкти й явища; предмети інтер'єру (*рушник, куманець, макогін і макітра*); національна їжа (*вареники, борщ, галушки*); традиційні предмети й практики (*вінок, вишиванка, коляда*).

4) Соціально-політичні реалії: інститути, політична система, титули; державні установи (*рада, офіси, міністерства*); титули (*гетьман, князь, барон*); суспільні інституції (*курени, військовий суд, січ*).

5) Історико-культурні реалії: історичні феномени, культурні події, мистецькі явища; історичні постаті (*Наполеон Бонапарт, Микола Тесла, Чарльз Дарвін, Чарльз Дікенс*); архітектурні стилі (*бароко, рококо, класицизм*); мистецькі традиції (*хата-мазанка*).

До видів перекладу реалій відносяться:

1) Калькування – буквальный переклад іншомовного елемента.

2) Наближений переклад – полягає в підборі близької за значенням відповідності в мові перекладу відповідно до оригіналу.

3) Описовий переклад – полягає в розкритті значення реалії за допомогою розгорнутих словосполучень, які розкривають суттєві ознаки предмета чи явища.

4) Транскрипції / транслітерації – так перекладаються словникові реалії, що мають високу семантичну активність та стилістичне забарвлення.

5) Контекстуальний переклад – спосіб, при якому значення передається за допомогою лексичних одиниць, що не є словниковим відповідником. Контекстуальний переклад є протилежним прямому перекладу, він передбачає, що переклад реалії можливо виконати лише керуючись контекстом, змістом твору.

За допомогою таблиць наведемо приклади перекладу реалій у різних відеоіграх.

*Відеогра «Crysis 2» від студії «Crytek».*

Сетинг: Нью-Йорк майбутнього, вторгнення інопланетян, бойовий костюм – нанотехнології.

Реалія	Категорія	Спосіб перекладу	Коментар
FDR Drive, Grand Central Station	Географічні реалії (топоніми)	Транслітерація / транскрипція	Зберігають американський контекст (напр. ФДР Драйв, Гранд Сентрал)
Nanosuit	Соціально- політична (умовно- технологічна)	Калькування (нанокостюм)	Вигаданий термін на основі технології, яка існує у грі
Seph (Цефи)	Історико- культурна	Транскрипція	Вигадана раса, але має науково-популярне

			походження (образ «чужого»)
CryNet Systems	Соціально-політична	Транслітерація або контекстуальний переклад (залежно від локалізації)	Прототип програмного забезпечення та самої системи в американських приватних оборонних компаніях

*Відеогра «The Witcher 3: Wild Hunt» від «CD Projekt RED»*

Сетинг: фентезійний світ, побудований на основі польської історії, фольклору та побуту.

Реалія	Категорія	Спосіб перекладу	Коментар
Witcher / Відьмак	Історико-культурна	Контекстуальний переклад	Літературна реалія з власним значенням (не «чаклун», не «мисливець»)
Pierogi, Żubrówka, karczma	Побутові та етнографічні	Транскрипція або описовий переклад	Елементи польської культури, що часто лишаються без адаптації
Leshy, Noonwraith (Полудниця), Botchling (Потерча)	Історико-культурна / фольклорна	Контекстуальний або описовий переклад	Базуються на слов'янській демонології
Redania, Temeria, Nilfgaard	Топонімічні реалії (вигадані)	Транслітерація	Передають політичну

			систему та атмосферу Центральної Європи
Vesemir, Yennefer, Ciri	Топонімічні (ономастичні) реалії	Транскрипція	Унікальні імена, часто з польським звучанням

Наведені приклади є досить складними для локалізації, оскільки вони є вигаданими або базуються на термінології, на яку треба знаходити належні відповідні терміни: «Залежно від того, чи є реалія своєю або чужою у тексті оригіналу, перекладач вирішує транскодувати її чи перекладати» [6, с. 7].

## **2.2. Етичні виклики локалізації: цензура, квір-культура та вплив штучного інтелекту**

Головна проблема, яка ускладнює українізацію ігор та програм – стандартизація. В програмах використовують зазвичай англійські терміни, які добирають англійськомовні розробники з огляду на суть елементу або процесу, усталених понять, професійного та побутового сленгу, особливості менталітету. При адаптації українською, кожний перекладач діє на свій смак – калькує терміни з російської, шукає терміни в тлумачних словниках, транслітерує з англійської, або ж вигадує нові слова, часто з порушенням мовностилістичних норм. Зазвичай перелічене відбувається коли в мові оригіналу є термін або вираз, який не є можливим для перекладу одним словом або одним виразом мовою на яку відбувається переклад. Калькування з російської мови пояснюється двома причинами, а саме тим, що раніше ця мова була основою для перекладу на українську мову, через «легкість» та «швидкість» перекладу, та незнанням того

як правильно адаптувати слово з англійської мови та спроба піддивитись у того, чию мову ми розуміємо краще [14].

Ще одна причина труднощів локалізації – знецінення питомо української лексики радянськими мовознавцями-ідеологами, заміна українських слів кальками з російської мови. Зараз все голосніше говорять про відновлення української автентики мови, згадують забуті слова та намагаються повернути їх в ужиток. Це дійсно важливо, проте не можна повністю відкидати чужомовні терміни на користь мовного пуризму [14].

Тож забезпечити стабільний і остаточний переклад певного продукту надовго – надзвичайно складне завдання для офіційних перекладацьких спільнот. Адже мова – живий організм: вона змінюється, збагачується новими словами, повертає до вжитку забуту та навмисно знищену лексику, відгукується на зміни у суспільстві та культурі. Через це терміни, які сьогодні здаються доречними й усталеними, з часом можуть застаріти або втратити актуальність.

Індустрія відеоігор, яка колись сприймалася лише як розвага й за це піддавалася критиці, нині розглядається як впливове культурне й мистецьке середовище, здатне відображати або закріплювати соціальні та моральні норми.

Це призвело до того, що геймери й спеціалізовані критики іноді очікують від ігор відображення певних цінностей або соціальних норм – таких як різноманіття, інклюзія чи позиції щодо суспільно важливих тем (ЛГБТК+, фемінізм, екологія тощо). Натомість консервативна частина геймерської спільноти виступає проти будь-якої «політизації», яку вони вважають прогресивною й такою, що суперечить їхнім цінностям. Це тверда позиція проти репрезентації різноманіття, інклюзії та так званого “woke” – погляду на суспільство, який, на їхню думку, насаджується через політики DEI (diversity, equity, inclusion – різноманіття, рівність, інклюзія).

Багато новітніх ігор стали своєрідними «жертвами» цієї культурної війни, баталії якої точаться переважно в інтернеті. Такі платформи, як X (колишній Twitter), YouTube чи Reddit, підсилюють ідеологічні суперечки. Утворюється

ефект інформаційної бульбашки, коли критика непропорційно підсилюється і затьмарює обговорення якості геймплею, технічного виконання чи сюжету.

Видавці та розробники дедалі більше усвідомлюють важливість публічного сприйняття, і деякі з них намагаються передбачити критику, відкрито займаючи політичну позицію. Для частини геймерів це є позитивним сигналом відповідальності індустрії, що прагне йти в ногу з часом, але інші вбачають у цьому загрозу творчій свободі, зануренню в гру чи художній цілісності заради ідеологічного порядку денного.

Дійсно, через повсюдну присутність таких тем навіть технічні або творчі аспекти ігор можуть піддаватися ідеологічному осмисленню: деякі асоціюють баги, геймплей чи сюжет не просто з помилками, а з симптомами моральних змін. Інноваційні тайтли часто жорстко критикують саме через їхні ідеологічні вибори, тоді як класичні, але «політично коректні» ігри отримують поблажливіше ставлення.

Баг – помилка, вада або дефект в комп'ютерній програмі або системі, що викликає в ній неправильний або неочікуваний результат чи неочікувану поведінку [1].

Геймплей (ігровий процес) – термін, яким називають особливості взаємодії людини з відеогрою. Ці особливості створюються за допомогою правил, завдань та способів їх розв'язування, які пропонує гра [3].

У дослідженні розглядається це явище на прикладі кількох ігор, випущених у 2024 році та тих, що ще мають вийти, але вже стали об'єктом суперечок до релізу. Наприклад, сексуалізоване зображення жінки в грі *Stellar Blade* викликало бурхливі дискусії, частково відсунувши на другий план аналіз її ігрової механіки. У грі *Black Myth: Wukong* китайське бачення відеоігор було позитивно сприйняте консервативними західними гравцями, попри контрверсійні заяви студії. У *Dragon Age: The Veilguard* кампанія з бойкоту гри виникла у відповідь на репрезентацію та провідну роль сексуальних меншин у сюжеті. А в майбутньому тайтлі *Assassin's Creed: Shadows* технічні й наративні

особливості гри *Ubisoft* були затьмарені критикою через зображення Ясуке – темношкірого самурая в ролі головного героя – як нібито штучно нав’язаної та анахронічної етнічної різноманітності [55].

Додамо приклади крос-культурних непорозумінь у відеоіграх:

1) *Resident Evil 5 – зомбі в Африці*

Культурний конфлікт: гра зображає, як білий герой стріляє в темношкірих зомбі в африканському селі.

Реакція: гравці та критики в США звинуватили гру в расизмі.

Суть непорозуміння: японські розробники не врахували, як у західному суспільстві сприймається расове насильство.

2) *Devotion (Red Candle Games) – політичний скандал у Китаї*

Культурний конфлікт: у грі з Тайваню містився жарт, що порівнював Сі Цзіньпіна з Вінні-Пухом.

Реакція: гру було повністю вилучено з китайського ринку.

Суть непорозуміння: гумор, який сприймався як нешкідливий у Тайвані, у Китаї вважається образливим і політично неприйнятним.

3) *Assassin’s Creed: Odyssey – примус до гетеросексуального сценарію*

Культурний конфлікт: у *DLC Legacy of the First Blade* гравець змушений вступити у гетеросексуальні стосунки, навіть якщо до того обрав ЛГБТ-шлях.

Реакція: західна аудиторія звинуватила *Ubisoft* у порушенні ідеї вільного вибору.

Суть непорозуміння: студія не врахувала сучасну західну чутливість до ЛГБТ-репрезентації.

4) *Final Fantasy VIII (у локалізації) – образливі жести*

Культурний конфлікт: один із персонажів показував жест, який у Японії є нейтральним, а в Італії вважається образливим.

Реакція: жест був змінений у європейській локалізації.

Суть непорозуміння: культурне значення невербальних символів може кардинально відрізнятись.

5) *Animal Crossing: New Horizons* – релігійні символи

Культурний конфлікт: у грі можна створювати власні предмети й розміщувати їх як завгодно, зокрема – свиней поруч із релігійною символікою.

Реакція: у деяких мусульманських країнах це викликало обурення.

Суть непорозуміння: відсутність релігійної чутливості в дизайні відкритих систем гри.

6) *The Witcher 3: Wild Hunt* – відмінності локалізації

Культурний конфлікт: у різних мовних версіях персонаж Геральт звучить по-різному – серйозний і стриманий в одній, іронічний і різкуватий в іншій.

Реакція: фанати сперечаються, яка версія є «канонічною».

Суть непорозуміння: стилістичні нюанси перекладу впливають на сприйняття особистості героя залежно від культури.

7) *Little Big Planet (2008)* – релігійна образа через текст пісні

Суть: один із треків у грі містив рядки з Корану, що грали на фоні під час рівня.

Реакція: у мусульманському світі це вважалося блюзнірством – поєднанням священного тексту з розважальним контекстом.

Наслідок: Sony відкликала реліз і видалила цю композицію з гри.

Непорозуміння: незнання або недооцінка чутливості до ісламу в ігровому дизайні.

8) *Persona 5* – культурні стереотипи в перекладах

Суть: у деяких локалізованих версіях гри гумор, натяки та соціальні теми були спрощені або невдало адаптовані (наприклад, сцени з гомосексуальними персонажами).

Реакція: західні гравці звинуватили переклад у гомофобії, хоча в японській версії персонажі сприймалися як гротеск.

Непорозуміння: різне сприйняття гіперболізованих персонажів та табуованих тем.

9) *Fire Emblem Fates (2015)* – «гей-конверсія»

Суть: в одній з японських сюжетних ліній головний герой нібито «виліковує» гомосексуальність персонажа за допомогою зілля.

Реакція: у США цю сцену визнали проблемною та вилучили.

Непорозуміння: різне сприйняття ЛГБТ-тем і сатири в Японії та на Заході.

#### 10) *Overwatch* – китайська цензура

Суть: китайське законодавство забороняє зображення черепів, привидів і всього, що пов'язане з «надприродним».

Реакція: *Blizzard* змінює або прибирає подібні елементи в китайській версії гри (наприклад, шкурки персонажів).

Непорозуміння: конфлікт між креативною візуальною свободою і регуляціями конкретного ринку.

#### 11) *Grand Theft Auto V* – феміністичні протести в Австралії

Суть: гру звинуватили в пропаганді насильства проти жінок, зокрема через побічні місії.

Реакція: великі мережі, як-от *Target Australia*, припинили продаж гри.

Непорозуміння: жанрова традиція серії GTA як «соціальної сатири» сприймалася як нормалізація насильства в деяких регіонах.

#### 12) *Zelda: Ocarina of Time* – ісламські символи

Суть: в оригінальній грі був звук мусульманського заклику до молитви в храмі вогню.

Реакція: Nintendo отримала скарги й видалила цей звук у пізніших релізах.

Непорозуміння: випадкове поєднання сакрального й вигаданого контексту.

#### 13) *Six Days in Fallujah (2021)* – військова тематика

Суть: гра намагалася реконструювати битву за Фаллуджу (Ірак) з погляду американських солдатів.

Реакція: критикували як спробу «відбілити» воєнні злочини та ігнорувати позицію цивільного населення.

Непорозуміння: спроба створити «реалістичну» гру без нейтрального історичного підходу викликала етичні запитання.

14) *Cooking Mama: Cookstar* – політичні звинувачення у «веган-пропаганді»

Суть: у грі з'явився веганський режим приготування страв.

Реакція: частина гравців (особливо з США) сприйняли це як «ідеологічне нав'язування».

Непорозуміння: інклюзивний вибір, сприйнятий як політична заява.

