

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ПОЛТАВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА ІМЕНІ ЮРІЯ КОНДРАТЮКА»

Факультет філології, психології та педагогіки

Кафедра германської філології та перекладу

Рекомендовано до захисту
Протокол засідання кафедри № _____
Від «__» _____ 202_р.
В.о.завідувача кафедри Палій К.В.
(прізвище та ініціали)

_____ (підпис)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»
СПОСОБИ ТА ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР
(НА ПРИКЛАДІ УКРАЇНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ СУВЕРPUNK 2077)

Виконавець:

Студент 6 курсу, групи 601-ГФ
Ципочка Євгеній Владиславович
(прізвище, ім'я, по батькові)

Керівник роботи:

Кузнецова Ю. І., доцент кафедри
германської філології та перекладу
Національного університету «Полтавська
політехніка імені Юрія Кондратюка»
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Рецензент:

Знаменська І. В.
к. філол. н., доцент,
доцент кафедри іноземних мов
з латинською мовою
та медичною термінологією ПДМУ.

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою: _____
кількість балів: _____
Підпис керівника _____

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР	7
1.1 Визначення відеоігри як сучасного медіа.....	7
1.1.1 Академічні підходи до розмежування понять.....	11
1.1.2 Мультидисциплінарний підхід до вивчення електронних ігор...13	13
1.1.3 Мультимодальний характер відеоігри.....	16
1.1.4 Критерії жанрової класифікації відеоігор.....	19
1.1.5 Жанр як чинник організації локалізаційного процесу.....	24
1.2 Визначення локалізації, як перекладацької діяльності.....	27
1.2.1 Особливості технічної складової локалізації.....	31
1.2.2 Характеристика перекладу, як складової локалізації.....	35
1.3 Труднощі релізу локалізації цифрових ігор.....	40
1.3.1 Одиниці відеоігрового перекладу.....	43
1.3.2 Особливості аудіовізуального перекладу в цифрових іграх.....	46
1.3.3 Етапи організації процесу локалізації.....	47
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	52
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ТА ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ РІШЕННЯ В ЛОКАЛІЗАЦІЇ «CYBERPUNK 2077»	55
2.1 Локалізація інтерфейсних текстів.....	55
2.1.1 Особливості локалізації системного тексту.....	58
2.1.2 Особливості локалізації навігаційного тексту.....	63
2.1.3 Особливості локалізації наративного тексту.....	66
2.1.4 Особливості локалізації експозиційного тексту.....	75
2.1.5 Особливості локалізації індикаторного тексту.....	76
2.2 Образна реконструкція контекстно-залежних елементів у діалогічній комунікації.....	77

	2
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	89
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	93

ВСТУП

Серед усіх сучасних видів мас-медіа найпопулярнішою є індустрія відеоігор. Сьогодні відеоігри становлять масштабне соціокультурне явище у сфері розваг, яке за останні 10–15 років вийшло далеко за межі простої форми дозвілля. За цей час вони сформували навколо себе цілісну культуру і перетворилися на об'єкт академічного інтересу. Сучасні дослідження у цій сфері спрямовані не лише на вивчення відеоігор як культурного феномена, а й на пошук шляхів використання гейміфікації в галузях, що безпосередньо не пов'язані з ігровою індустрією. Така тенденція зумовлює підвищений попит на якісну локалізацію ігрового контенту, оскільки саме вона забезпечує можливість адаптації продукту до культурних та мовних особливостей певного регіону.

Однією з головних переваг відеоігор є їх інтернаціональний характер. Якісно розроблена гра з цікавим ігровим процесом (геймплеєм) та продуманим сюжетом має потенціал зацікавити користувачів у різних країнах світу. Саме тому видавці відеоігор з початку розробки орієнтуються на міжнародний ринок. Тож, локалізація є необхідною умовою для виходу на нові ринки, розширення аудиторії та збільшення прибутку. Таким чином, процес локалізації є не лише культурною, а й комерційною необхідністю.

Локалізацією ігрового контенту займаються **спеціалізовані студії**, серед яких: *Шлякбитраф*, *UnlocTeam*, *INLINGO*, *YumeTeam* та ін. Усі процеси, пов'язані з випуском відеоігор, зокрема переклад та локалізація, стають предметом активного обговорення в ігрових спільнотах. Тисячі користувачів аналізують тексти, висловлюють власну думку щодо якості локалізованого продукту. Видавці, у свою чергу, ретельно відстежують зворотний зв'язок на тематичних форумах і платформах. Крім того, питання локалізації часто порушується у спеціалізованих ігрових медіа, таких як *XGTV UA* та *gamedev.dou.ua*, що свідчить про актуальність цієї теми в сучасному медіапросторі.

У процесі локалізації зазнають змін численні елементи тексту: назва гри, діалоги, монологи, культурно специфічні реалії, вигадані слова та вирази, терміни, метафори, каламбури та жарти. Це вимагає від перекладача не лише високого рівня володіння мовою, а й глибокого розуміння культурного контексту, а також творчого підходу до адаптації матеріалу. Загалом, коли йдеться про переклад відеоігор, вебсайтів або програмного забезпечення, частіше вживається термін «локалізація», адже він охоплює не лише переклад тексту, а й адаптацію продукту до культурних, мовних і технічних особливостей цільової аудиторії. Якщо спочатку локалізація з'явилася як комерційна потреба розробників програмного забезпечення, які прагнули першими вийти на міжнародний ринок, то сьогодні вона перетворилася на комплексний процес перекладацької діяльності, що викликає зацікавлення сучасної лінгвістики.

Отже, вищезазначене зумовлює **актуальність роботи**, яка має на меті необхідність вивчення особливостей і проблем локалізації відеоігор англomовного походження для українського ринку. Актуальність обраної теми полягає в тому, що, попри значний розвиток індустрії відеоігор і накопичений досвід перекладу, локалізація відеоігор українською мовою залишається недостатньо дослідженою у науковому аспекті.

Об'єктом дослідження виступають оригінальний та локалізований текст відеогри Cyberpunk 2077, локалізований студією UnlocTeam, яка безпосередньо узгоджувала з CD Projekt Red текст перекладу.

Предметом дослідження є перекладацькі стратегії та тактики, які застосовують під час локалізації відеоігрового дискурсу, зокрема лінгвістичні та екстралінгвістичні чинники, що впливають на якість адаптації.

Метою роботи є дослідження стратегій і тактик локалізації відеоігор, виявлення труднощів, що виникають під час перекладу ігрового контенту, а також формування практичних підходів до вдосконалення процесу локалізації. Для досягнення цієї мети передбачено вирішення таких завдань:

- Розглянути поняття відеогри та визначити характеристики та відмінності відеоігрового дискурсу від інших форм мас-медійного продукту.
- Порівняти тексти англійською мовою з оригінальних версій відеоігор і їх локалізованими версіями українською.
- Визначити способи реалізації перекладацьких тактик і зробити висновок щодо адекватності перекладеного тексту оригіналу.
- Проаналізувати основні труднощі, що виникають під час перекладу, та визначити їх причини.

Матеріалом дослідження стали оригінальні та локалізовані версії відеогри жанру action-rpg від компанії CD Projekt Red

Теоретичним матеріалом, що використовувався в процесі аналізу стали роботи таких науковців як Bernal-Merino M. A, Folaron D, Honeywood R, Jiménez-Crespo M, O'Hagan M, Mangiron C, Pym A, Sandrini P, Wolf M. J. P, Esselink B, Egenfeldt-Nielsen S, Czech D, Chandler H, Carlquist J, Buckingham D, Aarseth E. J та інші.

Методи дослідження для досягнення поставленої мети у дослідженні нами було застосовано такі методи: **контекстуального, лексико-семантичного та лінгвостилістичного аналізу** - для дослідження трансформацій змісту й форми під час перекладу, **порівняльного аналізу** - для зіставлення оригінального тексту й перекладу, **лінгвостилістичний метод** - для аналізу мовних засобів і перекладацьких трансформацій.

Наукова новизна одержаних результатів роботи полягає у проведенні поглибленого аналізу локалізації відеоігор, виявленні типових перекладацьких труднощів та способів їх подолання

Теоретичне значення роботи полягає в поглибленні розуміння процесів локалізації відеоігор як складного лінгвокультурного явища, що поєднує переклад, адаптацію та інтерпретацію культурних кодів. Отримані

результати розширюють наукові уявлення про взаємозв'язок мови, культури та медіадискурсу в контексті цифрової комунікації.

Практичне значення роботи зумовлена тим, що визначені у роботі основні способи та особливості перекладу відеоігрового дискурсу можуть сприяти ефективнішому вирішенню перекладацьких завдань, що можуть виникнути в процесі перекладу текстів даної тематики.

Апробація результатів дослідження була здійснена: під час фахової практики на базі Факультету філології, психології й педагогіки Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка» (29 вересня - 26 жовтня 2025 року)

Структура дипломної роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми, визначено мету, завдання, об'єкт, предмет та методи дослідження.

У **першому розділі** систематизовано теоретичні відомості щодо поняття відеоігор, сутності локалізації, видів локалізації відеоігрового контенту, теорії перекладацьких рішень і класифікації перекладацьких трансформацій.

У **другому розділі** визначено основні перекладацькі рішення та типові труднощі, що виникають у процесі локалізації. Містить порівняльний аналіз мовних і аудіовізуальних компонентів оригіналу та перекладу, а також систематизацію перекладацьких рішень.

У **висновках** підсумовано результати дослідження та сформульовано узагальнені висновки щодо ролі й значення локалізації у сучасній перекладацькій практиці.

Загальний обсяг роботи - 103 сторінки, бібліографія містить 73 джерела використаної літератури

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

1.1 Визначення відеоігри як сучасного медіа.

Відеоігри як форма масового дозвілля існують відносно недовго - приблизно чотири десятиліття. Однак за цей відносно короткий період індустрія відеоігор пройшла надзвичайно динамічний шлях розвитку: від примітивних аркадних автоматів, розташованих переважно у барах і розважальних закладах, та перших домашніх консолей - до високопродуктивних персональних комп'ютерів, потужних ігрових платформ нового покоління й універсальних мобільних пристроїв, доступних практично кожній людині.

Технічний прогрес, здешевлення обладнання та інтенсивна конкуренція між компаніями-розробниками зумовили появу дедалі якісніших продуктів, що поступово перетворили відеоігри на впливове медіа глобального масштабу. На сьогодні вони вже не розглядаються як просте дозвілля або нішовий інтерес окремих соціальних груп: відеоігри становлять одну з провідних індустрій культурного виробництва, що активно формує сучасний цифровий простір.

Світовий ринок відеоігор посідає провідні позиції серед інших сегментів індустрії розваг. За останні десятиліття відеоігрова індустрія перетворилася на одну з найприбутковіших і найшвидше зростаючих сфер культурної економіки. Значне розширення кількості платформ, розмаїття ігрових жанрів, стилів та рівнів складності сприяли залученню нових категорій споживачів і формуванню глобальної геймерської спільноти. За даними аналітичних досліджень, уже у 2025 році обсяг світового ринку відеоігор перевищив 200 мільярдів доларів США, причому 49% цього доходу припало на мобільні ігри - сегмент, який демонструє найбільшу динаміку розвитку. У Сполучених Штатах Америки, які посідають друге місце у світі за обсягами ринку (після Китаю), ігрові пристрої є у чотирьох із п'яти домогосподарств. У середньому

щонайменше двоє членів такої родини регулярно грають у відеоігри, що свідчить про масштаб інтеграції ігрової культури у повсякденне життя [68]. Статистичні дані також демонструють зміни у демографічному профілі гравців: хоча чоловіки становлять незначну більшість - близько 59%, - середній вік геймера наближається до 35 років. Цікаво, що кількість гравців віком понад 50 років майже дорівнює кількості гравців молодших 18 років, що свідчить про універсальність відеоігор як медіа та відсутність чітких вікових обмежень для участі в ігровій культурі.

Зростання популярності відеоігор спостерігається в усьому світі, й Україна є активною частиною цього процесу. Водночас український ринок не завжди виступає ключовою ціллю для міжнародних студій, оскільки основні прибутки ігрові компанії традиційно отримують із США, Китаю, Японії та країн Західної Європи. Проте тенденції останніх років свідчать про зростання інтересу до Східної Європи як до регіону з активною цифровою аудиторією та високим потенціалом для креативних індустрій.

Поширення відеоігор пов'язане не лише з епохою цифровізації, а й із ширшим культурним процесом глобалізації. Chatfield [18] підкреслює, відеоігри є прикладом того, як технології збагачують і розширюють межі повсякденного досвіду, пропонуючи нові формати взаємодії, самовираження та відпочинку. Цей поступальний розвиток сприяв тому, що відеоігрова індустрія випередила за прибутковістю такі традиційні сегменти культурної індустрії, як книговидавництво, музична індустрія та кіно [10, с. 2]. Відеоігри посідають особливе місце в сучасній медіакulturі як продукт на перетині технологій, творчості та соціальної взаємодії. Це стає очевидним у контексті міжмедійної циркуляції: художні книги адаптуються у фільми, кінематографічні твори - у відеоігри, а відеоігри, своєю чергою, можуть надихати нові літературні, візуальні або анімаційні проекти. Таким чином, ігровий формат функціонує як частина ширшої медіасистеми, де смисли та образи вільно циркулюють, трансформуються та переосмислюються. Особливої уваги заслуговує явище адаптації літературних і кінематографічних творів у відеоігри. На відміну від

пасивних форм сприйняття - читання чи перегляду - ігрові адаптації відкривають новий рівень залучення: гравець не лише знайомиться з готовим сюжетом, а й бере активну участь у формуванні його перебігу. Завдяки інтерактивності користувач отримує можливість відчути себе частиною вигаданого всесвіту, впливати на події та занурюватися у наратив через вибір, дію та зворотний зв'язок від системи. Важливою складовою сучасної медіакультури є активність фанатських спільнот, які створюють цілі пласти вторинного контенту: ілюстрації, анімації, оригінальні відеоролики, тематичні обговорення та фанфікшн - аматорські літературні твори, що продовжують або переосмислюють історії відомих франшиз. Така діяльність не лише підсилює вплив оригінальних творів, а й сприяє розвитку альтернативних інтерпретацій, відкриваючи нові смислові рівні. Як зазначає D. Buckingham, ця мережа міжмедійних взаємозв'язків постійно розширюється та стає ключовим чинником глобалізації сучасної медіаіндустрії, дозволяючи аудиторіям з різних країн колективно творити, обговорювати й переосмислювати медійний дискурс [15, с. 4].

На думку деяких дослідників, наприклад, M. Eskelinen і M. Wolf, попри очевидні точки перетину відеоігор з іншими видами мистецтва - літературою, кінематографом, коміксами, художньою анімацією чи музичними творами відеоігри важливо аналізувати саме як ігри, а не як види новітньої літератури, гіпертексту, драми чи кіно [20; 59, с. 293]. З їхньої точки зору, фундаментальною рисою відеоігри є її ігрова структура, що передбачає правила, системні обмеження, взаємодію та цілеспрямованість дій користувача. Саме ця системна природа відеоігри відрізняє відеоігру від інших медіа навіть у тих випадках, коли вона активно використовує їхні елементи. Одним із дослідників, який систематизував цей термінологічний спектр, є M. A. Bernal-Merino. Він виділяє п'ять основних термінів, що використовуються для опису інтерактивних продуктів у наукових та професійних колах: *гра*, *електронна гра*, *цифрова гра*, *мультимедійне інтерактивне розважальне програмне забезпечення та відеогра* [13, с. 75–76]. На думку дослідника, ці

найменування є концептуально близькими та у більшості контекстів можуть функціонувати як взаємозамінні, оскільки описують спільний феномен - інтерактивний продукт, що працює на базі цифрових технологій. Ці терміни можуть функціонувати як частково синонімічні, оскільки всі вони позначають програмний продукт, створений для інтерактивної взаємодії з користувачем. Водночас кожен із них акцентує увагу на певній специфіці медіа: «електронна гра» підкреслює апаратний аспект, «цифрова гра» - технологічний, «мультимедійне програмне забезпечення» - структурно-технічний, а «відеогра» - аудіовізуальний характер. D. Buckingham, наприклад, звертає увагу на те, що у Великій Британії частіше використовують термін «комп'ютерні ігри», незалежно від того, чи йдеться про ігри на ПК чи на консолях. Водночас слово «відеоігри» в британському мовленні менш поширене та інколи розглядається як менш інклюзивне. [14, с. 4-5]

Одним із найуживаніших є термін **«комп'ютерна гра»**, який у Кембриджському словнику визначено як гру, у яку грають на комп'ютері, використовуючи клавіатуру, мишу або джойстик для керування зображеннями на екрані. Це означення прив'язане до конкретного типу апаратного забезпечення і відображає ранню стадію розвитку ігор як специфічного виду програмного забезпечення. У той самий час термін **«відеогра»** історично пов'язувався з растровою графікою, однак зі зростанням технічних можливостей та поширенням найрізноманітніших графічних технологій це первісне значення значною мірою втратило актуальність. Сьогодні термін «відеогра» використовується значно ширше - він охоплює практично всі форми ігрових продуктів, які функціонують за участю візуально-цифрового інтерфейсу.

Отже, відеоігри перетворилися з нішевого цифрового дозвілля на один із найвпливовіших і найприбутковіших сучасних медіа. Вони поєднують технологічну, культурну та інтерактивну природу, формуючи глобальний простір комунікації та творчості.

1.1.1. Академічні підходи до розмежування понять

У праці *The Handbook of Computer Game Studies* [55] запропоновано поділ між відеоіграми та комп'ютерними іграми на основі платформи. Список платформ, на яких можуть запускатися ігри, фактично визначає широту застосування термінів. До таких платформ належать аркадні автомати, персональні комп'ютери, ігрові консолі стаціонарного та портативного типу, мобільні телефони й інші електронні пристрої [ibid, с. 76]. Автори трактують відеоігри як ігри для консолей, що підключаються до телевізора, тоді як комп'ютерними іграми вважають ті, що запускаються на ПК як в онлайн-, так і в офлайн-режимі.

Схожу позицію поділяє А. Kerr, яка вказує, що терміни «відеогра» та «комп'ютерна гра» відсилають до різних платформ - консолей і ПК відповідно. Вона пропонує використовувати більш універсальний термін «**цифрова гра**», адже він охоплює аркадні автомати, комп'ютерні та консольні ігри, а також мобільні формати. Інакше кажучи, «цифрові ігри» - це надкатегорія, що об'єднує всі форми інтерактивних електронних розваг. [39, с. 3].

J. Raessens і J. Goldstein, попри стирання меж між сучасними комп'ютерами та консолями останніх поколінь, як PS5 та XBOX Series (які нині все частіше працюють як мультимедійні центри), продовжують підтримувати класичне розмежування: відеоігри - це продукти для консолей, комп'ютерні ігри - продукти для ПК [55]. Попри те, що всі ці пристрої за своєю природою можна вважати різновидами «комп'ютерів», у процесі локалізації відеоігрового продукту необхідно враховувати специфіку роботи з внутрішньоігровим текстом. Такі параметри, як обсяг текстових елементів, типографіка, використання шрифтів чи особливості термінології, значною мірою визначаються саме платформою, для якої створено відповідний продукт [12, с. 22].

Широким за охопленням є визначення G. Frasca, який описує відеоігру як будь-яку форму розважального програмного забезпечення - текстового або графічного - що використовує електронні платформи та залучає одного або

кількох гравців як у локальному, так і в мережевому середовищі. Це визначення відмовляється від жорсткої прив'язки до конкретної платформи, зосереджуючись на ключових характеристиках гри як цифрового продукту [27, с. 4].