Також наведемо приклад ігор, особливості яких стали мемами, що об'єднали геймерів усього світу. З огляду на стрімкий розвиток цифрової культури, меми перетворилися на важливу складову спільного геймерського нарративу та своєрідний жаргон, зрозумілий учасникам глобальної спільноти незалежно від їхньої мови чи країни походження. Багато ігор створили цілі «мемні екосистеми» — характеризуються впізнаваними репліками, сценами, візуальними образами чи ігровими механіками, які гравці активно поширюють, переробляють і цитують. Такі меми формують культурний код геймерського середовища та стають потужним інструментом самоідентифікації, підтримуючи спільність досвіду й сприяючи об'єднанню гравців навколо улюблених ігор і фандомів.

1) *Skyrim*

Суть: серйозне фентезі з відкритим світом, багатьма можливостями та багами.

Реакція: гра стала джерелом безлічі мемів:

«*I took an arrow in the knee*» – перетворено на жарт про відставку з будь-чого.

«*Fus Ro Dah!*» – вигук із гри став мемом у десятках тисяч реміксів.

Мем про гравця, який краде все у НПС, накриваючи його казаном або «вбиває усіх і тікає в гори».

Наслідок: гра набула культового статусу, і меми змістили акценти з сюжету на «мемну» поведінку гравців.

2) *Crysis (2007–2013)*

Суть: Серія шутерів від першої особи з революційною графікою на момент релізу.

Реакція:

Мем: «*Can it run Crysis?*» – фраза стала синонімом технічного виклику. Будь-який потужний комп'ютер геймери автоматично перевіряли на цій грі. Цей жарт використовували навіть виробники відеокарт у рекламі.

Мем про «overkill» графіку: наприклад, коли гравці бачили надто реалістичну воду, траву або тіні – писали: «Це рівень Crysis».

Наслідок:

Crysis вийшов за межі гри й став еталоном технологічної потужності, мемом серед геймерів, розробників і навіть журналістів.

Мем «*Can it run Crysis?*» живе досі, особливо при виході нових GPU або потужних ноутбуків. Ця фраза і досі використовується як жартівлива лакмусова перевірка продуктивності будь-якого пристрою – від планшетів до космічних супутників [59].

### 3) *Serious Sam (2001– 2020)*

Суть:

Аркадний шутер з ордами ворогів, сюрреалістичним гумором і олдскульним екшеном без прикриттів і глибокого сюжету. Головний герой – Сем «Serious» Стоун – стереотипний крутий мачо, озброєний до зубів.

Реакція:

Мем: «*AAAAAАН!*» – звук безголових самогубців із вибухівкою став одним із найвідоміших геймерських звуків. У багатьох гравців це викликає паніку на підсвідомому рівні – бо за цим криком завжди масова атака [37].

Мемізована кількість ворогів:

«*У Doom тебе атакують 5 монстрів. У Serious Sam – 500. І в тебе тільки пістолет*».

Особистість Сема – ходячий мем: його фрази типу «*I'm gonna get medieval on your asses!*» – це гротескна пародія на героїв 80-х.

Мем: «Підозріла стіна» – у грі є приховані кімнати чи бонуси, що ховаються за стінами без явних вказівок. З часом гравці почали жартома казати: «Оця текстура точно підозріла!»; «Та вона ж трохи інакша!»

Мем-сцени з босами: «Це не бос, це маленька армія в одного мутанта».

У фанатських спільнотах гру часто порівнюють з «інтелектуальними» FPS (Half-Life, BioShock) і жартують: «У BioShock – моральні вибори. У Sam – моральна проблема в тому, яке саме рушницю ти візьмеш, щоб знищити все живе».

Наслідок:

Serious Sam став мемом олдскульного шутера, де сюжет неважливий, а головне – орди, зброя, крик і паніка.

Гра популярна серед стрімерів і ретро-фанатів, бо створює хаос, що легко інтерпретується в мемах і коротких відео.

#### 4) *Mass Effect (2007–2012, Legendary Edition 2021)*

Суть:

Науково-фантастична RPG-серія від BioWare про командира Шепарда, який рятує галактику

Реакція / Меми:

«*I should go*» – Шепард як робот – фраза, яку Шепард повторює після кожної розмови, стала мемом через її неприродну частоту та інтонацію.

Мемізація через монтаж: «*When you don't know how to end a conversation*».

Романи з інопланетянами

Меми з фразами типу «*Can you romance the alien?*» стали класикою ще з ME2.

Крос-культурна реакція: на Заході – це прояв відкритості, у консервативніших країнах – джерело тролінгу й обурення («гріх з кроганом»).

«*This is my favorite store on the Citadel*» – фраза, яку Шепард може сказати в кожному магазині, ставала «брендовим» жартом у грі. У мемах висміюється корумпована реклама або продажність RPG-персонажів.

Індивідуальні кінцівки МЕЗ = вибір кольору кнопки. Сумнозвісне завершення трилогії – гравцям здалося, що їхні рішення не вплинули на фінал.

Мем: «*Choose your favorite color – red, blue, or green*» – Ілюструє знецінення всіх рішень за 3 гри. Відео: «*400 годин вибору – і ось твій лазер*».

The Illusive Man Theme / його поза / сигарета.

Мем: кожна розмова з ним – естетика, музика і філософія.

Гаррус і «calibrations» – фраза «*Can it wait? I'm in the middle of some calibrations*». Мем про відсторонення і занурення в роботу – у грі це просто репліка, але гравці перетворили її на символ «інтровертного напарника» та людини яка не хоче зараз з тобою розмовляти, вигадуючи причину з нічого [36].

Моральні вибори = удар в обличчя або врятувати

У Mass Effect система «Парагон/Ренегат» дає вибір: бути хорошим або грубим.

Меми з варіантами діалогу:

«[Парагон] – “*Ми можемо це обговорити.*” [Ренегат] – *стріляє в обличчя*».

#### 5) *Among Us*

Суть: кооперативна гра про зраду та довіру, де гравці шукають самозванця.

Реакція:

Вибухова популярність у TikTok та Reddit через меми типу «sus» (від suspicious – підозрілий) [39].

«*Red is sus*» – жарт, що червоний завжди винен.

Абсурдні ремікси з витісненням будь-якого сенсу.

Наслідок: гіпермемізація призвела до втоми аудиторії та зниження популярності, але залишила слід у попкультурі.

#### 6) *Cyberpunk 2077*

Суть: амбітна RPG із технічними проблемами на релізі.

Реакція:

Мем: «*Wake the fuck up, Samurai. We have a city to burn*» (з Кіану Рівзом) – вийшов за межі гри [35].

Гравці жартували над багами: літаючі машини, зниклі текстури, НПС, які провалюються крізь землю.

Мем «*Cyberbug 2077*» – символ невинуватих очікувань.

Наслідок: гумор допоміг спільноті впоратись із розчаруванням, але й підтримував критику CD Projekt Red.

#### 7) *The Last of Us Part II*

Суть: гра торкається складних тем (помста, травма, ЛГБТ+, смерть персонажів).

Реакція:

Мемізація сцени, де персонаж грає на гітарі – багато пародій.

Образ Еббі (сильна жіноча персонажка) став об'єктом і мемів, і хейту.

Пародії типу «*This is what peak performance looks like*» з її тілобудовою.

Наслідок: меми стали інструментом як критики, так і підтримки, розділивши фан-базу.

#### 8) *Genshin Impact*

Суть: візуально багата фрітуплей-гра, інспірована аніме.

Реакція:

Мем: «*Emergency Food*» – персонаж Паймон [38].

Фансервісні персонажі – джерело як фанарту, так і сексуалізованих мемів.

Крос-культурні непорозуміння: китайська аудиторія сприймає гру серйозніше, тоді як глобальна – у мемному ключі.

Наслідок: частина спільноти створює власні наративи, що розходяться з офіційними.

#### 9) *Elden Ring*

Суть: складна й атмосферна RPG у стилі FromSoftware.

Реакція:

Мем «*Let Me Solo Her*» – гравець, який допомагає іншим, перемагаючи босів голим, лише в шоломі.

Мем «*You died*» як синонім будь-якого провалу в житті.

Жарти про «міцність» босів і складність боїв: «*Мені потрібна терапія після цього боса*».

Наслідок: гумор став способом колективного переживання фрустрації й гордості.

#### 10) *Fortnite*

Суть: батл-рояль, відомий колабораціями з усім – від Marvel [40] до Ariana Grande.

Реакція:

Мем «*Default dance*» став символом тролінгу.

«*Cringe Fortnite kids*» – у культурному обігу знецінення фанатів гри як надто юних/надто гучних.

Дивовижне сприйняття серйозних персонажів (Кратоса, Дарта Вейдера), які танцюють TikTok-танці.

Наслідок: гра – гібрид культури, гумору й комерції; меми – як реакція на «безмежність» колаборацій.

#### 11) *Baldur's Gate 3*

Суть: серйозна RPG з високим рівнем свободи.

Реакція:

Мем: «*You can romance a bear*» – із любовної сцени з друїдом у ведмежій формі [34].

Жарти про Gale – мага, який постійно хоче, щоб його «підірвали» [5].

Мемізація сексуальності персонажів як «too woke» або навпаки – «надто гаряче».

Наслідок: сцени, що сприймаються серйозно в сюжеті, стають джерелом гумору.

Створивши обговорення з метою знайти більше інформації щодо непорозумінь при перекладі, на українському форумі UA\_Gamers у Reddit, ми виявили достатню кількість інформації для аналізу та самого обговорення [13].

З метою ефективнішого сприйняття інформації буде створена таблиця з нікнеймом людини та її коментаря на форумі – див. Таблицю 1 (Додаток Б).

У вищенаведених коментарях можна побачити що головні проблеми під час перекладу чи локалізації ігор – це 1) застарілість тогочасних машинних перекладачів; 2) нерозуміння термінів та явищ самими перекладачами; 3) перекладацька необачність. Проте один із користувачів під ніком «lastbreath83» поділився цікавою статтею щодо того, як ліві активісти спеціально змінюють переклад залежно від актуальних суспільних цінностей, у згоді з актуальними суспільними цінностями [22].

Загалом, вищезгадана стаття добре демонструє, що суперечка навколо використання ІШ в локалізації виходить за межі технологічних дискусій. Це – етичне та культурне питання, яке стосується довіри між аудиторією й творцями, а також розуміння того, що означає «вірність оригіналу». Як зазначає Віпін Наєр, головний виклик полягає в тому, щоб поєднати ефективність з повагою до культурного контексту. Ця тема є особливо актуальною у контексті дослідження впливу перекладу на сприйняття та ідентичність персонажів.

Перекладання відеоігор має такі ж самі проблеми, проте зазвичай додавання риторики будь-то феміністичної, гендерної або тієї, яка немає жодного відношення до самої гри, відбувається ще перед випусканням відеогри. Це є досить болюча тема серед гравців у світі.

### **2.3. Ідеологічні наративи у локалізації: дискусійні кейси з практики**

Етичні дилеми у локалізації, здебільшого, стосуються забороненого контенту у різних країнах. Скажімо, у Німеччині застосування нацистської

символіки або фраз часів Третього Рейху неприйнятне, тож українські локалізатори часто послуговуються американською/європейською версією гри як орієнтиром. У Китаї діє сувора цензура на будь-який контент, пов'язаний із політиками або тематиками, які можуть зачепити національну культуру; заборонені також згадки про Тибет. В Україні теж є свої особливості: локалізатори прагнуть надавати гравцям перевірену інформацію. Коли, приміром, у якійсь європейській грі містяться неправдиві історичні факти про Київську Русь, козаків чи українських особистостей, локалізатори мають змогу виправити такі помилки, розмістити застереження щодо недостовірності оригінального матеріалу або ж звернутися до розробників з проханням про внесення змін. В окремих випадках, коли взаєморозуміння не знайдено, українську локалізацію можуть не включати до гри загалом.

Також доволі часто телегіганти як Netflix або SEGA роблять адаптації до відеоігор – аніме, серіали або фільми. Проте з'явилася нова проблема – використання ШІ.

Варто проаналізувати матеріал [22], у якому розглядається загострення культурних суперечок у сфері локалізації аніме та телевізійного контенту. Зокрема, автор аналізує проблему використання так званої «woke»-лексики в англомовних адаптаціях, якої не було в японському оригіналі. Така практика викликає суперечки, що, в свою чергу, пришвидшує впровадження штучного інтелекту (ШІ) як інструменту перекладу з метою зменшити людське втручання і зберегти вірність джерелу.

У тексті наведено приклади вже діючих моделей локалізації за участі ШІ. Зокрема, видавництво Mantra використовує автоматизований переклад для одночасного випуску англомовних версій манги, а стримінговий сервіс Crunchyroll оголосив про застосування «гібридної» моделі – машинний переклад редагується людиною.

У статті описано дві протилежні позиції. З одного боку, є прихильники автоматизації, які вбачають у ШІ спосіб уникнути ідеологічного навантаження

перекладів. На їхню думку, перекладачі іноді вносять у тексти сучасні політичні або соціальні меседжі, що не були закладені в оригіналі. В якості прикладу наводяться ситуації, коли в англійських дубляжах з'являлися феміністичні елементи, яких не було в японському сценарії.

З іншого боку, професійні перекладачі та локалізатори наголошують на низькій якості машинного перекладу і на тому, що такий підхід знецінює працю фахівців. Колишня перекладачка SEGA та Funimation Катрина Леонудакіс висловлює переконання, що ШІ жертвує нюансами заради ефективності, та не здатен передати інтонацію, гумор чи культурний контекст – ключові елементи в аудіовізуальному перекладі.

У статті згадуються конкретні приклади, які спровокували широку критику. Наприклад, в англійській версії «Miss Kobayashi's Dragon Maid» було змінено діалоги з додаванням феміністичної риторики. В іншому випадку, локалізація «My Life as Inukai-san's Dog» містила вульгаризми, відсутні в оригіналі. У таких випадках перекладачів звинувачували у надмірному впливі власних переконань на зміст.

Водночас, деякі автори локалізацій, зокрема Джеймі Маркі, вважають подібні зміни цілком виправданими й захищають їх як частину творчого процесу. Вона наголошує, що переклад – це завжди певною мірою переписування.

Вокізм (також: воук (woke), воукизм або воук-культура) – це соціально-політична ідеологія, яка акцентує увагу на боротьбі з несправедливістю, дискримінацією та нерівністю в різних аспектах суспільного життя, зосереджуючи особливу увагу на питаннях расової, гендерної та соціальної справедливості [2].

Неможливо пропустити таку популярну тематику серед суспільства геймерів як ідеологія у відеоіграх. Досліджуючи цю тему, ми знайшли цікаву статтю на Reddit (майданчик для тематичних форумів про ігри) (r/KotakuInAction), де користувач під ніком «OpinionTiny9688» пише наступне:

«Я прочитав допис про “woke” ігри, і це змусило мене задуматися про стан індустрії. Компанії вкладають мільйони, додають елементи DEI, але багато проєктів провалюються. Постає питання: чи вони досліджують свою аудиторію і розуміють, чого хочуть геймери?»

Приклад – «Відьмак 3». Його успіх у тому, що він відповідає очікуванням своєї аудиторії. Якби гру змінили заради DEI, навряд чи вона була б такою ж популярною.

Азійські студії краще знають своїх гравців і створюють контент під їхні вподобання. Натомість багато західних розробників орієнтуються на “сучасну аудиторію”, яка насправді є меншістю, а у разі провалу звинувачують критиків замість аналізу власних рішень» [60].

Ми цілком погоджуємося з його думкою, оскільки маємо достатній геймерський досвід і розуміємо сферу, але як саме ці наративи впливають на локалізацію? Відповідь досить проста – якщо немає попиту в певній країні на ігри з цими наративами, шанс на їх локалізацію буде суттєво зменшуватись через нерентабельність локалізації або відсутністю її використання серед геймерів. Такий феномен не є чимось дивним, більшість гравців по всьому світу є вже дорослими людьми, які в 2007-2013 роках були дітьми або підлітками, та граючи в ігри тих часів не зустрічались з настільки відвертою та ціловою пропагандою сучасних наративів. 2007 рік був «золотим» у світі відеоігор оскільки тоді були створені ігрові шедеври, які залишили міцний культурний та ідейний відбиток у ігровому суспільстві. Але «золоті» часи закінчились наприкінці 2013 року через спрощування ігрових механік, відсутність великої кількості нових ідей, якісно-реалізованих ігор та початок активної пропаганди тем, які розраховані на ігрові меншини (ЛГБТК+, DEI).

Сучасній більшості геймерів подобаються окремі ігри після 2013 року, які, зазвичай, не мали вище зазначеної пропаганди, або її була невелика, але виправдана кількість (пов’язано із історією певної людини або організації) за рахунок сюжету, в якому все це існувало в гармонії.

У Таблиці 2 (Додаток Б) наведено перелік відеоігор, які перемогли за версією New York Game Awards. Якщо проаналізувати ці ігри, то тематики ЛГБТК+ та DEI наявні тільки в 1 грі – Baldur's Gate 3 і саме в активному аспекті. Проте гравці не сприймають ці теми серйозну у цій грі. Саме через абсурдність гри та великому аспекті вибору, тематики наративу присутні, але необов'язкові або подані у кумедних ситуаціях. Якщо проаналізувати список найбільш проданих ігор всіх часів, та список культових ігор (ігор які закріпились у сфері відеоігор як ті, які будуть актуальними назавжди або ті, що принесли у індустрію новаторство), то тематики ЛГБТК+ та DEI майже ніколи не фігурують, через те ігри і продаються тиражем у більш ніж 5 мільйонів копій. У цій ситуації прибуток для локалізаторів та перекладачів зростає у сотні разів за наявності великої кількості продаж копій ігор та попиту перекладу, а попит є завжди, проте це залежить від країни.

## РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМИ, СТРАТЕГІЇ ТА АНАЛІЗ ЛОКАЛІЗАЦІЇ В ІГРОВОМУ ПРОСТОРИ

### 3.1. Переклад гумору, сленгу та неологізмів

Одним з найважчих аспектів локалізації відеоігор є відтворення гумору, сленгу та неологізмів. Ці складники мови мають культурну специфічність, нерідко залежать від контексту, соціокультурних норм, тож їх переклад потребує не тільки лінгвістичної майстерності, а й культурної трансформації.

Сленг у відеоіграх може виникати з молодіжного жаргону, субкультурних течій або навіть бути придуманим спеціально для ігрового простору. Неологізми, зі свого боку, з'являються внаслідок вигаданих технологій, рас, об'єктів або подій, які не мають прямих еквівалентів у мові перекладу. А гумор нерідко базується на грі слів, алюзіях або культурних особливостях, що можуть бути незрозумілими для закордонного гравця.

У цій ситуації перекладач постає перед вибором між збереженням оригінального сенсу та інтонації або його адаптацією до цільової аудиторії. Основні стратегії – це дослівно передати (що часто зводить нанівець гумористичний ефект), компенсувати, локалізувати (або культурно адаптувати) та транспонувати. Рішення залежить від жанру гри, її стилістики, типу гумору та очікувань гравця.

Слід навести декілька прикладів перекладу жартів, які ніби і непогано переклад були непогано перекладені, але вони втратили сенс першоджерела. Ось що на це каже китайський гравець під ніком «vespers» (u/MonoOdyssey):

«Щойно закінчив гру польською мовою і хотів би дізнатися, які цікаві втрачені переклади стосуються польських культурних та лінгвістичних нюансів. Почну з деяких моїх улюблених:

Коли я прощався з Талером (побічним ігровим персонажем), діалоги польською мовою...

– *Bywaj.*

– *Ja kurwa jestem, a nie bywam.*

Англійська версія:

– *Farewell.*

– *Yeah, I do, most of the fucking time, thanks.*

Англомовний переклад відтворив ідею в загальних рисах, але польська гра слів є кумедною по-своєму. Ні польська, ні англійська не є моєю рідною мовою, але спробуємо пояснити: слово, яке каже Геральт, – це старомодне польське слово для прощання, але технічно воно також означає «відпусти тебе/нехай ти кудись підеш». Талер грається зі словом і підкреслює свою присутність, те, що він не десь ще. «Я, чорт забирай, Є, а не МОЖУ БУТИ» щось на кшталт того».

«Перед бенкетом у Каер Трольде відбувається необов’язковий діалог між Геральтом та Йеннефер. Геральт скиглить про бенкети, а Йеннефер щось зауважує.

Польська версія:

*Yennefer: Wiem. Nie lubisz też podróży przez portale i placów ziemniaczanych z cukrem. Ale czasem trzeba się przemoc.*

Англійська версія:

*Yennefer: I know. You also dislike underdone meat and being teleported. But sometimes we must overcome our disgusts and prevail.*

Як людину, яка любить польську їжу, мене це розсмішило. У польському реченні частина про «недосмажене м’ясо» – це «картопляні млинці з цукром». Декому це подобається, а декому не подобається, тому, схоже, Геральт належить до останньої категорії. Шкода, що вони не зберегли оригінальне значення, оскільки це було б гарним культурним посиланням» [57].

Згідно з електронною бібліотекою давньої української літератури, граматики, лексикони, історично-мемуарної прози [7], неологізм – це слово, а також його окреме значення, вислів, які з’явилися в мові на даному етапі її розвитку і новизна яких усвідомлюється мовцями (загальномовні неологізми)

або були вжиті тільки в якомусь акті мовлення, тексті чи мові певного автора (стилістичні, або індивідуально-авторські, неологізми).

У відеоіграх є 3 головні групи неологізмів:

Культові – неологізми, які знає будь-який завзятий гравець: *Zerg rush* – термін зі *StarCraft*, що позначає ранню атаку великою кількістю слабких юнітів; *Fus Ro Dah* – вигаданий крик дракона з *The Elder Scrolls V: Skyrim*, який штовхає ворогів; NPC (Non-playable character) – персонаж, яким не керує гравець; *loot* – здобич після перемоги над ворогом або з відкритих скринь; *XP* (Experience Points) – одиниці досвіду, що потрібні для розвитку персонажа; *Speedrun* – проходження гри якнайшвидше з використанням технік оптимізації або багів (внутрішньоігрових помилок, на які не розраховували розробники; *ragequit* – дія, коли гравець виходить з гри в гніві після поразки;

Сленгові – неологізми, які закріплені в певному жанрі/жанрах серед розмови гравців: *noob* / *n00b* – недосвідчений гравець, гравець зі слабкими навичками гри; *GG* (Good Game) – фраза для завершення матчу; *grinding* – повторне виконання дій з метою здобуття досвіду або ресурсів; *nerf* – зменшення сили персонажа чи предмета в оновленні гри; *buff* – навпаки, посилення персонажа або предмета; *metroidvania* – назва жанру, що поєднує елементи ігор *Metroid* та *Castlevania*; *permadeath* – режим, у якому персонаж після смерті втрачається назавжди; *teabagging* – провокативна поведінка в іграх, коли гравець «присідає» над тілом поваленого ворога;

Неологізми, які вийшли за межі ігор: *Nadouken!* – бойовий прийом із *Street Fighter*, який став інтернет-мемом; *tetris effect* – психологічне явище, коли після тривалої гри у тетріс (або інші ігри) людина продовжує бачити елементи гри в уяві; *boss* – сильний противник, з яким гравець повинен битися наприкінці рівня або в певній частині гри; *PB* (*personal best*) – найкращий (найкоротший) особистий час, потрібний для виконання певної дії (найшвидше проходження рівня, найвищий бал або найбільша кількість убитих ворогів у відеоіграх. *PB* – це мотиваційний маркер, який показує людині, що вона стала кращою. Його

значення виходить за рамки змагання з іншими і сфокусоване на власному вдосконаленні – що особливо важливо у спільнотах, де підтримується культура самоперевершення; lag (лаг) – затримка перед виконанням певної дії в системі або додатку, викликає нервування.

Вищезазначені неологізми функціонують у мовленні гравців як варваризми, полегшуючи сприймання інформації та швидкість її передачі.

### **3.2. Адаптація персонажів та інтерфейсу: вербальні й візуальні компоненти**

Деякі ігри настільки прості, що локалізація інтерфейсу майже як всесвітній ключ до фінансового успіху. Але з іншими відеоіграми ситуація для розробників стає складнішою. Локалізація інтерфейсу користувача (UI-локалізація) та мікротекстів (UX-сору) – написи на кнопках, підказки, елементи меню, – не завжди є достатньою при роботі з іграми, що містять персонажів з індивідуальними мовними характеристиками. Що ж тоді робити, коли у вашій грі десятки героїв з неповторними характерами, цілями, ролями у сюжеті та особливим мовленням?

Перш за все, проаналізуймо, як персонажі виражають себе в іграх, а саме через:

- 1) Імена
- 2) Діалоги: письмові фрази, рядки
- 3) Голосове озвучування, якщо є
- 4) Зовнішній вигляд: риси обличчя, одяг, інші атрибути
- 5) Дії: жести, поведінка, взаємодія з іншими персонажами та гравцем.

Почнемо з найпростішого – з імен персонажів. Візьмемо, наприклад, таке ім'я, як Олександр. Це, очевидно, чоловіче ім'я, і цей факт повідомляє важливу інформацію перекладачам. Але якби воно було у скороченій формі Алекс,

гендерна ідентичність не була б такою очевидною, і це викликало б питання або помилку в перекладі. Те саме відбувається, коли персонаж має вигадане ім'я, яке не дає жодних натяків щодо статі.

Або уявіть, що ваш персонаж – тварина. Хитрощі тут у тому, що в англійській мові тварин зазвичай називають «воно», що не містить ознак гендеру. Але для правильної локалізації цього персонажа певними мовами, наприклад, іспанською, італійською, німецькою чи українською, виникне питання статі тварини.

Річ у тім, що для більшості іменників англійської мови граматична категорія роду не є релевантною, на відміну від іменників української мови. У багатьох інших мовах, коли персонаж говорить або до нього звертаються в діалозі, його стать може бути виражена. Тобто в деяких мовах деякі прикметники або навіть дієслова узгоджуються з іменником і роді, так само як займенник «вона» в англійській мові вказує на те, що персонаж жіночої статі. Так, розробник має рацію: навіть якщо персонажі спочатку були розроблені як «безстатеві», а мова оригіналу його гри – англійська, ці персонажі повинні будуть отримати стать у певних локалізаціях.

Добра новина полягає в тому, що, коли розробник працює з командою локалізації, йому не потрібно заглиблюватися в такі тонкощі. Команда, природно, знає, як локалізувати імена та діалоги рідною мовою, не допускаючи лінгвістичних помилок. Єдине, про що йому потрібно знати, це те, що його можуть запитати про стать персонажів та, можливо, деякі інші ознаки, які не є очевидними, наприклад, чи є персонаж дитиною чи дорослим.

Способи локалізації імен ігрових персонажів: імена персонажів бути алюзіями на книги, фільми, історичні події чи культуру загалом. Щоб зберегти ці посилання в локалізації, може знадобитися більше, ніж проста транслітерація, і саме тому деякі імена в локалізації можуть виглядати далеко не оригіналом.

### 3.3. Порівняльний аналіз локалізацій (англійська, українська, польська)

Переклад інтерфейсу у відеоіграх – досить ювелірна робота, адже саме через нього гравець взаємодіє з ігровим світом. Якщо переклад діалогів і сюжетних текстів формує художню складову, то інтерфейс та назви предметів безпосередньо впливають на зручність користування ігровим продуктом. Від якості цього елемента залежить не лише занурення у гру, але й успішність гравця у виконанні завдань.

Почнімо з проблем перекладу інтерфейсу:

1) Обмеження простору та довжини тексту – слова у різних мовах мають різну довжину: англійське «*Save*» є коротким, тоді як українське «*Зберегти*» або польське «*Zapisz grę*» займають більше місця, що може призводити до «поломки» інтерфейсу (вихід тексту за межі кнопки чи вікна), або до естетично непривабливого вигляду.

2) Проблеми зі шрифтами – не всі гарнітури, використані у вихідному дизайні, підтримують кирилицю або діакритичні знаки (ą, ć, ę, ł, ń, ó, ś, ź, ż) інших мов. Це змушує застосовувати альтернативні шрифти, які можуть вибиватися з художньої стилістики гри.

3) Стилiстична узгодженiсть – шрифт i термiнологiя повиннi вiдповiдати жанру.