Схожій позиції дотримується і Е. Aarseth, який пропонує розглядати відеоігри як різновид кібертексту. На його думку, кібертекст вирізняється специфічною механічною організацією та розширеною роллю реципієнта, що виходить за межі традиційних моделей взаємодії з текстом. Дослідник наголошує, що під час кібертекстуального процесу користувач виконує певну «семіотичну послідовність», тобто здійснює вибіркові дії, що передбачають фізичне, а не лише когнітивне конструювання тексту. Aarseth позначає це явище терміном «ергодичний», запозиченим із фізики та похідним від грецьких слів *εργον* (гр. *робота*) та *οδος* (гр. *шлях*). У своїй концепції він підкреслює, що ергодична література потребує від читача/користувача нетривіальних зусиль для просування текстом і осмислення його змісту [8, с. 2]. Іншими словами, читач повинен активно долучатися до формування кібертекстуального досвіду, здійснюючи низку виборів і фізичних дій. Для повноцінного функціонування поняття ергодичності необхідним є також існування її протилежності - неергодичної літератури, де рух текстом відбувається без значних додаткових зусиль. У такому випадку на читача покладаються лише мінімальні фізичні дії, наприклад рух очей або перегортання сторінок.. Саме на цьому контрасті, як наголошує Аарсет, стає можливим теоретичне осмислення відеоігор як кібертекстів.

У межах цієї роботи ми вважаємо, що **поняття «відеогра» є ширшим за термін «комп'ютерна гра»**, оскільки охоплює всі електронні платформи, а не лише персональний комп'ютер. Разом із тим, у більшості сучасних випадків обидва терміни можуть уживатися як взаємозамінні, оскільки більшість ігор розробляється мультиплатформенно.

1.1.2 Мультидисциплінарний підхід до вивчення електронних ігор.

Завдяки своїй мультимодальній природі й поєднанню різних форм репрезентації - текстової, аудіовізуальної, інтерактивної - відеоігровий дискурс привертає увагу широкого кола науковців і фахівців. Передусім аналіз ігор є предметом лудології (від лат. *ludus* - «гра» та гр. *λόγος* - «знання»), однак складність і багатосаровість ігрових продуктів зумовлюють інтерес до них і з боку інших наукових сфер. До таких сфер належать:

- **інформатика та комп'ютерні науки**, що вивчають архітектуру ігрових рушіїв, особливості програмування та інструменти побудови штучного інтелекту у відеоіграх;
- **ігровий дизайн і мистецтвознавство**, які досліджують візуальні, звукові та художні аспекти ігрових світів;
- **медицина й фізіологія**, зосереджені на впливі ігор на когнітивні процеси, фізичну активність і стан здоров'я;
- **антропологія**, що розглядає ігрову діяльність як універсальний механізм людської взаємодії та соціалізації;
- **психологія**, яка досліджує як позитивні, так і потенційно ризикові психологічні ефекти ігрової практики, а також використання ігор у терапії;
- **педагогіка**, що аналізує освітній потенціал ігрових технологій та інтеграцію ігор у навчальний процес;
- **соціологія й культурологія**, спрямовані на вивчення ігрових спільнот, моделювання соціальної поведінки у віртуальних середовищах і впливу ігрової індустрії на культурні процеси;
- **економіка**, яка досліджує глобальні й внутрішньоігрові економічні механізми, моделі монетизації та економіку розробки;
- **правознавство**, що розглядає юридичні питання інтелектуальної власності, прав і обов'язків гравців та розробників;
- **філологічні науки**, які аналізують мовні системи, функціонування внутрішньоігрових текстів, механізми локалізації та перекладацькі стратегії.

Широкий спектр потенційних дослідницьких аспектів робить відеоігри складним і багатовимірним об'єктом для аналізу та систематизації. D. Buckingham зауважує, що різноманіття ігрових форм суттєво відрізняється від варіативності інших медіа [14, с. 8]. На відміну від літератури чи кіно, де відмінності переважно стосуються структури наративу або художніх засобів, у відеоіграх вони охоплюють також сам спосіб взаємодії з продуктом. Дослідник пропонує враховувати такі характеристики:

- **кількість гравців та їхній формат взаємодії:** одиночна, кооперативна, командна, масова багатокористувацька гра;
- **перспектива зображення та візуальний ракурс:** вид від першої чи третьої особи, ізометрія, платформер, дво- або тривимірність;
- **наявність і особливості механіки прогресу та рівнів складності;**
- **обмеження часу,** встановлені для виконання певних завдань чи етапів.

Таке розмаїття демонструє, що класифікація відеоігор послуговується не лише жанровими чи сюжетними критеріями, а й специфікою ігрового процесу. Окремий тип класифікації пов'язаний із платформою, для якої створено відеогру. До таких платформ належать:

- стаціонарні та портативні ігрові консолі;
- персональні комп'ютери та ноутбуки з різними операційними системами;
- планшети й смартфони (кнопокві та сенсорні);
- медіаплеєри на зразок *iPod*;
- аркадні автомати та телевізійні приставки;
- пристрої віртуальної та доповненої реальності;
- смарт-годинники та інші носимі пристрої.

Платформа визначає спосіб управління: клавіатура, мишка, тачпад, джойстик, аналоговий стік, геймпад, рульове колесо, педалі, стилус, графічний планшет, веб-камера, мікрофон тощо. До цього додаються гіроскопічні

технології, сенсори руху та системи відстеження положення пристрою у просторі, що істотно впливають на ігровий досвід.

Спосіб відтворення відеогри та її технічні характеристики прямо впливають на локалізаційний процес, що повинні враховувати як перекладачі, так і розробники. Платформа може визначати:

1. можливість та обмеження щодо додавання підтримки нових мов;
2. тривалість і технічну складність сертифікації оновлень;
3. специфіку інтерфейсу та формат подання інструкцій для гравця;
4. особливості внутрішньоігрової архітектури та технічні межі (розмір файлів, формати ресурсів, обмеження на графічні елементи тощо).

Показовим є приклад консолей **Nintendo Switch**, які не підтримують український регіон і, відповідно, українську мову як системну опцію. Це означає, що навіть за наявності повноцінної української локалізації в комп'ютерній версії певної гри, її офіційне впровадження на Switch залишається технічно неможливим. До цього додається необхідність сертифікації оновлень на деяких платформах, що може спричинити затримки у випуску локалізованих версій. Також локалізаторам доводиться адаптувати інтерфейс і описи керування залежно від того, які пристрої використовуються гравцем. Усе це демонструє значний вплив технологічного чинника на структуру і процес локалізації.

Тобто, електронні ігри становлять складний мультимодальний медіапростір, що поєднує текстові, аудіовізуальні та інтерактивні компоненти, а тому закономірно стає об'єктом дослідження різних наукових дисциплін. Хоча центральною галуззю, у межах якої здійснюється системне вивчення відеоігор, є лудологія, сам феномен ігрової діяльності виходить далеко за її межі, формуючи предмет міждисциплінарного аналізу.

1.1.3 Мультимодальний характер відеогри

Theo Van Leeuwen, ретельно аналізуючи концепцію мультимодальності та порівнюючи різні аспекти її розвитку, вказує на те, що останнім часом лінгвісти та дискурсологи розширили це поняття. Як він зазначає, за останні роки мультимодальністю стало прийнятним вважати інтегроване використання різних комунікативних ресурсів, як-от мова, зображення, звук і музика, у мультимодальних текстах. Робота над цією проблемою привела до усвідомлення фахівцями-дослідниками мультимодальності комунікації, через що її неможливо розглядати окремо від невербальних компонентів. Протягом останніх десятиліть спостерігається підвищений інтерес до мультимодальності як окремого напряму досліджень. Ця тенденція визначається тим, що багато сучасних форм письмового мовлення стали складними для розуміння, якщо не враховувати різноманітні фактори, як-от візуальні елементи (зображення), організація тексту, типографічні особливості та використання кольору. Це відкрило нові горизонти для дослідження мультимодальних текстів і комунікативних ситуацій, де дослідники вивчають як загальні, так і унікальні характеристики різних способів комунікації та їхню інтеграцію. [59, с. 668] І втім, попри актуальність і затребуваність дослідження мультимодальності, думки науковців щодо його чіткого визначення та зв'язку з поняттями «кроссеміотичність», «полікодовість» тощо суттєво різняться. Як зазначає Макарук, серед вітчизняних дослідників побутує певна диференціація: мультимодальність, на їхню думку, передбачає активізацію кількох каналів сприйняття; а полікодовість характеризується передачею знакових систем лише через візуальну форму [4, с. 138]. Утім, у межах цієї роботи ми схильні до використання поняття «мультимодальність», що тотожне кроссеміотичності та полікодовості. Мультимодальність поєднує в собі використання різних семіотичних модусів (тобто, «кодів» або «знакових систем»: це жести, мова, графіка, зображення, музичне супроводження, просодія тощо), споживання яких залучає два чи більше канали сприйняття: аудіо-, візуально-, тактильно-, тощо.

Важливий внесок у теорію ігрової мультимодальності зробив М. Bernal-Merino, який запровадив поняття **мультिकанального тексту** [13]. У його трактуванні відеогра використовує щонайменше п'ять каналів сприйняття:

- візуальний,
- аудіальний,
- аудіовізуальний,
- тактильний (геймпади, смартфони, планшети, пульти керування, ігрові керма та інші здатні передавати вібраційні сигнали. У відеоіграх цей інструмент часто використовується як спосіб підсилення напруги, інтенсивності чи різкості певних дій, наприклад ударів або пострілів, завдяки чому він активує тактильний компонент людського сприйняття),
- інтерфейсний (UI/UX).

На відміну від традиційних мультимедійних творів, відеоігри поєднують ці канали не послідовно, а одночасно, створюючи унікальний комплекс знакових систем. З огляду на це, відеогра постає не просто як технічний продукт чи форма дозвілля, а як повноцінний мультимодальний текст, у якому кожен канал інформації - мовний, візуальний, аудіальний, тактильний або інтерфейсний виконує власну семіотичну функцію [12]. Саме ця комплексність визначає складність аналізу і локалізації відеоігор.