4) Культурна специфіка – різних мовах існують різні усталені позначення. Наприклад, англійське «*Settings*» у слов'янських мовах передається довшим варіантом укр. «*Налаштування*», польською – «*Ustawienia*», що потребує адаптації.

5) Технічні обмеження – перекладені слова не підлягають автоматичному скороченню чи переносам, тому навіть граматично правильний варіант може бути непридатним у технічному плані.

Способи виправлення помилок:

- 1) Стислість і компресія тексту – використання коротших еквівалентів або синонімів, які зберігають зміст, але займають менше місця (*Зберегти гру* → *Зберегти*).
- 2) Калькування та транскрипція слів – у випадку назв предметів доцільно застосовувати кальку (*Bestiary* – *Бєстіарій*), що дозволяє зберегти впізнаваність. Для власних назв або специфічних артефактів часто використовують транскрипцію (*Gwent* – *Гвінт*).
- 3) Описовий переклад – якщо прямий еквівалент відсутній, можна застосувати роз’яснювальну стратегію, однак важливо уникати надмірної довжини.
- 4) Вибір шрифту з підтримкою кирилиці або створення подібного шрифту.
- 5) Заміна послідовності опцій в меню – така опція виконується не досить часто, але зберігає естетичний вигляд меню.

Перейдімо до прикладів перекладу інтерфейсу, які зображені на мал. 2; мал. 2.1; мал. 3; мал. 3.1 (Додаток А).

На наведених скріншотах можна побачити не тільки якісний контекстуальний переклад тексту, а й максимально схожий до оригіналу шрифт у середньовічному стилі. Предмети в інвентарі та нотатки у кодексі сортуються в алфавітній черзі. На малюнках 3 та 3.1 нотатки в перекладі зберегли оригінальний обсяг тексту.

У гравців може постати питання, чому «Army» переклали як «Військо», а не як «Армія». На мою думку це пов’язано з тим, що в українській мові ми використовуємо слово «Військо» в контексті подій давнього минулого – Військо Запорозьке, Чорноморське козацьке військо, Азовське козацьке військо, Бузьке козацьке військо, Задунайське козацьке військо. Також можна згадати назву завдання «*Hush, my darling...*», яке було перекладено як «*Люлі-люлечки...*», передаючи сенс отриманого завдання.

Наступна гра на черзі – «*Cyberpunk 2077*», дивитись мал. 4; мал. 4.1; мал. 5; мал.5.1 (Додаток А).

По-перше, на малюнку 4.1 перекладачі зберегли обсяг тексту. По-друге можна побачити різницю в українському шрифті, а саме в об'ємі, він є більш «жирним». Це зумовлено тим, що в Україні основним шрифтом є Times New Roman, тоді як основний англійський шрифт – Arial (narrow)/Calibri (light), які є більш тонкими.

Тепер перейдемо до випадків, які, на нашу думку, не повинні бути в сфері відеоігор загалом, а саме російський переклад українською мовою гри «*Alan Wake 2*».

Під час аналізу скріншотів до ігор, які ми попросили в українського ігрової спільноти, ми зауважили, що оформлення перекладу виконано досить непрофесійно.

Локалізаційний пакет мов для гри «*Alan Wake 2*» замовляли у Keywords Localization – ірландський локалізаційний сервіс від Keywords Studios, який перекладає ігри та програмне забезпечення більш як 50 мовами. Подібні рішення зі зрозумілих причин вигідні та зручні для розробників ігор, які не хочуть наймати окрему команду на локалізацію кожною мовою, яку вони вирішили додати у свій проєкт. Вони вирішили не сильно напружуватися і найняли фрилансерів для локалізації мовою окупанта та українською, серед якої, звісно ж, чимало росіян [12].

Тож як саме виглядає цей переклад? Приклади наведені на мал. 6 та мал. 6.1 (Додаток А).

На малюнках можна бачити грубе порушення вигляду шрифту, а саме нотатки головного героя на слідчій дошці. На дошці збережено лише кут нахилу тексту. В той час, як шрифт нотаток в англійській мові схожий на почерк, українська версія виглядає як роздруківка, так не повинно бути – це приклад дешевого та неконтрольованого процесу з боку команди локалізації та видавця. Вигляд інтерфейсу є непоганим: шрифти співпадають, але займають набагато

більше місця ніж в оригіналі. Можна побачити що клавіші взаємодії були зміщені в бік, через надмірну кількість місця, яке зайняв текст.

Також прикладом найоб'ємнішого та досить складного перекладу є відеогра *Warframe*. У кінці 2022 року локалізаційна команда UnlocTeam розробила переклад для гри. Окрім перекладених кодексів та нотатків, ця команда переклала та розробила субтитри для неймовірної кількості діалогів. Ми не знайшли офіційної інформації щодо тривалості всіх кінематографічних діалогів, але за особистими відчуттями це займає не менше 10 годин реального часу. На нашу думку, головною складністю перекладу гри є величезна кількість власних назв, оскільки *Warframe* – окремий великий всесвіт. Тож перейдемо до порівняння перекладу на мал. 7 та мал. 7.1 (Додаток А).

На наш погляд, на мал. 6 ми бачимо не тільки влучне оформлення перекладу, а й якісно перекладений текст. Загалом команда перекладачів цікаво локалізувала останнє речення:

Англійська версія: *But once the circle has been broken, what can heal it again?*

Українська версія: *Але чи можна замкнути знову розірване коло?*

Питання «*But once the circle has been broken, what can heal it again?*» стосується популярного гімну та пісні «*Чи розірветься коло?*», де «розірване коло» символізує сім'ю, зруйновану смертю, а зцілення приходить від спільної сімейної сили, стійкості та віри. Український варіант використав усталене словосполучення – «зімкнути коло», що є досить правильним варіантом, дивлячись на контекст у всесвіті гри. Також правильним рішенням є додавання затемнення на полі з текстом заради того, щоб зробити контраст та облегшити читабельність тексту.

Як видно на мал. 8 та мал. 8.1 (Додаток А), перекладачі ідеально зберегли шрифт інтерфейсу пошти та якісно переклали повідомлення.

Завершуючи тему шрифтів, можемо сказати, що в переважній більшості випадків кириличні шрифти не змінюють на ті, що схожі у грі. Це пояснюється небажанням та непотрібним вкладенням коштів у звичайний шрифт.

Локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф» люб’язно надала інформацію щодо розбіжностей перекладу у відеоіграх та того, як змінюється переклад в залежності від мови перекладу. Також спілка надала тексти з прикладами перекладу англійських текстів українською мовою.

Переклад вступної розповіді у відеогрі *Darkest Dungeon*:

Ruin has come to our family.	Погибель прийшла до нашої родини.
You remember our venerable house, Opulent and imperial.	Ти пам’ятаєш наш старовинний дім, розкішний та величний.
Gazing proudly from its stoic perch above the moor.	Що гордо височів зі скеліни над пустищем.
I lived all my years in that ancient, rumor shadowed manor.	Усе життя я прожив у тому древньому, оповитому чутками маєтку.
Fattened by decadence and luxury.	Я напувався розпустою та розкішшю.
And yet, I began to tire of conventional extravagance.	Проте, врешті, мені набридли традиційні розваги.
Singular, unsettling tales suggested the mansion itself was a gateway to some fabulous and unnamable power.	Поодинокі, тривожні історії оповідали, що наше обійстя було брамою до якоїсь неймовірної та незвіданої сили.
With relic and ritual, I bent every effort towards the excavation and recovery of those long buried secrets, exhausting what remained of our family fortune on swarthy workmen and sturdy shovels.	Озброївшись реліктами та ритуалами, я доклав усіх зусиль, щоб розкопати та віднайти ті давно поховані таємниці, спустошуючи залишки статків нашої родини на чорноробів

	та міцний інструмент.
At last, in the salt-soaked crag beneath the lowest foundations we unearthed that damnable portal and antediluvian evil.	Нарешті, у соляних глибинах під фундаментом маєтку ми відкопали той жахний портал та прадавнє зло.
Our every step unsettled the ancient earth but we were in a realm of death and madness!	Кожен наш поступ непокоїв древні глибини, бо ми були в царстві смерті та безумства!
In the end, I alone fled laughing and wailing through those blackened arcades of antiquity. Until consciousness failed me.	Врешті, лише я, зі сміхом та плачем, втікав тими темними античними склепіннями, допоки не втратив свідомість.
You remember our venerable house, opulent and imperial.	Ти пам'ятаєш наш старовинний дім, розкішний та величний.
It is a festering abomination!	Тепер він - гнила погань!
I beg you, return home claim your birthright and deliver our family from the ravenous clutching shadows of the Darkest Dungeon.	Благаю тебе, повертайся, візьми, що по праву твоє та врятуй нашу родину від хижих та чіпких тіней Найтемнішого підземелля.

На нашу думку, це дійсно якісний переклад, оскільки він передає всю атмосферу жаху та епічності гри. Гравець, читаючи субтитри до англійського озвучування, буде поглиблений у сюжет гри та робитиме рішення, які першочергово були закладені оригіналом.

Наведемо приклади як відбулась локалізація, опираючись на культурний контекст України у відеогрі *Baldur's Gate 3*:

*We've been waiting – hoping against hope – for someone like you. – Ми чекали. Без надії сподівалися, що прийде хтось на кшталт тебе.* (посилання на «Contra spem spero» Лесі Українки)

*Breaker of Chains – Кайдани порвіте* (назва досягнення, Т. Шевченко)

*For every bite you take, they get a whole cake. – Поки багатий стухне, то бідний стухне.* (народне прислів'я)

У відеогрі *Cyberpunk 2077* більшість назв квестів (від англ. Quest – завдання) – це назви пісень. Однак тут (у доповненні «Ілюзія свободи») ми також орієнтувалися і на польський текст, оскільки в CD Projekt, як і в багатьох розробників, два оригінали – рідної (польської) й міжнародно поширеної (англійської) мов, – які створюються одночасно і взаємно доповнюються. Далі на початку речень будуть назви завдань, далі йдуть назви пісень або крилатих виразів англійською, польською та українською:

*Dog Eat Dog* (пісня «Dog Eat Dog» від AC/DC) – *Собака собаці вовк* (від «Людина людині вовк»), також назва відсилається на Псарню і тамтешнє життя).

*The Damned* (пісня «The Damned» by Plasmatics) (пол. Głębokie rany i stare blizny) – *Сіль на рану* (квест про давні рахунки).

*Get It Together* («Get It Together» by Beastie Boys) (пол. Ręka rękę muje) – *Рука руку миє* (йдеться про Гендса (Hands), який хоче послугу від Ві за свою послугу).

*Black Steel In The Hour of Chaos* («Black Steel In The Hour of Chaos» by Public Enemy) – *Пташка в клітці* (англ. назва стосується в'язничної камери).

*The Killing Moon* («The Killing Moon» by Echo & The Bunnymen) (пол. Ciernie i gwiazdy) – *Ніч яка місячна* (квест, де Соловія вмирає і може не добратися до Місяця – пісня на слова М. Старицького).

*Things Done Changed* («Things Done Changed» by The Notorious B.I.G) (пол. Nikt nie woła) – *Мерехтить в очах безкінечний шлях* (пісня «Журавлі» братів Лепких; польська назва відсилається на «Акерманські степи» Адама Міцкевича, сонет про тугу за батьківщиною, англ. назва про радикальні зміни в житті).

*Shot by Both Sides* («Shot by Both Sides» by Magazine) – *Поміж ковадлом і молотом* (укр. прислів'я) (квест про те, як головний персонаж потрапляє в безвихідне становище).

*No Easy Way Out* («No Easy Way Out» by Robert Terper) (пол. Gwiazdy przed oczami) – *Куди не кину оком стомленим...* (Лесь Подерв'янський «Павлік Морозов»); квест про важку ситуацію, де будь-який вибір є важким).

*Gig: Talent Academy* – *Робота: Псарня має талант* (відсилання до шоу «Україна має талант», англ. текст відсилається на місцеву спортивну академію).

*Am I Demon?* (пол. Diabeł tkwi w szczegółach) – *Мала штучка скінка...* (від «Мала штучка червінчик, а ціна велика»).

*Just Another Story* (“Just Another Story” by Jamiroquai) – *Наша пісня гарна нова...* (про повторення кур'єрської роботи).

У локалізації українська версія не є прямим перекладом англійських чи польських назв, а творить власний культурний шар, використовуючи знайомі україномовному гравцеві образи (прислів'я, Леся Подерв'янського, «Журавлі» братів Лепких, народні пісні). Це робить локалізацію не просто адаптацією, а фактично культурною інтерпретацією.

Отже, бачимо три рівні:

- 1) Англійський – музичні алюзії та популярна культура.
- 2) Польський – літературні алюзії та прислів'я.
- 3) Український – національно впізнавані тексти, фольклор та культурні

коди.

Відеогра *Cyberpunk 2077* в перекладі створює цікаву динаміку: англійська версія часто апелює до музики чи крилатих виразів, польська – до прислів'їв або літературних алюзій, а українська локалізація у багатьох випадках шукає культурно релевантні відповідники (українські приказки, народні пісні, алюзії до класиків чи сучасної культури). За тим самим принципом локалізували гру *Baldur's Gate 3*.

У результаті українська локалізація в *Cyberpunk 2077* отримала додаткову цінність – вона інтегрує гравця у власний культурний простір, створюючи ефект «свого» навіть у глобальному проєкті.

Локалізація гри *Kingdom Come: Deliverance II*:

1) На мал. 3.1 використано контекстуальний переклад. В англійській (мал. 3) «*army*» – широке поняття (будь-яка армія). Український варіант «*військо*» є стилістично доречним у середньовічному контексті, де «*армія*» звучала б занадто сучасно. Це приклад адаптації терміна до історико-культурних реалій.

2) Англійський термін «*free companies*» → «*наймані збройні загони*» має власну історичну конотацію (фр. *Grandes compagnies*). Український переклад не калькує, а пояснює зміст («*наймані збройні загони*») – це описовий переклад з елементами пояснення.

3) Переклад речення «*In the 14th century, mercenary service became a profession for thousands of impoverished nobles*» → «*У XIV столітті найманство стало професією для багатьох збіднілих шляхтичів*». У реченні продемонстроване англійське «*mercenary service*» передано як «*найманство*» – це калькування зі збереженням історичного терміна.

4) Імена та власні назви: 1. *Bandes blanches* → французькі *bandes blanches*. 2. *White Company* → англійська *White Company*. 3. *Compagnia di San Giorgio* → італійська *Compagnia di San Giorgio*. Під час локалізації було обрано стратегію збереження оригіналу, з невеликим уточненням походження (французькі, англійська, італійська).

5) Переклад речення «*retinue surrounding Jan Sokol of Lamberg and Huneke I of Kunstadt*» → «*дружина, сформована навколо Яна Сокола з Ламберка та Гінека I з Кунштадта*», де «*Retinue*» перекладено як «*дружина*» (історично точний відповідник). Імена та топоніми подано через транскрипцію та часткове калькування («з Кунштадта»).

Український переклад балансує між точністю (історичні терміни збережено максимально) та адаптацією. Завдяки цьому текст звучить автентично для україномовного гравця й одночасно зберігає історичну достовірність.

### **3.4. Вплив локалізації на сприйняття персонажів та ігрової динаміки**

Локалізація відеоігор має суттєвий вплив на те, як гравець сприймає персонажів та сюжет. Одним із ключових аспектів є охарактеризування персонажів. Мова, якою вони говорять, безпосередньо формує їхній образ: сарказм, гумор чи просторіччя можуть передати героя як дотепного або ж навпаки зробити його більш різким і неприємним. Окрім того, використання певних мовних стилів або діалектів дозволяє підкреслити соціальний статус і походження персонажа, що створює різне враження в аудиторії залежно від локалізації.

За М. Чакаловим, «якщо переклад неправильно відтворить контекст та деталі сюжету, гравець може втратити частину глибини ігрового світу, наприклад: “The ancient city lies in ruins, its streets bathed in moonlight”. «Стародавнє місто лежить у руїнах, його вулиці залиті місячним світлом». Цей приклад надає яскравий опис ігрового середовища. Він спрямований на те, щоб викликати відчуття таємниці та історії, що має вирішальне значення для створення атмосфери в ігрових світах. Вибір таких слів, як “стародавнє”, “руїни” та «залитий місячним світлом», створює візуально насичену сцену, яка покращує занурення гравця. Ідентичним прикладом є адаптація екологічних описів. Екологічні описи включають у себе природні ландшафти, місця та інші деталі, що формують візуальне та атмосферне враження від гри. Примітно, що назви географічних об’єктів, таких як гори, ліси, ріки, повинні бути адаптовані до реалій життя гравців. Описи погодних умов, природних явищ та природних об’єктів повинні бути перекладені майже повністю дослівно: “The path led

through a dense, foggy forest, where each tree whispered ancient secrets”. «Стежка вела через густий, туманний ліс, де кожне дерево шепотіло стародавні таємниці». Опис перекладено дослівно, іноді перекладачі змінюють переклад слів на більш влучний якщо такий є. Використання таких слів, як “туманний ліс” і “шепотіло стародавні таємниці” українською мовою створює яскраве та захоплююче середовище. Така мова опису має вирішальне значення в рольових іграх для створення захоплюючого ігрового світу» [16] .

Важливу роль у сприйнятті відіграють культурні коди, які локалізація може або зберегти, або адаптувати. Якщо в оригіналі присутня алюзія на літературу, пісню чи прислів'я, то при перенесенні в іншу мову потрібен пошук рівноцінного культурного елемента. Вдалий приклад такого перекладу робить героя ближчим до локальної аудиторії, адже його мова і світогляд починають резонувати з культурними уявленнями гравця. Якщо ж переклад обмежується буквальним відтворенням без адаптації, то частина задуму розробників може залишитися незрозумілою, і персонаж постає менш виразним.

Не менш важливим є емоційне забарвлення, яке вносить озвучування та переклад діалогів. Тембр голосу, інтонації, вибір слів можуть перетворити харизматичного персонажа на дратівливого або ж додати легкості там, де в оригіналі панує суворість. Крім того, адаптовані назви квестів і реплік здатні підсилювати драматичність або ж, навпаки, робити події більш іронічними. Для гравця це змінює ставлення до ключових моментів сюжету і формує власний, іноді відмінний від задуму авторів, емоційний досвід.

Локалізація також впливає на сюжетні акценти. Якщо переклад зберігає алюзії та підтексти, то гравець отримує глибше занурення і краще розуміє мотиви героїв. Коли ж переклад спрощує або змінює тональність, сюжет сприймається інакше: жарт може перетворитися на серйозний вислів, а легка сцена – на трагічну. Це безпосередньо відображається на тому, як гравець оцінює події, а також на його інтерпретації історії в цілому.

У підсумку локалізація створює особливий колорит, завдяки якому персонажі стають ближчими до гравця з певної культурної спільноти. Водночас різні мовні версії можуть пропонувати альтернативні образи одного й того ж героя, що призводить до множинності інтерпретацій сюжету. Для глобальних проєктів це не недолік, а навпаки – спосіб зробити історію універсальною, але водночас зберегти її унікальність для кожної культури. Саме тому локалізація не лише технічний процес, а й важливий чинник у формуванні художнього сприйняття гравцем.

## ВИСНОВКИ

У ході виконання нашого дослідження ми послідовно реалізували весь комплекс поставлених завдань, що дало змогу всебічно розглянути процес локалізації відеоігор та визначити його вплив на інтерпретацію персонажів, сюжетів і візуально-наративного середовища. Особливу увагу було приділено аналізу української локалізації у порівнянні з англійськими та польськими оригіналами сучасних відеоігор, які демонструють варіативні підходи, труднощі й тенденції у сфері локалізації.

У роботі здійснено системний огляд теоретичних засад локалізації як мультидисциплінарного явища. Було встановлено, що локалізація виходить за межі традиційного перекладу та охоплює технологічні, когнітивні та культурно-комунікативні аспекти. Аналіз українських, американських і європейських дослідників дав змогу окреслити теоретичну рамку, у межах якої локалізація розглядається як процес адаптації мультимедійного середовища до норм і очікувань конкретної аудиторії. Особливо показовими є масштабні RPG (*Baldur's Gate 3*) та технологічно складні проекти з глибокою наративною структурою (*Alan Wake 2*), де локалізація впливає на атмосферу, стиль нарації та сприйняття персонажів не меншою мірою, ніж механіки гри.

У роботі ми розмежували поняття «переклад» і «локалізація», обґрунтувавши, що переклад зосереджується на передачі змісту вербальних елементів, а локалізація охоплює візуальні, технічні, графічні й аудіальні компоненти. Була визначена та розкрита типологія локалізацій:

- локалізація на рівні упаковки та супутніх матеріалів, яка включає в себе переклад тексту, що містяться на обкладинці, в друкованих інструкціях та технічній документації.
- повна локалізація: охоплює цілковитий переклад всього мовного наповнення гри – як текстового, так і звукового. Діалоги в такому разі перезаписуються носіями цільової мови.

- часткова локалізація, властива відеоіграм, де складники адаптуються з урахуванням особливостей історично-політичного контексту гри.
- фанатська локалізація, яка передбачає процес часткового чи повного перекладу гри, який виконується поетапно ігровою.

Ми дійшли висновку, що локалізація не може бути зведена до перекладу тексту, оскільки вона визначає доступність, цілісність та природність ігрового досвіду.

Ми встановили, що відеоігри формують унікальний тип об'єкта локалізації завдяки поєднанню нелінійного сюжету, інтерфейсу, аудіовізуальних компонентів та інтерактивності. *Baldur's Gate 3* демонструє велику кількість варіативних реплік, що ускладнює підтримку послідовності стилю персонажів. *Cyberpunk 2077* містить багатосарові міські жаргони, техноарготизми, корпоративну термінологію. *Alan Wake 2* поєднує текст і метанаратив, що вимагає дотримання особливого стилю психологічного трилера. *Kingdom Come Deliverance: II* базується на історичній точності, що ставить високі вимоги до передачі реалій і мовної автентичності. Усе це підтверджує, що відеогра є складним полікодовим об'єктом, де вербальні елементи не існують відокремлено від геймплею.

Ми зосередилися на аналізі культурних реалій відповідно до своєї типології: географічні, топонімічні, побутові й етнографічні, соціально-політичні, історико-культурні. Вище згадана відеогра *Cyberpunk 2077* містить розгалужену систему соціальних і технокультурних реалій, пов'язаних із мегаполісом майбутнього. Відеогра *Baldur's Gate 3* базується на фентезійних етнокультурних системах із власною антропологією, пантеоном, побутовими реаліями та фольклорними концептами. Відеогра *Kingdom Come Deliverance: II* демонструє історичну реконструкцію Центральної Європи XIV–XV століть. *Alan Wake 2* репрезентує реалії американської культури маленьких міст, міфології темряви та жанрових кодів трилера.

Було досліджено та висвітлено, як сучасна індустрія відеоігор, котра колись сприймалася виключно як форма розваги, поступово трансформувалася на впливовий культурний простір, здатний відтворювати, переосмислювати або підсилювати соціальні норми й моральні настанови. Унаслідок цього на відеоігровий контент дедалі частіше покладаються очікування щодо репрезентації різноманіття, інклюзії, гендерних тем, екологічної відповідальності та питань ЛГБТК+. Ці очікування формують додаткові етичні дилеми для перекладачів і локалізаторів, оскільки ідеологічний компонент у глобальних релізах часто стає об'єктом суспільних суперечок. Паралельно цьому зростає й протилежна тенденція: частина геймерської спільноти виступає проти будь-якої «політизації» ігор, критикуючи DEI-підхід як такий, що, на їхню думку, суперечить основним цінностям гравців і негативно впливає на художню цілісність твору. Через це новітні відеоігри нерідко опиняються у центрі культурних баталій, які відбуваються переважно в соціальних мережах та на форумах. Алгоритми платформ X, YouTube та Reddit підсилюють поляризацію, створюючи інформаційні «бульбашки», де будь-яка ідеологічна інтерпретація затьмарює аналіз геймплею, технічної якості або сюжетних рішень.

Зростаюча чутливість до соціальних тем впливає на локалізацію непрямим чином: перекладачі працюють із матеріалом, що вже містить або навмисно вбудовує актуальні дискурси, які можуть сприйматися неоднозначно різними аудиторіями. У деяких випадках дискусії точаться не лише навколо подачі тем, а й навколо «вірності оригіналу». Невеликі зміни в тональності, презентації персонажів або використанні специфічної лексики можуть бути інтерпретовані як прояв ідеологічного впливу – що підвищує відповідальність локалізаторів.

Окрему групу етичних проблем становить цензура, яка суттєво відрізняється залежно від країни. Українська локалізація має власні національні виклики: перекладачі часто виправляють історичні неточності щодо Київської Русі, козацтва або українських діячів, які зустрічаються в оригінальному тексті. Якщо розробники не погоджуються на корекцію, локалізацію можуть не

впровадити зовсім. Ще один рівень етичних дебатів пов'язаний із зростанням застосування штучного інтелекту (ШІ) в перекладі та дубляжі. Конфлікт «людського» та «машинного» підходів виходить за межі технічних дискусій, оскільки зачіпає питання творчої відповідальності, довіри аудиторії та збереження культурного контексту.

Було висвітлено вербальні й візуальні аспекти перекладу ігрового середовища, зокрема меню та шрифтів, а також проаналізовано їхній вплив на читабельність інтерфейсу, зручність навігації та загальну цілісність користувацького досвіду. Особливу увагу приділено тому, як адаптація шрифтових рішень, коректна передача термінології та узгодженість стилістики інтерфейсу сприяють зануренню гравця й підтримують автентичність ігрової атмосфери.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баг – Вікіпедія. Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Баг> (дата звернення: 15 вересня 2025).
2. Вокізм – Termin.in.ua. URL: <https://termin.in.ua/vokizm-vouk-voukuzm-vokuzm-vouk-kultura/> (дата звернення: 15 вересня 2025).
3. Ігровий процес – Вікіпедія. Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Ігровий\\_процес](https://uk.wikipedia.org/wiki/Ігровий_процес) (дата звернення: 15 вересня 2025).
4. Неологізм – Літопис. URL: <http://litopys.org.ua/ukrmova/um54.htm> (дата звернення: 12 вересня 2025).
5. Baldur's Gate 3: Gale. BG3 Wiki. URL: <https://bg3.wiki/wiki/Gale> (дата звернення: 11 вересня 2025).
6. Головенко К. В. Відтворення реалій в українських перекладах англomовної анімації. URL: <https://journals.cusu.in.ua/index.php/philology/article/view/618/586> (дата звернення: 16 червня 2025).
7. Електронна бібліотека давньої української літератури. URL: <http://litopys.org.ua/> (дата звернення: 12 вересня 2025).
8. Єльцова С. С., Алаєва Л. С. Локалізація комп'ютерних відеоігор. URL: [http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v43/part\\_4/16.pdf](http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v43/part_4/16.pdf) (дата звернення: 10 червня 2025).
9. Зорівчак Р. П. Реалія і переклад (на матеріалі англomовних перекладів української прози). Львів: Видавництво при Львівському університеті, 1989. 216 с. (дата звернення: 16 червня 2025).
10. Процес глобалізації. Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization\\_and\\_localization#/media/File:Globalisationchart.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization_and_localization#/media/File:Globalisationchart.svg) (дата звернення: 16 червня 2025).
11. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. Наукові записки. Вип. 104 (1). Серія:

Філологічні науки (мовознавство): У 2 ч. Кропивницький: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. С. 151–157.

12. Над українською локалізацією Alan Wake 2 працювали російські підрядники. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/45934/> (дата звернення: 30 вересня 2025).

13. Приклади крутого або не дуже перекладу, локалізації: реплік, жартів, сленгу у відеоіграх. URL: [https://www.reddit.com/r/UA\\_Gamers/comments/1mc16sh/приклади\\_крутого\\_або\\_не\\_дуже\\_перекладу/](https://www.reddit.com/r/UA_Gamers/comments/1mc16sh/приклади_крутого_або_не_дуже_перекладу/) (дата звернення: 12 вересня 2025).

14. Проблеми української ігрової локалізації очима компанії з локалізації та перекладу. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/problems-ukrainian-localization/> (дата звернення: 06 липня 2025).