Саме мультимодальність надає відеоіграм можливість вибудовувати розгалужені зв'язки між різними шарами інформації - від внутрішньоігрових подій до відсилань, що виходять за межі власного світу гри. Дослідниця S. Pettini пропонує класифікацію таких відсилань, поділяючи їх на **реальні** (пов'язані з реальним світом та існуючими культурними об'єктами) та **нереальні** (вкорінені у вигаданих світобудовах). Однією з ключових концепцій, запропонованих S. Pettini, є **металюдична (метаігрова) інтертекстуальність**. Вона позначає «текстуальну взаємодію між ігровим світом окремого епізоду в серії ігор та іншими частинами тієї ж серії, іншими

ігровими світами або світом відеоігор загалом» [50, с. 92]. У багатьох франшизах від *The Legend of Zelda* до *Dark Souls* - ця властивість визначає структуру нарративу, допомагаючи гравцеві розкривати додаткові сенси через розуміння внутрішніх зв'язків між частинами серії. Оскільки відеоігри давно перетворилися на повноцінний нарративний жанр [15], перекладачі та дослідники повинні враховувати цей комплекс взаємопоширень. Металюдична інтратекстуальність вимагає не просто переносити текст у межах одного проєкту, а й зберігати цілісність всесвіту, його традицій, лору, повторюваних образів та алюзій, що стають суттєвими для фанатської спільноти.

Поряд із внутрішніми зв'язками, можна виділити ще один важливий рівень - **екстратекстуальність**, тобто спосіб, у який тексти відеоігор «пов'язані з іншими реаліями та посиляються на них [...] через цитати, алюзії та інші більш-менш явні прийоми» [50, с. 92]. Екстратекстуальні посилання можуть охоплювати як твори літератури, кіно, музики, так і історичні події, мему, культурні образи або соціальні практики. Таким чином, екстратекстуальність дозволяє відеоігрі вступати в діалог із ширшим культурним контекстом за межами свого жанру. Наприклад, численні алюзії на міфологію в *God of War* або серії *The Witcher* створюють багатшарову семіотичну систему, яка поглиблює гравецький досвід.

Крім того, відеоігри формують **паратекстуальні** зв'язки: за допомогою рецензій, стрімів, фанатських форумів, інтерв'ю з розробниками, алгоритмами рекомендацій тощо. Вони існують у складній екосистемі вторинних текстів, що впливають на сприйняття гри не менше, ніж сам ігровий процес.

Таким чином, можна зробити висновок, що відеоігри становлять один із найвиразніших прикладів мультимодальності в сучасному медіапросторі. У межах цього виду медіа мультимодальність виявляється через поєднання візуальних, аудіальних і тактильних модусів, зокрема:

- вербальних знакових систем: субтитрів, епістолярних елементів, системного тексту, інструкцій, імен, назв і описів предметів та локацій, а також реплік персонажів чи наратора;

- невербальних знакових систем: жестів, міміки та пантоміміки персонажів, використання кольору та шрифтових рішень, іконічних елементів, музичного супроводу та просодичних характеристик;
- процедурної знакової системи, що охоплює правила, механіки й інтерактивні процеси гри.

За таких умов перекладачеві необхідно враховувати значущість локалізації кожного з реалізованих модусів. Це означає, що його робота зазвичай виходить за межі суто змістової адаптації тексту і включає також опрацювання його візуального та аудіального наповнення.

Тобто, відеогра є складним мультимодальним текстом, що поєднує мовні, візуальні, аудіальні, тактильні та інтерфейсні модуси, які одночасно формують цілісну семіотичну систему. Саме ця багаторівневність ускладнює її аналіз і локалізацію, вимагаючи врахування всіх каналів сприйняття та їхніх взаємозв'язків.

1.1.4 Критерії жанрової класифікації відеоігор

Жанрова специфіка відеоігор становить важливий аспект для розуміння не лише особливостей ігрового процесу, а й культурних контекстів, у межах яких ці ігри створюються, функціонують і сприймаються. Критерії жанрової класифікації зазвичай ґрунтуються на таких параметрах, як типи застосовуваних механік, структура наративу, способи взаємодії з персонажами та іншими ігровими елементами. Вивчення цих критеріїв є необхідним, оскільки вони дають змогу осмислити, яким чином формується імерсивний ігровий простір, а також які культурні та лінгвістичні чинники впливають на відтворення певного жанру в різних культурних середовищах. Зокрема, глибоке розуміння жанрової специфіки рольових ігор сприяє якісній локалізації та адаптації ігрового контенту, а також розкриває складні взаємозв'язки між мовою, культурою й індустрією відеоігор. Подібно до інших видів медіа - музики, літератури чи кіно, класифікація відеоігор за жанрами спирається на наявність спільних характеристик. Однак, на відміну

від традиційних форм мистецтва, у відеоіграх визначення жанру додатково залежить від домінантної гравецької діяльності або основної цілі, яка стоїть перед користувачем. Саме тому жанр може формуватися не тільки на основі тематичних чи стилістичних подібностей, зображуваного хронотопу чи сюжетної структури, але й залежно від того, які типи дій виконує гравець.

Питання жанрової класифікації відеоігор упродовж тривалого часу залишалося периферійним у науковому дискурсі та привертало увагу переважно ентузіастів і практиків ігрової індустрії. Перші системні спроби структурувати жанри походять саме від розробників, які визначали тип гри, орієнтуючись на її дизайн, тематичну спрямованість, візуальне оформлення та функціональну модель взаємодії з користувачем [20, с. 5]. Однак із початку XXI століття ситуація змінилася: жанрова приналежність почала розглядатися не лише як елемент ігрової культури, а й як важливий структурний компонент медіа-дискурсу в ширшому значенні.

Одним із перших комплексних підходів до систематизації виступає праця М. Wolf *The Medium of the Video Game* [61], де запропоновано розуміти жанр як форму організації гравецької активності. На думку Wolf, саме тип дії, яку виконує гравець у межах ігрового середовища, є ключовим критерієм диференціації відеоігор, адже саме інтерактивність відрізняє їх від інших мистецьких і медіальних форм, таких як література чи кіно. Центральною структурною одиницею гри автор визначає конфлікт, що організовує сюжет і механіку. Запропонована ним класифікація налічує 42 жанри [61, с. 77–92]. Автор свідомо виключає з класифікаційної системи такі параметри, як загальний настрій, тема або стилістичне забарвлення твору, вважаючи, що подібні критерії є більш релевантними для традиційних форм медіа, зокрема кіно чи літератури, і не відіграють визначальної ролі у випадку інтерактивних цифрових продуктів [61, с. 6]. Однак, як зауважують сучасні дослідники, модель Wolf поступово втратила актуальність, оскільки низка жанрів, що з'явилися у подальші десятиліття, виходять за межі його типології. Це стосується насамперед складних багатокomпонентних утворень на кшталт

масових багатокористувацьких рольових ігор (*MMORPG* - *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), які поєднують у собі риси різних жанрів і характеризуються більш динамічною, нелінійною структурою. З огляду на це підхід Wolf розглядається нині передусім як важливий історичний етап становлення жанрознавства у сфері відеоігор, але не як універсальний інструмент для сучасної класифікації.

Сучасні дослідники пропонують власні підходи до жанрової класифікації, адаптовані до швидкої еволюції ринку та змішування ігрових механік. Зокрема, український дослідник А. Гордієнко виокремлює п'ять базових груп відеоігор: бойовики, симулятори, стратегії, пригодницькі та рольові ігри [2, с. 59]. Автор наголошує, що кожен жанр формує специфічну модель поведінки гравця та визначає характер його психологічної взаємодії з ігровим середовищем.

Бойовики

До цього жанрового блоку належать:

- **шутери** (*FPS*) - ігри з перспективою від першої особи, орієнтовані на стрілянину та тактичну реакцію;
- **файтинги** - двобої між персонажами, переважно у форматі рукопашних сутичок;
- **слешери** (*hack-and-slash*) - динамічні ігри з переважанням ближнього бою та великої кількості супротивників;
- **аркади** - ігри зі спрощеною механікою та домінуванням реактивної гри;
- **стелс-екшени** - проєкти, у яких гравець має уникати прямих зіткнень, діючи приховано.

Симулятори

Симулятивні ігри моделюють реальні або умовно реальні системи:

технічні симулятори (авіа, авто, воєнні моделі);

- **аркадні симулятори** - ігри з умовним відтворенням реальності;

- **спортивні симулятори** - моделювання спортивних заходів та чемпіонатів;
- **економічні симулятори** - ігри, що імітують бізнес-процеси або макроекономічні системи.

Стратегії

Стратегічні ігри базуються на плануванні та управлінні ресурсами:

- **стратегії реального часу (RTS)** - динамічне прийняття рішень у реальному масштабі часу;
- **покрокові стратегії (TBS)** - поетапна система ходів, орієнтована на довгострокове планування.

Пригодницькі ігри

Цей жанр фокусується на сюжетності та взаємодії:

- ***point-and-click adventure*** - головоломки та активна взаємодія з об'єктами середовища;
- ***interactive drama*** - ігри, наближені до інтерактивного кіно, де ключову роль відіграють вибори гравця.

Рольові ігри (RPG)

До *RPG* належать:

- **класичні *RPG*** - ігри з розвитком персонажа, відкритими світами та сюжетними квестами;
- ***MMORPG*** - онлайн-проекти з великою кількістю гравців, що взаємодіють у спільному віртуальному просторі

King G. і Krzywinska T. у своїх дослідженнях запропонували розгорнуту чотирирівневу ієрархію класифікації відеоігор, яка дозволяє більш комплексно аналізувати жанрову природу ігрового медіа. На думку дослідників, акцент у такій класифікації доцільно зміщувати не стільки на

нарративний вимір, скільки на інтерактивну складову, що є визначальною рисою відеоігор як медіального продукту. Ієрархія King G. і Krzywinska T. охоплює чотири ключові категорії: **платформу, жанр, спосіб та середовище** [40, с. 13–22].