15. Радецька С. В., Каліщак Т. Т. Субтитрування як вид аудіовізуального перекладу: переваги та недоліки. *Філологічні науки*. 2016. Кн. 2. С. 81–84.

16. Чакалов М. Лексичні особливості локалізації комп'ютерних ігор (на матеріалі англомовних ігор та їх українськомовних локалізацій). URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/18641/1/Чакалов.pdf> (дата звернення: 30 вересня 2025).

17. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Діалоги [Електронний ресурс]. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-dialohi/> (дата звернення: 14 вересня 2025).

18. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції [Електронний ресурс]. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/> (дата звернення: 14 вересня 2025).

19. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Описи [Електронний ресурс]. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/> (дата звернення: 14 вересня 2025).

20. Crowdin – Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Crowdin#cite\\_note-3](https://en.wikipedia.org/wiki/Crowdin#cite_note-3) (дата звернення: 14 вересня 2025).
21. Fernández Costales, Alberto. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization; URL: [https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_Strategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization) (дата звернення: 10.06.2025).
22. AI replaces ‘woke’ TV translators in Japanese art, sparking online debate; URL: <https://nypost.com/2024/01/16/tech/ai-replaces-woke-tv-translators-in-japanese-art-sparking-online-debate/> (дата звернення: 13.09.2025).
23. Pirrone, M.; D'Ulizia, A. The Localization of Software and Video Games: Current State and Future Perspectives. *Information*, 15(10), 648. MDPI. DOI: 10.3390/info15100648.
24. Bernal-Merino, M. A. Translation and localisation in video games. *Making entertainment software global*. New York, NY: Routledge, 2014. 301 p.
25. Bernal-Merino, M. A. Training translators for the video game industry. In: J. Díaz-Cintas (Ed.), *The didactics of audiovisual 29 translation*. – Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2008. – P. 141–155.
26. Bos, D. Playful Encounters: Games for Geopolitical Change. In: *Geopolitics*, Vol. 28, No. 3, 2023, pp. 693–717.
27. Chandler, H. M.; Deming, S. O. *The game localization handbook*. 2nd ed. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2012. 376 p.
28. Dietz, F. Issues in localizing computer games. In K. J. Dunne (Ed.), *Perspectives in localization*. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2006. P. 121–134.
29. Hao, H.; O'Hagan, M. International players' perceptions of localization in their gameplay experiences: An explorative study with Steam user game reviews. In: *Translation Spaces*, Volume 14, Issue 1, Jun 2025, p. 1–24.

30. Hao, H. Localization and culturalization for a history-based game: The case of Detention. In: *The Journal of Internationalization and Localization*, Volume 7, Issue 1-2, Dec 2020, p. 28–48.
31. Heyn, M. Translation memories: Insights and prospects. In: *Unity in Diversity: Current Trends in Translation Studies*, London: Routledge, 2016. Pp. 123–136.
32. 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.
33. Knowyourmeme: Baldur's Gate 3 Bear Sex Scene; URL: <https://knowyourmeme.com/memes/baldurs-gate-3-bear-sex-scene> (дата звернення: 08.09.2025).
34. Knowyourmeme: Cyberpunk 2077 Keanu Reeves / We Have a City to Burn; URL: <https://knowyourmeme.com/memes/cyberpunk-2077-keanu-reeves-we-have-a-city-to-burn> (дата звернення: 08.09.2025).
35. Knowyourmeme: I'm In The Middle of Some Calibrations; URL: <https://knowyourmeme.com/memes/im-in-the-middle-of-some-calibrations> (дата звернення: 08.09.2025).
36. Knowyourmeme: Kamikadze «AAAAAA» sound; URL: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/serious-sam> (дата звернення: 08.09.2025).
37. Knowyourmeme: Paimon emergency food; URL: <https://knowyourmeme.com/memes/paimon-emergency-food> (дата звернення: 08.09.2025).
38. Knowyourmeme: Sus; URL: <https://knowyourmeme.com/memes/sus> (дата звернення: 08.09.2025).
39. Knowyourmeme: Thanos Comes To Fortnite; URL: <https://knowyourmeme.com/photos/1369631-fortnite> (дата звернення: 08.09.2025).

40. Kohlburn, J.; Cho, H.; Moore H. Players' perceptions of sexuality and gender-inclusive video games a pragmatic content analysis of steam reviews. In: *Sage Journals*, Volume 29, Issue 2, 2022. 20 p.
41. Kotze, H.; Janssen, B.; Koolen, C.; van der Plas, L.; van Egdom, G.-W. Norms, affect and evaluation in the reception of literary translations in multilingual online reading communities: Deriving cognitive-evaluative templates from big data. In: *Translation, Cognition & Behavior*, Volume 4, Issue 2, Dec 2021, p. 147– 186.
42. Lepre, O. The Translation of Humor in Video Games: A Case Study. Ph.D. Thesis, UCL University College London, London, 2015.
43. Leppihalme, R. Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions, 1997. 239 p.
44. Localizing Game Characters: Facts & Finer Points; URL: <https://blog.alconost.com/en/game-characters-localization> (дата звернення: 14.09.2025).
45. Mangiron, C.; O'Hagan, M. Game localization. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013. 374 p.
46. Marcus, T. Being Local in a Global Industry – Game Localization from an Indie Game Development Perspective, University of Skövde, 2022. 69 p.
47. O'Hagan, M. Game localisation as emotion engineering: Methodological exploration. In: M. O'Hagan & Q. Zhang (Eds.). *Conflict and Communication: A changing Asia in a globalising world*. New York, NY : Nova, 2016. P. 81–102.
48. Pirrone, M.; D'Ulizia, A. La professione del traduttore nell'era digitale. L'avvento del localizzatore. In: *Le Professioni del Comunicare: Passato, Presente, Futuro*. Rome: Edizioni Quasar, Italy, 2023.
49. Pettini, S. The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality. London: Routledge, UK, 2021.
50. Ranford, A. Targeted translation. How game translations are used to meet market expectations. In: *The Journal of Internationalization of Localization*. – Issue 4(2). – P. 141–161.

51. Saha, G.K. On localization of enterprise information system. In: *Research and Practical Issues of Enterprise Information Systems, Volume 1; IFIP Advances in Information and Communication Technology*. Berlin/Heidelberg: Springer, Germany, 2008; Volume 254, P. 545–551.

52. Sajna, M. *Video Game Translation and Cognitive Semantics*. Berlin: Peter Lang, Germany, 2016.

53. The place of emphasis on ideological considerations rather than purely technical or gameplay aspects; URL: <https://videogames-observatory.eu/en/2025/02/17/video-games-and-cultural-wars-focus-on-2024/> (дата звернення: 06.07.2025).

54. Toftedahl, M. Localization and regional aspects of game development – A research overview. 2020.

55. Untranslated Polish Jokes in Witcher; URL: [https://www.reddit.com/r/wiedzmin/comments/14c4hn7/untranslated\\_polish\\_jokes\\_in\\_witcher\\_3/](https://www.reddit.com/r/wiedzmin/comments/14c4hn7/untranslated_polish_jokes_in_witcher_3/) (дата звернення: 11.09.2025).

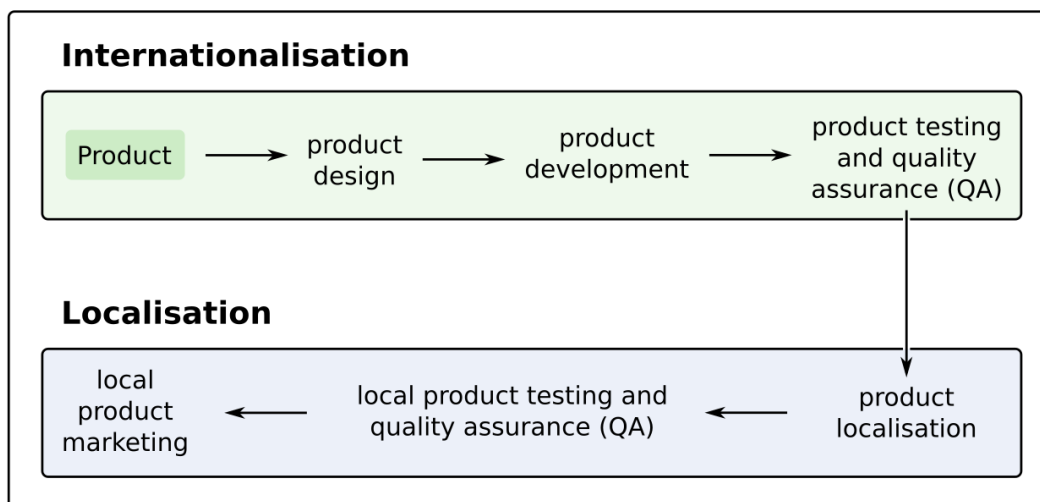
56. What Is Localization? URL: <https://eriksen.com/general/what-is-localization/> (дата звернення: 10.06.2025).

57. What is the meaning of the comment «can it run crisis» typically found in tech reviews? URL: <https://www.quora.com/What-is-the-meaning-of-the-comment-can-it-run-crisis-typically-found-in-tech-reviews> (дата звернення: 08.09.2025).

58. Why Are Woke Games Flopping? The Gaming Industry's Audience Problem; URL: [https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/1e8pbk2/why\\_are\\_woke\\_games\\_flopping\\_the\\_gaming\\_industrys/](https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/1e8pbk2/why_are_woke_games_flopping_the_gaming_industrys/) (дата звернення: 13.09.2025).

# ДОДАТКИ

## Globalisation process



Мал.1 – Процес інтернаціоналізації та локалізації



Мал.2 – Інтерфейс інвентаря «Kingdom Come: Deliverance II» українською



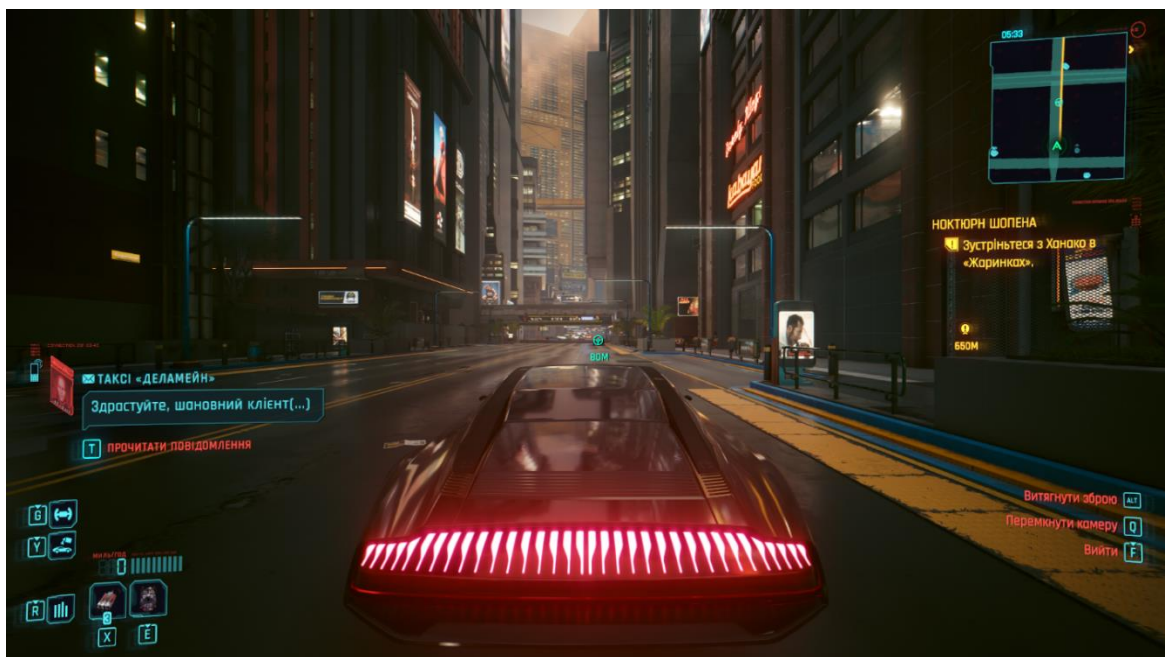
Мал.2.1 – Інтерфейс інвентаря «Kingdom Come: Deliverance II» англійською



Мал.3 – Інтерфейс кодексу «Kingdom Come: Deliverance II» англійською



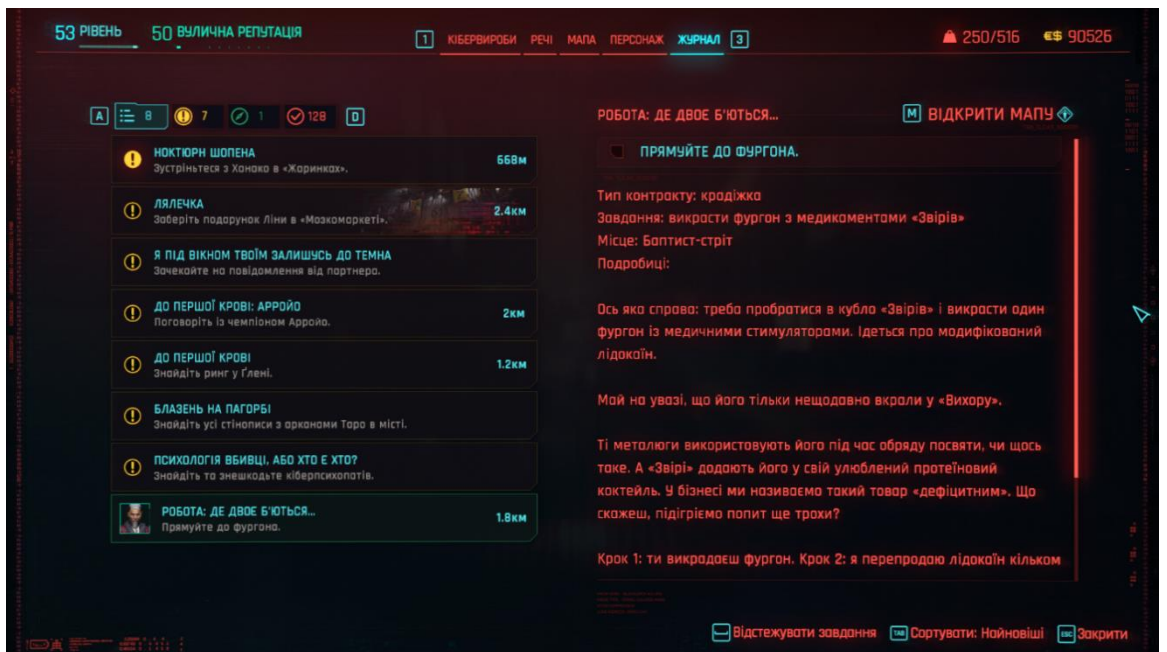
Мал.3.1 – Інтерфейс кодексу «Kingdom Come: Deliverance II» українською



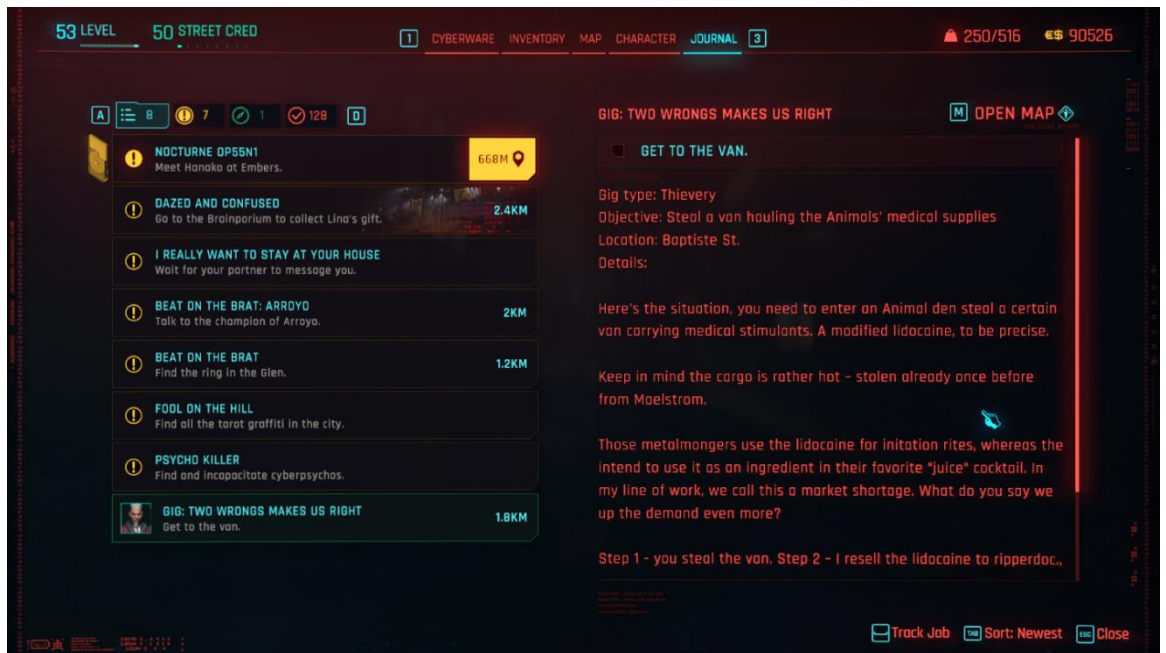
Мал.4 – Внутрішньоігровий інтерфейс «Cyberpunk 2077» українською



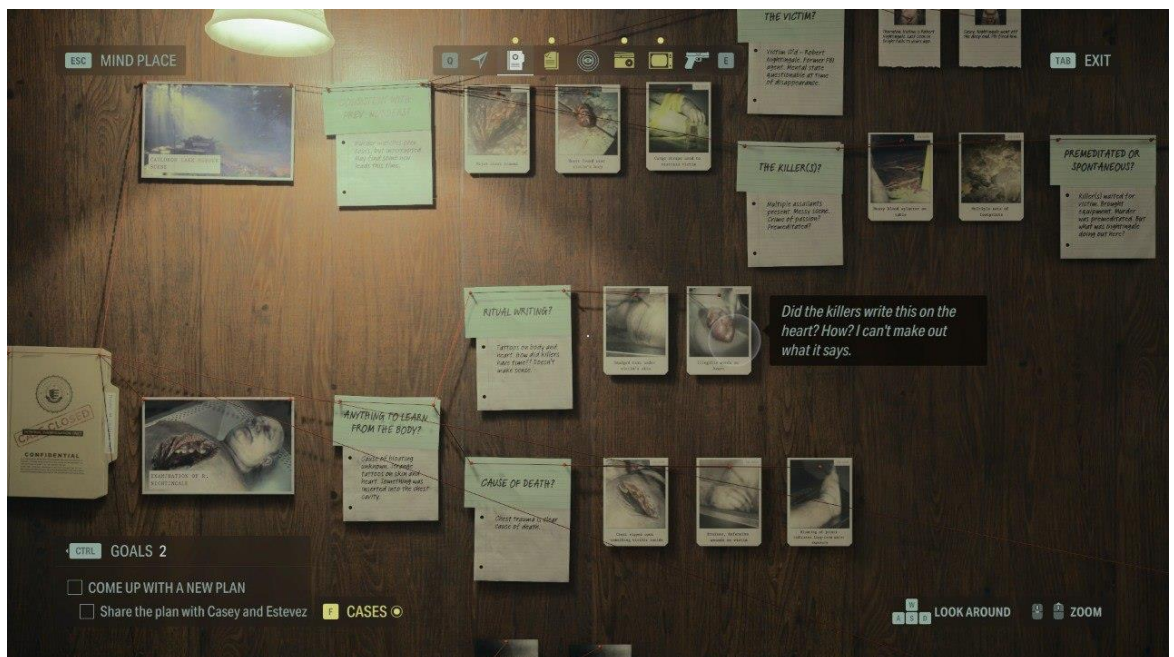
Мал.4.1 – Внутрішньоігровий інтерфейс «Cyberpunk 2077» англійською



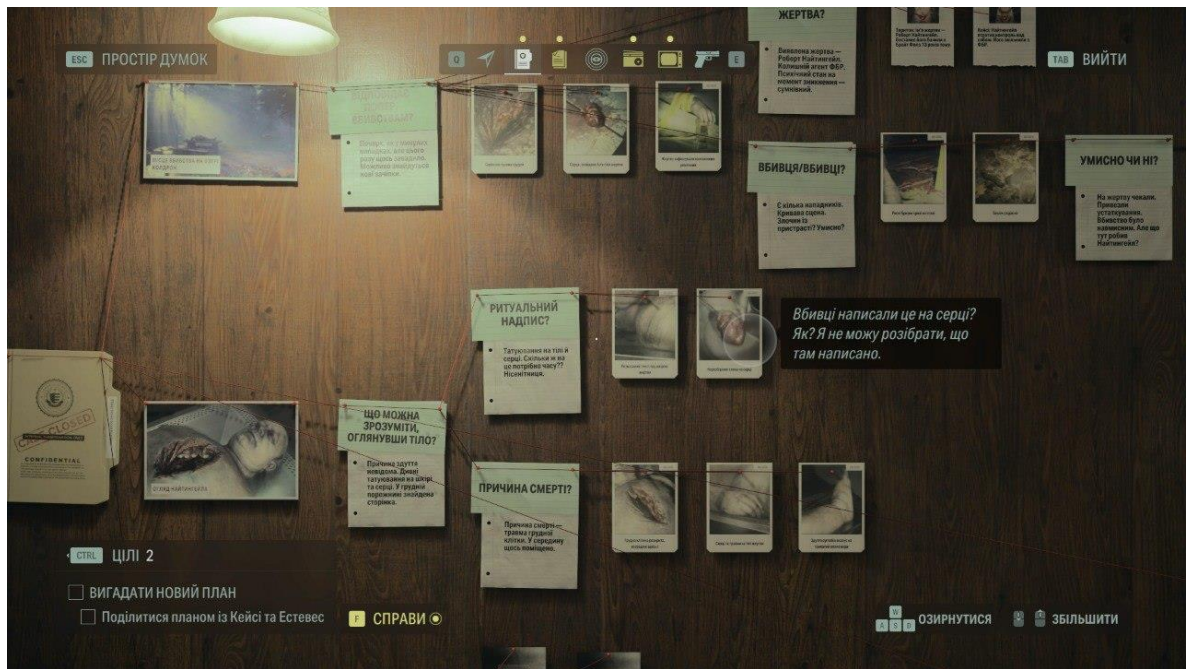
Мал.5 – Інтерфейс журналу «Cyberpunk 2077» українською



Мал.5.1 – Інтерфейс журналу «Cyberpunk 2077» англійською



Мал.6 – Інтерфейс та слідча дошка «Alan Wake 2» англійською



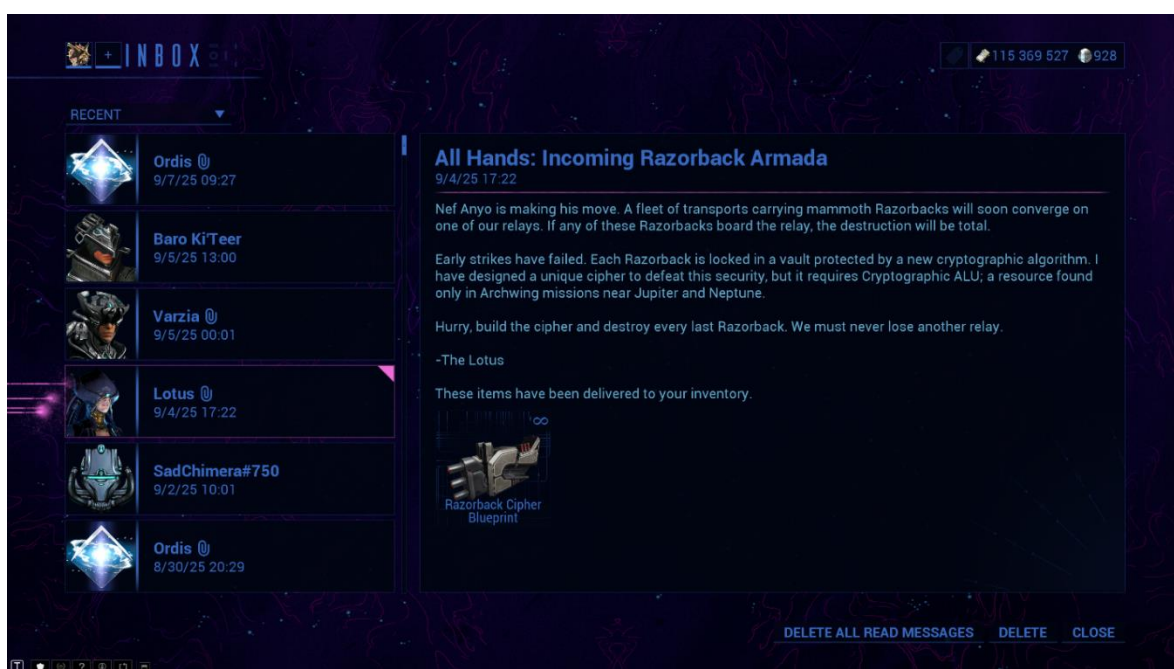
Мал.6.1 – Інтерфейс та слідча дошка «Alan Wake 2» українською



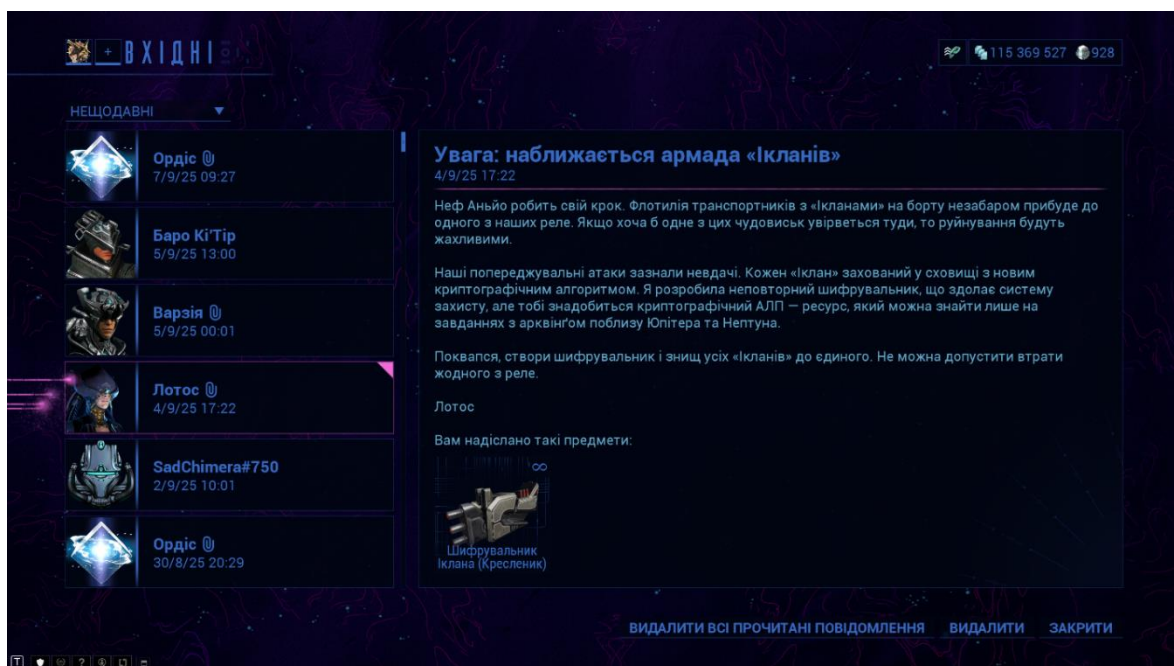
Мал.7 – Переклад виконаного завдання «Прокльон» у «Warframe» українською



Мал.7.1 – Переклад виконаного завдання «Прокльон» у «Warframe» англійською



Мал.8 – Переклад інтерфейсу пошти у «Warframe» англійською



Мал.8.1 – Переклад інтерфейсу пошти у «Warframe» українською

## Аналіз та обговорення непорозумінь при перекладі

Нікнейм	Коментар	Власний коментар
Isidar_Sirin	Гра Dawn of Ages, в українській локалізації ресурс «Шкіра» («Hide») називається «Приховати».	Типова помилка перекладача та редактора.
Zav0d	Sandbike – Піськоцикл. Моє улюблене. Гра Dune Awakening, локалізація від Fancom.	Це помилка під час об'єднання слів «пісок» та «мотоцикл»
Odmin	Гарний приклад як дивна назва в оригіналі заставляє подумати при перекладі. Rally у значенні «повернення на сильну позицію в спорті/на біржі» в словнику стоїть аж на 4 місці, на першому все ж таки збори або політичний мітинг, і дієслово збирати, об'єднувати. В українській мові не існує окремого слова для такого терміна. «Вдала контракта», «Відновлення позиції» така собі назва для механіки. Наш варіант значно ближчий до суті, але «Відплата» поняття дуже широке, ми б рекомендували «Реванш» в нього вужче значення «відплата/помста за програш» плюс асоціація зі спортивним терміном, що ще ближче до оригінального значення.	
Primary-Counter4992	Гра GTA: San Andreas (Grand Theft Auto: San Andreas): Eng: She's with me, cabron. So chill the fuck out. Мабуть для всіх легендарна фраза з дитинства. Укр: «Вона зі мною козел, тому охолонь, блядь!» Тоді машинний переклад був настільки крутий, що він виправив іспанське слово cabron на англійське carbon. Карбон це і є	

	матеріал углепластик. Cabron, каброн, це козел із іспанської мови.	
Lost-Set7760	У грі Rust, «shelter» має в описі «всрата кібітка для старту».	Такий переклад пояснюється контекстом гри. Під час старту гри, гравець взагалі немає речей, але за декілька десятків хвилин гри, гравець зможе побудувати свій перший дім, але не з цегли, а з палок (загалом ресурс «дерево»), тому цей дім можна дуже швидко зламати.