Категорія «**платформа**» передбачає врахування технічного та апаратного забезпечення, на якому функціонує відеогра (наприклад, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, ПК тощо). Саме характеристики платформи визначають низку технічних параметрів, що впливають на можливості розробки та сприйняття гри.

Поняття «**жанр**» позначає усталені категорії, що описують тип ігрового процесу, включаючи екшен, пригоди, стратегії, шутери та інші традиційні поділи. При цьому жанрові форми у відеоіграх нерідко є комбінованими, допускають жанрове змішування або, навпаки, вирізнення окремих елементів у нові підкатегорії.

Категорія «**спосіб**» описує, яким чином гравець взаємодіє з ігровим світом. Сюди належать тип перспективи (вид від першої чи третьої особи), кількість гравців (однокористувацький чи мультиплеєрний режим), а також технічні умови для взаємодії (онлайн-підключення, локальна мережа, кооператив на розділеному екрані тощо).

Останній компонент ієрархії - «**середовище**», що фокусується на стилістичних і нарративних параметрах гри. Це поняття багато в чому перегукується з категоріальним принципом жанроутворення у кінознавстві, оскільки передбачає аналіз художньої стилістики, тематики, атмосфери та змістових доміант, що формують загальний нарратив гри.

Тобто, жанрова класифікація відеоігор ґрунтується переважно на типах гравецької діяльності та ігрових механіках, що визначають спосіб взаємодії з віртуальним середовищем. Різні підходи дослідників демонструють, що жанр у відеоіграх є динамічною та багаторівневою категорією, яка відображає як структуру гри, так і культурно-стильові особливості медіа.

1.1.5 Жанр як чинник організації локалізаційного процесу

Під час локалізації відеоігрового продукту жанрова приналежність відіграє важливу роль, оскільки саме вона визначає стилістичне забарвлення тексту, його обсяг, структуру, а також тип і кількість спеціалізованої термінології. Більш того, жанр впливає на допустимі межі застосування генеративних та творчих перекладацьких стратегій, що безпосередньо позначається на якості фінального перекладу. Саме тому перекладачам нерідко висувається вимога мати попередній досвід роботи з проєктами схожого жанрового спрямування, адже це дозволяє краще орієнтуватися у відповідних дискурсивних моделях, стилістичних домінантах та комунікативних нормах конкретного сегмента ігрової індустрії.

На мій погляд, максимально точне та глибоке розуміння жанрової специфіки електронної гри істотно сприяє якіснішому процесу локалізації. Воно допомагає локалізаторам не лише коректно передати зміст, але й відтворити необхідну атмосферу, ігрову динаміку та наративно-емоційні акценти, важливі для аудиторії мови перекладу. У результаті локалізований продукт стає не просто мовною адаптацією, а повноцінним культурно відповідним аналогом, що зберігає наміри оригінальних розробників.

А. Рум запропонував класифікацію жанрів за рівнем перекладацької складності [52, с. 280–285]:

- **Стратегії** зазвичай містять мало діалогів, але багато графічних елементів із підписами, що робить їх технічно простими.
- **3D-шутери** здебільшого мають обмежену кількість текстів (брифінги, HUD-елементи), однак проєкти з RPG-складовою ускладнюють переклад діалогами та озвученням.
- **Перегони** вимагають точного перекладу технічних характеристик і схожі на шутери за структурою тексту.
- **Симулятори** потребують коректної термінології, особливо коли моделюють реальні професійні процеси.

- **RPG** є найскладнішим жанром для перекладу через великий обсяг текстів, розгалужені наративи та необхідність стилістичної узгодженості. Перекладачеві необхідно інтегруватися в наративний стиль, аби забезпечити автентичність персонажних реплік і сюжетних ліній.

У контексті локалізації відеоігор значну цінність становить класифікація, запропонована Bernal-Merino [10], яка ґрунтується на визначенні ступеня свободи, доступної локалізатору в процесі перекладу. Науковець наголошує, що «[...] деякі ігри вимагають більше досліджень, ніж творчості, а інші - більше творчості, ніж досліджень» [ibid с. 3]. Саме це співвідношення - баланс між дослідницькою роботою та творчою інтерпретацією визначається ключовим критерієм для поділу відеоігор на дві принципово різні групи: (1) відеоігри, засновані на дослідженнях, і (2) відеоігри, засновані на творчості [30].

Перший тип охоплює відеоігри, чия концепція, сюжетна лінія, персонажі або внутрішній світ створені на основі вже існуючих культурних продуктів: фільмів, серіалів, літературних творів чи інших медійних всесвітів [10]. У таких випадках локалізатор стикається із суттєвими обмеженнями щодо можливості змінювати текст. Його робота має спиратися на «існуючі загальні знання»: усталений жаргон, канонічні характеристики персонажів і всесвіту, усталену тональність та сформовані очікування аудиторії, знайомої з оригінальним матеріалом. Будь-яке значне відхилення може бути сприйняте гравцями як порушення канону, що зумовлює необхідність максимально точного, обережного та узгодженого перекладу. Таким чином, у відеоіграх цього типу домінує дослідницька складова: перекладач має ретельно вивчити першоджерело, його контекст та міжтекстові зв'язки.

Другий тип - відеоігри, засновані на творчості охоплює проєкти, побудовані на оригінальних ідеях і таких, що не мають зовнішнього канонічного джерела [10]. За відсутності попередньо встановлених стандартів або жорстких

нарративних рамок локалізатор отримує значно ширший простір для інтерпретації. У цьому випадку творчі стратегії можуть відігравати ключову роль: перекладач має можливість гнучко адаптувати мовні елементи, враховувати стилістичні, комічні, культурні або атмосферні особливості гри. Bernal-Merino підкреслює, що перекладачів у таких випадках активно заохочують «створювати захопливі переклади, які гармонійно поєднуються з грою та покращують загальне враження гравців» [ibid. с.3].

Особливої важливості в цьому контексті набуває транскреція - перекладацька стратегія, що передбачає майже необмежену свободу модифікації тексту: його перебудову, стилістичне переосмислення, адаптацію культурних елементів або навіть часткове переписування [30]. Транскреція дозволяє сформуванню локалізованого продукту, який не лише відповідає культурним очікуванням цільової аудиторії, а й зберігає художню цілісність та внутрішню логіку оригінального ігрового світу. Завдяки цьому локалізатор перетворюється на активного співтворця, здатного впливати на враження гравця.

Отже, жанрова класифікація відіграє важливу роль у виборі методів перекладу та локалізації, визначаючи як технічні, так і стилістичні аспекти роботи. Різні жанрові моделі формують різні підходи до адаптації, що унеможливорює універсальний підхід до локалізації та потребує глибокого аналізу кожного окремого проекту.

Жанрова система відеоігор є багатовимірним і складним утворенням, яке активно розвивається та постійно адаптується до технологічних змін. Незважаючи на численні спроби створити універсальну класифікацію, жанр залишається концептом із широким спектром інтерпретацій. Його значення виходить далеко за межі чисто ігрової типології та безпосередньо впливає на проектування, маркетинг, локалізацію й культурну адаптацію ігор. Для перекладачів і локалізаторів жанрова специфіка стає ключовим чинником, що визначає складність роботи, обсяг текстів, вибір технічних стратегій та вимоги до тестування. Саме тому жанрова приналежність є одним із фундаментальних аспектів у сучасному вивченні відеоігрової індустрії.

1.2 Визначення локалізації, як перекладацької діяльності

Щоб зрозуміти, чому локалізація є такою важливою для індустрії відеоігор, необхідно зрозуміти, що насправді означає локалізація.

Витоки локалізації простежуються ще з кінця 1970-х – початку 1980-х років, коли стрімкий розвиток комп'ютерних технологій та зростання доступності програмного забезпечення створили умови для появи нових підходів до його адаптації [22, с. 5]. Саме в цей період процес, який згодом отримав назву «локалізація», виник як відповідь на потреби розробників, що наприкінці 1980-х почали робити перші кроки у напрямі глобалізації ринку персональних комп'ютерів. Первинно локалізація сприймалася виключно як технічна операція в межах ІТ-сфери, однак згодом стало очевидно, що цей процес має значну лінгвістичну та культурну складову. У контексті тогочасного технологічного ринку, де англійська мова домінувала (понад 70 % усього контенту), усвідомлення того, що існує значна кількість регіонів, де англійська не є зрозумілою, стало певним відкриттям для розробників. Це змусило їх переглянути методи роботи з вихідним кодом і структурою програм, доповнюючи їх культурно релевантними елементами [26, с. 198].

Показово, що на етапі, коли комп'ютери та цифрові технології використовувалися переважно у корпоративному секторі, потреба в перекладі не була критичною. Однак після розширення кола користувачів і переходу технологій у повсякденне життя виникла потреба в ширшій адаптації - не лише лінгвістичній, але й культурній. Мова йшла вже не стільки про переклад слів, скільки про трансформацію усталених культурних норм і звичок, що проявлялося навіть у технічних деталях [ibid.]. Наприклад, у 1985 році в Іспанії на державному рівні було ухвалено рішення про обов'язкову наявність клавіші «ñ» на усіх клавіатурах [41].

Термін «локалізація», який уперше був ужитий розробниками програмного забезпечення наприкінці 1980-х років, застосовувався для позначення інтеграції до програмного продукту лінгвістичних і культурних

компонентів, відсутніх у його первісній американській англійській версії» [26]. Одне з перших формальних визначень цього поняття було запропоноване Асоціацією стандартів локалізаційної індустрії (LISA), яка до 2011 року відповідала за вироблення галузевих стандартів, підтримку локалізаційних компаній та організацію міжнародних конференцій. Відповідно до визначення LISA, локалізація - це процес адаптації продуктів або послуг із урахуванням відмінностей різних ринків [28]. Таким чином, її метою виступало підвищення ефективності виходу продукту на глобальний ринок через створення максимально природного користувачького досвіду.