Таблиця 2

Відеоігри, які перемогли за версією New York Game Awards

Рік	Ігри	Жанр	Розробники
2011	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	Action role-playing	Bethesda Game Studios
2012	<i>The Walking Dead</i>	Graphic adventure	Telltale Games
2013	<i>The Last of Us</i>	Action-adventure	Naughty Dog
2014	<i>Wolfenstein: The New Order</i>	First-person shooter	MachineGames
2015	<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i>	Action role-playing	CD Projekt Red
2016	<i>Uncharted 4: A Thief's End</i>	Action-adventure	Naughty Dog
2017	<i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	Action-adventure	Nintendo EPD
2018	<i>God of War</i>	Action-adventure	Santa Monica Studio
2019	<i>The Outer Worlds</i>	Action role-playing	Obsidian Entertainment
2020	<i>Hades</i>	Action role-playing	Supergiant Games
2021	<i>Psychonauts 2</i>	Platformer	Double Fine
2022	<i>Elden Ring</i>	Action role-playing	FromSoftware
2023	<i>Baldur's Gate 3</i>	Role-playing	Larian Studios
2024	<i>Astro Bot</i>	Platformer	Team Asobi

## Апробація результатів дослідження

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ПОЛТАВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
Кафедра германської і української філології

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І  
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ  
Гуманітарно-педагогічний факультет  
Кафедра іноземної філології і перекладу

ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД «ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»  
Навчально-науковий інститут філології і журналістики  
Кафедра української мови  
Кафедра іноземних мов за професійним спрямуванням  
Кафедра літературознавства, східної філології і перекладу

БЕРДЯНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
Соціально-гуманітарний факультет  
Кафедра іноземних мов і методики викладання  
Кафедра української мови та журналістики  
Кафедра української та зарубіжної літератури і порівняльного літературознавства

# «МОВА І МІЖКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ: ТЕОРІЯ ТА ПРАКТИКА»

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ  
VI ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ  
КОНФЕРЕНЦІЇ

14 ЛИСТОПАДА 2024 Р.  
М. ПОЛТАВА

<b>Хруленко Катерина</b> <i>Науковий керівник – Богдан Валерій</i>	
ЗАСОБИ ВИРАЖЕННЯ ЕМОЦІЙНИХ КОНЦЕПТІВ У ІНАВГУРАЦІЙНІЙ ПРОМОВІ ПРЕЗИДЕНТА США ДЖОЗЕФА БАЙДЕНА	80
<b>Шевченко Дарина</b> <i>Науковий керівник – Тагільцева Яніна</i>	
АНАЛІЗ ТЕАТРОНІМІВ НА ПОЗНАЧЕННЯ ПОСТАНОВОК БРОДВЕЮ З ПОГЛЯДУ ГЕНДЕРНОЇ ЛІНГВІСТИКИ	84
<b>Шеховцова-Бурянова Вікторія</b> РОЛЬ МОВИ У ЗБЕРЕЖЕННІ НАЦІОНАЛЬНИХ ТРАДИЦІЙ В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ В ЄВРОПІ	86
<b>ДІАЛОГ НАЦІОНАЛЬНИХ КУЛЬТУР: ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ, ЛІНГВОКОГНІТИВНИЙ, ЕТНОЛІНГВІСТИЧНИЙ І ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧИЙ АСПЕКТИ.</b>	
<b>Бобошко Марія</b> <i>Науковий керівник – Дуброва Оксана</i>	
QUEER DIALECT AS PART OF MODERN MUSIC	90
<b>Бойко Ярослав</b> <i>Науковий керівник – Сизоненко Наталія</i>	
ПОРІВНЯННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ ТА ПОЛЬСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ГОЛОВНОГО ГЕРОЯ ГЕРАЛЬТА У ВІДЕОІГРІ «THE WITCHER 3: WILD HUNT»	93
<b>Боровський Тарас</b> <i>Науковий керівник – Петров Олександр</i>	
ГУМОРИСТИЧНИЙ РІЗНОВИД ДИСКУРСУ	97
<b>Ванот Варфоломій</b> <i>Науковий керівник – Харцярек Анджей</i>	
НАЗВА РЕГОНУ ŚLŌNSK В УКРАЇНСЬКІЙ МОВІ	100
<b>Голопич Інна</b> РОЗВИТОК МІЖКУЛЬТУРНИХ Й ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЧНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ	103
<b>Давидченко Інна</b> ДІАЛОГ НАЦІОНАЛЬНИХ КУЛЬТУР: ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ	105
<b>Манойло Ольга</b> <i>Науковий керівник – Антонюк Марина</i>	
СЛЕНГ CG-ХУДОЖНИКІВ У СУЧАСНОМУ АРТ-КОМ'ЮНІТІ	109

**ПОРІВНЯННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ ТА ПОЛЬСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ  
ГОЛОВНОГО ГЕРОЯ ГЕРАЛЬТА  
У ВІДЕОГРІ «THE WITCHER 3: WILD HUNT»**

Бойко Ярослав,  
здобувач I курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти  
спеціальності Філологія  
(спеціалізація Германські мови та літератури  
(переклад включно), перша – англійська)  
Полтавського державного аграрного університету  
м. Полтава, Україна  
yaruslav.boiko@st.pdau.edu.ua  
Науковий керівник – Сизоненко Наталія,  
кандидат філологічних наук, доцент,  
завідувач кафедри германської і української філології  
Полтавського державного аграрного університету  
м. Полтава, Україна  
nataliia.syzonenko@pdau.edu.ua  
<https://orcid.org/0000-0002-7978-8675>

Сучасні відеоігри є не просто формою розваг, а й складними мультимедійними продуктами, що поєднують мистецтво, наратив та інтерактивність. Одним з важливих аспектів, який впливає на сприйняття гравцями персонажів та сюжету, є переклад та локалізація. Локалізація – це адаптація тексту згідно з місцевими культурними особливостями [2]. Локалізація не тільки забезпечує мовну адаптацію, але й змінює сприйняття ідентичності персонажів залежно від культурного контексту.

Метою тез є зіставлення англійської та польської локалізації головного персонажа відеоігри «The Witcher 3: Wild Hunt» Геральта. Актуальність розвідки полягає в тому, що локалізація відеоігор є важливим інструментом розширення світового ринку ігор, але водночас часто призводить до змін у стилістичному та наративному аспектах гри. Аналіз цієї проблеми дасть змогу виявити особливості адаптації персонажа в різних мовних контекстах.

Оригінальна польська локалізація має важливе культурне значення, оскільки в основі серії ігор «The Witcher» – літературний наратив фентезі-саги «Відьмак» польського письменника Анджея Сапковського. На наш погляд, голос

персонажа Геральта в польській версії, озвучений актором Яцеком Розанеком, є стриманим і холодним, підкреслює його офіційність мовлення. Польська версія Геральта максимально наближена до оригінального літературного образу: його спосіб мовлення є лаконічним, а інтонації стримані, що підкреслює його саркастичну натуру та внутрішній конфлікт. Для його реплік характерний сухий сарказм, який часто побудований на культурних алюзіях.

Інакше сприймається реципієнтами головний персонаж відеогри в англійській локалізації (актор озвучування – Дуг Кокл). Голос Геральта в англійській версії хрипкий та драматичний, що надає йому більш героїчного й навіть кінематографічного відтінку. Інтонаційні варіації голосу Кокла додають персонажу емоційності та виразності, навіть тоді, коли йдеться про ситуації, коли Геральт представлений циніком. Ці ознаки характеризують англійську версію перекладу як динамічну; гумор є колоритним і різноманітним. Спостерігається прагнення перекладача та актора озвучування зробити Геральта дещо «людянішим», наближеним до героїв західної попкультури, що робить його зрозумілим для міжнародної аудиторії, зокрема й англомовних гравців.

Як відомо, у мові перекладу відображаються культурні особливості, що й впливає на сприйняття образу головного персонажа. У польській версії Геральта подано в тісному зв'язку з культурним контекстом: відтворено наративи боротьби з бюрократією, релігійним фанатизмом і моральною амбівалентністю, які глибоко вкорінені в польській історії та літературі. Англійські локалізатори роблять акцент на більш універсальних темах – героїзм та вибір між добром і злом, що наближає Геральта до архетипу західного антигероя.

Проте не тільки актори озвучування зробили головного героя таким, яким він є у відеоіграх. Слід взяти до уваги той факт, що хронотоп відеогри охоплює XIV – XV століття – час, коли феодализм був поширеним у Європі, значні зміни відбувалися в політичній, соціальній та культурній сферах, на які емоційно реагували пересічні громадяни, що відображалось у використанні обценної лексики. «Найпотужніші слова – ті, що стосуються безпосередньо емоцій – це сварливі слова» [1]. Такий тип лексики також є впливовим чинником сприйняття

персонажа відеогравцями. Порівняно з англійським перекладом, у якому найуживанішим обценним словом є *fuck*, у польській мові ширший реєстр слів цього типу, що й створює ефект невимушеної розмови, розважальності (надто – для слов'яномовних гравців).

Обценну лексику Геральт використовує переважно в діалогах з ворогами або в ситуаціях емоційної напруги. У польській версії його лексика груба та експресивна, наприклад, такі вислови, як «*Skurwysyt*» (аналог англійського «*son of a bitch*») або «*Cholera jasna*» (семантичний варіант «*bloody hell*»). В англійській локалізації Геральт часто вживає фрази на кшталт «*Damn it*» і «*Son of a whore*» для передачі схожої емоційної напруги.

Наведемо кілька прикладів реплік Геральта, коли він спілкується з Сніфер:

**Польська версія:**

- Geralt: Wiesz, Yen, czasem mam wrażenie, że nie mówimy tym samym językiem. Ty wszystko komplikujesz.
- Yennefer: Bo życie jest skomplikowane, Geralt.

**Англійська версія:**

- Geralt: You know, Yen, sometimes I feel like we're speaking different languages. You always make things so complicated.
- Yennefer: Because life is complicated, Geralt.

В англійській версії наявні ознаки переважно розмовного стилю, що робить персонажа зрозумілим і близьким, тоді як польська версія вирізняється інтонаційною модуляцією слова *komplikujesz*, яке виражає більший спектр емоційних станів.

**Польська версія:**

- Geralt: Jestem zmęczony, Yen. Może zostaniemy w łóżku przez cały dzień?
- Yennefer: Och, Geralt. Zawsze to samo z tobą.

**Англійська версія:**

- Geralt: I'm tired, Yen. How about we stay in bed all day?
- Yennefer: Oh, Geralt. You're always the same.

Англійський варіант є емоційно нейтральним і менш саркастичним, тоді як у польській версії фраза Сніфер звучить іронічно, що підкреслює тон її відповіді.

Цікавим прикладом відмінностей локалізації є й ім'я другорядного ігрового персонажа, який в різних перекладах має типове для певної культурної спільноти чоловіче ім'я: *Johnny* (eng)/ *Janek* (pl)/ *Hansi* (ger). Німецькі локалізатори креативно локалізували ім'я з оригінального *Johnny* до *Hansi* [4]. На перший погляд, імена не пов'язані, але це не так. Природня зміна імена виглядає таким чином: *Johnny* > *Johann* > *Hansi* [5].

Аналіз польської та англійської локалізації персонажа Геральта у відеогрі *The Witcher 3: Wild Hunt* доводить, що переклад і адаптація мають суттєвий вплив на сприйняття персонажа гравцями різних культур. Польська локалізація підкреслює національні особливості персонажа: автентичність, сарказм, які наближають Геральта до його прототипу в оригінальних творах Анджея Сапковського. В англійській версії, навпаки, Геральт наділений рисами західного антигероя, що робить його більш впізнаваним для міжнародної аудиторії.

У розвідці доведено, що локалізація сприяє культурній адаптації персонажа, водночас локалізація є не лише інструментом комунікації, а й засобом культурного діалогу: Геральта наділено унікальними рисами, адаптованими під очікування й потреби конкретної аудиторії.

#### Джерела та література

1. Лозовська К. О. Полежаєва Т. В. Особливості перекладу обценної лексики польською мовою (на матеріалі роману Дж. Р. Р. Мартіна «Гра престолів»). *Мова, література і культура: актуальні питання взаємодії* : матеріали міжнародної науково-практичної конференції. Львів : ГО «Наукова філологічна організація «ЛОГОС», 2021. С. 20–23.
2. Переклад-локалізація-транскреція: <https://unlocteam.com/uk/translation-localization-transcreation/> (дата звернення: 28.09.2024).
3. Best Geralt of Rivia Quotes: <https://geektrippers.com/geralt-of-rivia-quotes/> (дата звернення: 28.09.2024).