Приблизно в той самий час формується ще одна впливова організація - *Globalization and Localization Association (GALA)*, яка у своїй діяльності також сприяла розвитку системного підходу до локалізації. У матеріалах GALA локалізація визначається як процес адаптації продукту або контенту до мовних, культурних і технічних особливостей конкретної країни чи регіону [71]. Основна мета локалізації, відповідно до цього підходу, полягає у створенні для кінцевого користувача враження, ніби продукт був спеціально розроблений для його культурно-мовного середовища. На офіційному ресурсі GALA також представлено широкий набір матеріалів, корисних для фахівців локалізаційної індустрії: від методичних рекомендацій з якісного виконання локалізаційних робіт до термінологічних глосаріїв.

Пояснюючи походження терміна «локалізація», В. Esselink у своїй праці *Practical guide to localization* зазначає, що він походить від слова «локаль» [22, с. 1]. Первинно «локаль» означала невелику територію або околиці, однак з часом термін набув специфічного технічного значення. У контексті програмного забезпечення «локаль» - це набір параметрів, що визначають мову, систему форматування даних та інші елементи, які користувач бачить в інтерфейсі. Одним із найочевидніших прикладів є спосіб відображення часу: позначення «16:00» для української локалі відповідає «4:00 pm» для американської.

Визначення локалізації, запропоноване В. Esselink, підкреслює її технічну природу: це «переклад і адаптація програмного забезпечення або веб-продукту, що охоплює сам продукт і всю супутню документацію» (ibid). Це визначення детально відображає потреби ІТ-галузі й застосовується переважно в межах індустрії програмного забезпечення.

Разом із тим у ширшому контексті термін трактується інакше. У *Globalization Primer* локалізацію визначено як «процес модифікації продуктів або послуг з урахуванням відмінностей на різних ринках» [56, с. 11]. Це формулювання збігається з підходом, запропонованим у попередніх дослідженнях, але водночас підкреслює стратегічний вимір локалізації як форми ринкової адаптації.

Подальші наукові підходи теж демонструють розмаїття інтерпретацій. Так, А. Рум розуміє локалізацію як «адаптацію тексту (наприклад, програмного забезпечення) до конкретної ситуації сприйняття» [53, с. 1], а Gouadec [31, с. 37] пропонує розглядати локалізацію як різновид «спеціалізованого перекладу», визначального щодо конкретного типу носія. Варто зазначити, що залучення «ситуації сприйняття» до визначення локалізації фактично робить користувача частиною системи. Адже без одержувача неможливе саме поняття сприйняття. У цьому контексті Рум адаптує термін «локаль» саме для позначення ситуації рецепції [53, с. 2]. Однією з ключових характеристик локалі є те, що вона впливає на локалізаційний процес ще до його початку. Передбачувана купівельна спроможність та розмір локалі визначають рівень і масштаб зусиль, які компанія готова інвестувати в локалізацію. Термін «локаль» у трактуванні Рум є надзвичайно продуктивним, оскільки дає змогу уникнути звернення до складних і неоднозначних категорій на кшталт «культура» та «мова». Ці поняття нерідко виявляються або надмірно широкими, або ж надто вузькими для чіткої характеристики локалізаційного процесу. Водночас локаль становить рівноважну категорію, що об'єднує лінгвістичні, культурні, соціальні й технічні чинники у межах конкретної ринкової одиниці. Важливо,

що локалізація фактично створює локаль, оскільки без адаптації контенту не може існувати середовище, розраховане на певного користувача.

Окрім цього, локаль охоплює значно ширший спектр параметрів, ніж просто мовна чи географічна належність. Так, усередині однієї країни можуть співіснувати декілька локалей. Прикладом є Канада, у якій локалі «Канада/англійська» та «Канада/французька» не збігаються з такими, як «США/англійська», «Велика Британія/англійська» чи «Франція/французька». Оскільки процес локалізації передбачає врахування мовних і культурних параметрів, лінгвокультурні особливості реципієнтів стають невід'ємною складовою поняття локалі [57].

У 1990-х роках локалізація демонструє найбільш інтенсивний етап свого розвитку, що суттєво позначилося навіть на підготовці перекладачів у вищих навчальних закладах [26]. Саме в цей період локалізація поступово перетворюється на невід'ємну складову сучасної перекладацької індустрії, що підтверджують дослідження О'Нган і Mangiron [48]. Проте низка теоретиків ставиться до цього процесу більш стримано. Так, Рум наголошує, що широке визнання локалізації було зумовлене насамперед економічними потребами, адже, на його думку, у новітній термінології галузі перекладознавство не виявило суттєво нових концепцій [53]. У подальшій роботі дослідник уточнює, що включення локалізації до освітніх програм відбулося завдяки її поширеності як практики промислового характеру, однак наукове осмислення цієї сфери ще не сформувало цілісної теоретичної бази [54, с. 120–142].

Потужним чинником еволюції локалізації стає стрімкий розвиток Інтернету у середині 1990-х років. На відміну від попередніх десятиліть, локалізатор отримує доступ не лише до супровідної документації, а й до практично безмежного масиву текстів на будь-яку тему, що постійно оновлюються [41]. Це суттєво розширює як можливості пошуку необхідної інформації, так і вимоги до фахівця, який мусив працювати в умовах зростаючої динамічності цифрового світу.

У цей же період починає формуватися окрема галузь - веблокалізація. З огляду на потребу охопити ширшу міжнародну аудиторію, локалізатори розпочинають переклад вебсайтів та онлайн-контенту, що стало початком становлення сучасних стандартів локалізації Інтернет-продуктів [72]. Таким чином локалізація перестає бути лише внутрішньою частиною програмного забезпечення і перетворюється на вагомий інструмент глобальної комунікації.

Тобто, локалізація — це процес лінгвістичної, культурної й технічної адаптації продукту до потреб конкретної аудиторії, який виник у ІТ-сфері та з часом перетворився на ключовий інструмент глобальної комунікації. Її мета полягає у створенні враження, що продукт був розроблений спеціально для певної локалі.

1.2.1 Особливості технічної складової локалізації

З технічного погляду, процес локалізації 1990-х років передбачав не тільки видалення та повторну інтеграцію текстових елементів, так званих «рядків», у структуру програмного забезпечення, а й їх переклад та адаптацію відповідно до норм цільової мови і культури. Це вимагало спеціалізованих знань, яких розробники програмного забезпечення зазвичай не мали, що й зумовило потребу залучати зовнішніх фахівців. Як результат, з'являються перші професійні багатомовні постачальники послуг, а видавці ПЗ швидко інтегрують локалізацію як ключовий етап стратегії глобалізації. Більш того, локалізація поступово стає частиною самого процесу розробки продукту, а не лише його фінальним етапом.

Локалізація стає необхідною у тих випадках, коли виникає потреба адаптувати не лише мову, а й інші специфічні для певного регіону конвенції - формати дати та чисел, валютні позначення, а також невербальні елементи, що становлять частину користувацького інтерфейсу [48, с. 88]. Для уточнення варто розглянути типовий приклад: коли програма для роботи з текстом потрапляє на ринок, де користувачі не володіють англійською мовою,

необхідно забезпечити не лише переклад пакування чи супровідної документації. Користувач має мати можливість повноцінно взаємодіяти з програмою - орієнтуватися в меню, вводити й редагувати текст, друкувати документи. Тому користувацький інтерфейс (UI), тобто «набір команд або меню, за допомогою яких користувач спілкується з програмним додатком» [48, с. 11], має відображатися на екрані та бути доступним також мовою перекладу (TL). Більше того, електронне середовище програми має коректно працювати із символами цільової мови, забезпечуючи їхню читабельність, правильне кодування та адекватне відображення на екрані. У деяких випадках локалізація передбачає глибші зміни, що виходять за межі лінгвістичного перетворення. Зміни можуть стосуватися елементів інтерфейсу, графічних компонентів, культурних кодів або функціональної логіки взаємодії. О'Нagan і Mangiron [48, с. 93–94] наводять приклади, коли інтерфейс для арабського чи івритського середовища має повністю змінювати напрямок читання - справа наліво, включно зі структурою каскадних меню. Водночас для японського чи китайського ринку необхідно забезпечити можливість вертикального відображення тексту: символи повинні читатися зверху вниз і справа наліво, що вимагає істотного перегляду макета, у тому числі заміни звичних вертикальних смуг прокручування на горизонтальні.

Особливу увагу слід приділяти іконографічним елементам UI. Як зазначає Yunker [62, с. 43], деякі інтерфейсні символи можуть бути чужими або незрозумілими іншим культурам. Наприклад, зображення американської поштової скриньки - поширений символ у США - у певних країнах може не мати аналогічного культурного значення і, відповідно, не виконувати функцію інтуїтивного позначення «пошти» чи «вхідних повідомлень». Зміни можуть стосуватися і систем символів, що використовуються у відеоіграх чи апаратному забезпеченні. Greenwood звертає увагу на знакову інверсію функціональності кнопок «X» і «O» на контролері PlayStation: у західній традиції «X» слугує для підтвердження дії, а «O» - для скасування, тоді як у японському контексті ці значення є протилежними. Це пояснюється різним

культурним навантаженням символів: хрестик асоціюється з негативом або помилкою, тоді як коло, навпаки, виражає схвалення і використовується для позначення правильних відповідей у документах. [32, с. 17].

Упродовж 2000-х років у сфері локалізації відбулися дві ключові трансформації, які суттєво вплинули на подальший розвиток галузі. Першою з них стала практика одночасної поставки продукту (*simship*), що передбачає паралельний перебіг процесів розробки та локалізації. У межах цієї моделі перекладачі та локалізатори працюють із продуктом, який часто перебуває на стадії неповної функціональної готовності. Такий підхід дозволив скоротити час виходу продуктів на різні міжнародні ринки та забезпечити їх синхронну доступність для користувачів у всьому світі, хоча водночас ускладнив роботу локалізаторів через необхідність перекладати контент, що може зазнавати змін на пізніших етапах розробки.

Другою вагомою зміною став перехід від традиційних систем пам'яті перекладів (Translation Memory, TM) до більш комплексних систем управління глобалізацією (Globalization Management Systems, GMS). На відміну від TM, що забезпечували лише збереження перекладених одиниць для подальшого використання, GMS запропонували нову, інноваційну модель організації багатомовного контенту, яка дозволяла масштабно автоматизувати процеси локалізації, а також централізовано керувати зберіганням, публікацією та оновленням матеріалів різними мовами [23]. Цей функціональний зсув суттєво підвищив ефективність роботи локалізаційних команд і сприяв формуванню нової індустріальної парадигми

У XXI столітті локалізація перестала бути практикою, що застосовується виключно у сфері програмного забезпечення. Сьогодні цей процес інтегровано у широкий спектр сфер - від відеоігор і мобільних застосунків до цифрового маркетингу, міжнародної електронної комерції та мультимедійного контенту [8]. Henry [35] характеризує сучасний етап розвитку локалізації як прозорий і колаборативний, із повною видимістю робочих процесів, термінів виконання та очікуваних результатів. Значна частина процесів нині автоматизована, а

виконання завдань здійснюється через спеціалізовані вебсервіси або хмарні застосунки, що значно оптимізує взаємодію між учасниками локалізаційного проєкту. Сучасна індустрія демонструє зростаючий інтерес до контент-маркетингу, що є логічною реакцією на глобалізацію, поширення самопублікаційних платформ та необхідність адаптації контенту для різних культурних, мовних і соціальних контекстів. Локалізація стала інтегрованою частиною глобальних стратегій поширення інформації та брендингу, забезпечуючи релевантність і привабливість продуктів на міжнародних ринках.

Таким чином, незважаючи на те, що з погляду традиційного перекладу деякі трансформації можуть здаватися надмірними або навіть несподіваними, вони є критично важливими для адаптації цифрового продукту до культурних і технічних умов цільової аудиторії. Локалізація включає широкий спектр модифікацій, і успішність продукту на міжнародному ринку часто залежить саме від того, наскільки ефективно враховано ці параметри. Нехтування такими аспектами може призвести до непорозумінь, зниження зручності використання та, зрештою, негативно вплинути на комерційні показники продукту.

1.2.2 Характеристика перекладу, як складової локалізації

У межах сучасних досліджень локалізації важливим є розуміння взаємодії між мовними, культурними та технологічними аспектами цього процесу. За визначенням Hartley [33, с. 107], локалізація передбачає адаптацію продукту до мовних і культурних очікувань цільової аудиторії. У професійному середовищі вона часто описується як «особливий вид перекладу», що бере до уваги культурні норми та специфіку регіону, для якого створюється локалізована версія. Проте у теоретичній спільноті перекладачів

таке тлумачення нерідко збігається з традиційними визначеннями самого перекладу, що створює поле для дискусій та концептуальних непорозумінь.

А. Рум пропонує дещо інше бачення, визначаючи локалізацію як «адаптацію тексту до конкретної ситуації сприйняття» [53, с. 1]. Однак така інтерпретація, що зводить програмне забезпечення до текстуального об'єкта, видається мені недостатньою, адже текст у більшості продуктів становить лише частину складної мультимодальної структури. Програмне забезпечення загалом поєднує текстові, аудіовізуальні, інтерактивні та графічні компоненти, що істотно ускладнює адаптаційні процеси. Тому локалізація охоплює не лише переклад, а й низку технічних, графічних та культурних трансформацій. Як зауважує Рум, у локалізаційній індустрії переклад інколи розглядають як «найменш цікавий аспект локалізації» [53, с. 51], оскільки він є лише однією зі складових загального процесу. Якщо продукт потребує винятково перекладацьких послуг, то йдеться не про локалізацію як таку, а про діяльність, що перебуває у сфері традиційного перекладу.

Дискусії щодо співвідношення перекладу й локалізації простежуються і в роботах О'Нagan M. і Mangiron C. Дослідниці наголошують, що в залежності від підходу локалізацію можна трактувати або як частину ширшого перекладацького процесу, або, навпаки, як надбудову над перекладом, що охоплює елементи технічної, культурної та функціональної адаптації [48, с. 21]. Сам факт існування таких суперечливих підходів свідчить про те, що поняття «локалізація» досі залишається неоднозначним і навіть дещо розмитим для фахівців галузі. Відсутність узгодженого визначення призводить до плутанини та до того, що локалізацію часто ототожнюють із перекладом, хоча на практиці ці процеси мають різні завдання й методологію. Особливо ця різниця проявляється в локалізації відеоігор, яка має низку характерних рис, що або є унікальними, або були запозичені з інших сфер і адаптовані під специфіку ігрової індустрії. На відміну від перекладу, що зазвичай працює з цілісним текстом, локалізація ґрунтується на покроковій обробці різних ресурсів. О'Нagan і Mangiron [48, с. 325] підкреслюють, що

програмне забезпечення розбивається на окремі складові, кожна з яких передається різним фахівцям і згодом збирається у цілісний продукт. Тексти можуть міститися в різних файлах чи інтерфейсних елементах і бути нерозривно пов'язаними з графікою, кольорами, звуками, дизайном меню, структурою навігації тощо. Частина цих ресурсів може включати невербальні елементи, які також потребують адаптації, як було зазначено вище на прикладі інструкцій з читання та каскадних меню для арабської та іврити. У своїй роботі D. Czech, розглядаючи процеси локалізації, використовує терміни «переклад» і «локалізація» як частково взаємозамінні, проте визнає, що локалізація охоплює сферу технічних і культурних змін, які виходять далеко за межі перекладу тексту. Вона може включати зміну внутрішнього коду, корекцію графічних компонентів, адаптацію шрифтових рішень, а інколи навіть повний перегляд маркетингової стратегії для певного ринку [19, с. 10].

Для систематичного опису цієї складності Jiménez-Crespo M. пропонує модель *GILT* (*Globalization, Internationalization, Localization, Translation*), яка дозволяє структурувати взаємопов'язані процеси підготовки продукту до виходу на міжнародні ринки [37, с. 24–39].

Ця модель включає чотири ключові елементи:

1. **Глобалізація** - стратегічна організація процесів, що забезпечують вихід продукту на міжнародну арену. Вона охоплює вибір назви, кольорової гами, вирішення юридичних і маркетингових питань, а також організацію технічної підтримки користувачів.
2. **Ітернаціоналізація** - технічна підготовка цифрового продукту для коректного функціонування в різних країнах і мовних середовищах. На цьому етапі відокремлюється текст від коду, налаштовується ігровий рушій для роботи з універсальними символами, забезпечується правильне відображення валют, дат і форматів часу.
3. **Локалізація** - адаптація продукту до соціокультурних умов цільового регіону. Вона може включати переклад, заміну культурно неприйнятних елементів, адаптацію графіки, кольорових схем або інтерфейсу.

4. **Переклад** - власне лінгвістичне опрацювання текстового контенту, що є лише частиною загальної системи адаптацій.

Традиційно локалізацію розглядають передусім як процес адаптації цифрових продуктів, і саме таке розуміння переважає серед більшості практиків індустрії, визначення яких було наведено вище. Подібний підхід відображається й у класифікації М. Jiménez-Crespo, який виділяє такі основні типи локалізації: (1) локалізація програмного забезпечення; (2) локалізація вебсайтів; (3) локалізація відеоігор; (4) локалізація мобільних додатків; (5) локалізація інших малих цифрових носіїв [37, с. 301]. Очевидно, що всі ці продукти існують виключно в електронній формі, що підтверджує тісний зв'язок локалізації з цифровими технологіями.

Попри це, інколи трапляються ширші трактування поняття. У таких підходах локалізацію розглядають не лише як адаптацію програм чи вебресурсів, а як будь-які зміни продукту, що здійснюються під час перекладу під впливом соціальних або культурних чинників. До таких прикладів зараховують адаптацію книг, коміксів або новин до реалій іншої країни [38, с. 33]. Подібне розуміння локалізації фактично межує з доместикацією - перекладацькою стратегією, що спрямована на максимальне наближення тексту до норми мови читача, інколи навіть ціною відходу від мовної або змістової специфіки оригіналу [29, с. 252].

Питання про межі між перекладом і локалізацією породили низку дискусій. Пім, аналізуючи промислову практику, окреслює кілька поширених припущень щодо перекладу в контексті локалізації. Окрім вже згаданого уявлення про другорядність перекладу стосовно інших локалізаційних процесів, дослідник акцентує увагу на двох тезах [53, с. 54]:

- переклад нібито має працювати на основі еквівалентності, тоді як адаптивні аспекти локалізації цього не потребують;
- одним із головних завдань інтернаціоналізації є створення умов для ефективної еквівалентності в перекладі.

Щоб зрозуміти, про що йдеться, необхідно детально обговорити терміни «еквівалентність» та «інтернаціоналізація» в даному контексті.

Згідно з LISA, інтернаціоналізація передбачає «абстрагування функціональності продукту від конкретної мови, завдяки чому мовну підтримку можна додати без побоювань щодо можливих мовних обмежень» [28]. У сучасній практиці інтернаціоналізація дедалі частіше визнається необхідною передумовою успішної локалізації [22]. Йдеться не лише про можливість додавання нових символів до системи кодування, а й про врахування того, як продукт сприйматиметься в різних культурах. Продукт має бути позбавлений елементів, що можуть образити представників певних національних чи релігійних груп.

У технічному розумінні інтернаціоналізація - це практика розробки програмного забезпечення з урахуванням подальшої локалізації [56, с. 17]. Вона спрямована на мінімізацію майбутніх зусиль локалізаторів, наприклад, шляхом створення достатньо великих текстових полів для мови, де переклад може займати більше місця. А. Рум, однак, пропонує критичніше розуміння цього процесу, визначаючи інтернаціоналізацію як вилучення культурно специфічних елементів із тексту, щоб уможливити ширше поширення продукту в різних локалях [53, с. 31]. У цьому значенні інтернаціоналізація фактично виступає формою стандартизації, у межах якої з тексту усуваються культурні маркери, що полегшує створення еквівалентності, тобто взаємозамінності текстових рядків, зведених до суто інструктивної функції.

Ефективна інтернаціоналізація приносить низку практичних переваг:

- зменшується ймовірність появи помилок, пов'язаних із «жорстко закодованим» текстом;
- забезпечується підтримка символів цільової мови та їх коректне відображення;
- стає можливим використання довших текстових рядків у мовах із довгими словами;
- графічні та растрові елементи залишаються читабельними після локалізації.

Ці завдання включають тестування правильності відображення діакритичних знаків, відсутності обрізання тексту та загальної відповідності технічним вимогам [22, с. 149]. Оскільки видавці прагнуть оптимізувати витрати часу й коштів, інтернаціоналізація швидко здобула популярність. Як слушно зазначає Chandler [16, с. 12], належно інтернаціоналізований продукт не потребує переробки або додаткових функцій для розміщення перекладів, що істотно спрощує процес локалізації.

Однак термін «еквівалентність» у цьому контексті є досить проблемним. Рум наголошує, що із розвитком цифрових технологій тексти стали менш статичними, що спричинило відхід від структуралістських підходів, де еквівалентність була ключовим поняттям [53, с. 54]. Хоча ідея еквівалентності є доречною для технічних термінів, вона не завжди застосовна до текстів із неоднозначністю чи стилістичною варіативністю. Буквальний переклад, який формально відповідає оригіналу, може виявитися текстом, що функціонує самостійно, а не як справжній еквівалент.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що локалізація не є простим синонімом перекладу, а становить багатокомпонентний процес, спрямований на забезпечення максимально природної інтеграції продукту в культурний контекст цільової аудиторії. Її складність зумовлена мультидисциплінарністю, необхідністю технічної взаємодії та обов'язковим урахуванням культурних особливостей, що робить локалізацію однією з найдинамічніших і найскладніших галузей сучасного перекладознавства.

1.3 Труднощі релізу локалізації цифрових ігор

Важливість локалізації у сфері відеоігор еволюціонувала разом із самою індустрією, що за останні десятиліття пройшла шлях від простих симуляцій окремих видів спорту до складних інтерактивних історій, подібних до кінематографічних творів [46]. Сучасні відеоігри дедалі частіше послуговуються розгалуженими наративами, складними механіками та

високодеталізованими віртуальними світами, формуючи багат шарові інтерактивні досвіди.

Водночас із технологічним прогресом змінилися й підходи до локалізації. За останні десять років ринок пережив суттєву трансформацію, що повною мірою стосується й України. Якщо раніше значна частина перекладів здійснювалася неофіційно - ентузіастами або піратськими групами, які часто не мали належної кваліфікації, то сьогодні локалізація стала професійною індустрією. В інтернеті з'явилися десятки спеціалізованих бюро, а великі міжнародні компанії-розробники (Electronic Arts, Bethesda, Activision Blizzard, Sony Interactive Entertainment та ін.) випускають ігри одразу кількома цільовими мовами. Якщо двадцять років тому типовим вважався обмежений набір *EFIGS* (англійська, французька, італійська, німецька, іспанська), то нині провідні релізи охоплюють 18–20 мов. Зростання попиту на якісну локалізацію зумовлене насамперед її прямим впливом на комерційний успіх продукту: за оцінками дослідників, від 30 до 50 % доходів відеоігор забезпечується саме завдяки локалізованим версіям [17]. У результаті більшість нових проектів отримують принаймні часткову локалізацію, а самі локалізатори мають кращі умови та підтримку, ніж будь-коли раніше.

Однак локалізація відеоігор залишається складним процесом через мультимодальність і гетерогенність ігрового тексту. Вона охоплює не лише лінгвістичне та культурне адаптування, але й переклад графічних елементів, роботи з аудіоматеріалами, дотримання технічних вимог, а також роботу в умовах жорстких часових і фінансових обмежень. Еволюція практик локалізації також призвела до появи ситуацій, у яких сам концепт «оригінальної версії» стає умовним. Це характерно насамперед для великих ігрових проектів, так званих AAA-ігор (triple A), створення яких вимагає значних витрат часу (A lot of time), ресурсів (A lot of resources) і фінансових інвестицій (A lot of money). За таких умов розробники прагнуть забезпечити одночасний вихід гри на всіх ключових ринках, що дозволяє максимально розширити аудиторію та прискорити повернення інвестицій. Така практика

отримала назву *simultaneous shipment* або *simship* [11; 47] і нині є стандартом для високобюджетних проєктів.

У ранні періоди розвитку індустрії локалізація відеоігор, як правило, розпочиналася лише після виходу оригінальної версії або на завершальних етапах її виробництва. Такий підхід отримав назву **post-gold** локалізації, де термін *gold master* означає фінальну, повністю готову до затвердження версію гри. За цією моделлю іноземним гравцям доводилося чекати кілька місяців, а інколи й понад півроку, перш ніж гра ставала доступною їхньою мовою. Однак зі зростанням глобалізації та інформованості споживачів *post-gold* модель поступово втратила ефективність. Ситуація, коли гра з'являлася на полиці місцевих магазинів через тривалий час після релізу на вихідному ринку, нерідко спонукала гравців звертатися до імпортованих копій - легальних («білий» ринок) або нелегальних («чорний» ринок). Це, своєю чергою, зменшувало прибутки видавців та підривало контроль над поширенням продукту. У відповідь на ці виклики компанії почали впроваджувати модель **simship**, яка передбачає одночасний запуск однієї й тієї самої гри на різних територіях. Хоча *simship* має очевидні переваги (розширення аудиторії, швидше повернення інвестицій та мінімізація втрат через неофіційні канали продажу) вона водночас створює нові складнощі для локалізаторів.

Однією з ключових проблем є надзвичайно високий темп перекладацьких робіт. Оскільки локалізація відбувається паралельно зі створенням гри, перекладачам доводиться працювати з матеріалом, який ще перебуває у розробці. Те, що у рамках *post-gold* методики було лише технічною незручністю, в умовах *simship* перетворюється на серйозний ризик для якості локалізації. Особливо складною є ситуація з **хардкодними текстами (hardcoded)** - фрагментами, «жорстко» вписаними у програмний код. Такі елементи неможливо змінити без втручання інженерів, і перекладачам доводиться чекати, поки програмісти адаптують код для редагування. Це значно сповільнює процес і створює потенційні затримки, критичні для одночасного релізу. Крім того, нерідко розробники лише на

пізніх етапах усвідомлюють, що певні сюжетні елементи чи візуальні рішення можуть викликати культурний спротив у конкретній країні. Якщо в *post-gold* моделі такі проблеми ще можна було виправити, то в *simship* час на зміни часто відсутній. У крайніх випадках доводиться повністю відмовлятися від випуску гри на окремому ринку, що може мати відчутні фінансові наслідки. Додаткові виклики пов'язані з конфіденційністю матеріалів. Боячись витіку інформації про реліз, компанії нерідко обмежують доступ перекладачів до контексту: вони працюють лише з текстом, без візуального чи ігрового супроводу. Це ускладнює інтерпретацію реплік та ідентифікацію персонажів. Для мов із мінімальною граматичною маркованістю (як-от англійська) такий підхід ще може бути прийнятним, однак для флективних мов невизначеність щодо роду або ролі персонажа часто вимагає додаткових зусиль, аби уникнути граматичних помилок. Не менш проблематично, що перекладачі часто отримують текстові фрагменти у невідповідній сюжетній послідовності. Відсутність нарративного контексту може призвести до неточностей або навіть хибних інтерпретацій, які потім доводиться виправляти вже після релізу шляхом випуску оновлень. Локалізатор працює в умовах жорстких дедлайнів, взаємодіє з великою командою розробників та тестувальників, а після виходу гри бере участь у корекції помилок, що не були помічені під час виробничого циклу.

Усі ці чинники формують локалізацію як складну, динамічну та висококонкурентну сферу, що вимагає не лише перекладацької майстерності, а й глибокого розуміння технологічних, культурних та виробничих процесів. Водночас успішна локалізація є критично важливою для залучення гравців із різних мовних і культурних спільнот. Саме вона забезпечує можливість розширювати аудиторію, об'єднувати гравців з різних регіонів та створювати для них спільний або навпаки, культурно специфічний ігровий досвід, роблячи відеогру по-справжньому глобальним продуктом.

1.3.1 **Одиниці відеоігрового перекладу.**

Однією з ключових особливостей відеоігор є їхня **мультитекстуальність**, тобто поєднання різнотипних текстів, що відрізняються за жанром, стилем, функцією та структурою. Хоча мультитекстуальність притаманна також літературі чи кінематографу, у відеоігровому середовищі вона має значно ширший спектр проявів. Це зумовлено тим, що різні типи текстів у грі виконують не лише естетичну чи наративну функцію, а й забезпечують ігровий процес, занурення, персоналізацію досвіду та ефективну дистрибуцію продукту. Відповідно, практично всі ці текстові блоки потребують точного та контекстуально вмотивованого перекладу.

Одну з фундаментальних класифікацій таких текстів подає Bernal-Merino [13, с. 109–111], групуючи їх за функціональним призначенням:

- **оповідні тексти** (опис світу гри, історія персонажів, внутрішньоігрові документи);
- **мовленнєво-діалогічні тексти** (репліки персонажів);
- **функціональні тексти** (елементи інтерфейсу, підказки, системні повідомлення);
- **дидактичні тексти** (інструкції та пояснення щодо ігроладу);
- **технічні тексти** (пакування, технічні специфікації, логотипи);
- **рекламні тексти** (сайти, промоматеріали, новини, служба підтримки);
- **юридичні тексти** (ліцензійні угоди, політики конфіденційності, умови користування).

Схожу панораму одиниць перекладу подає й Головацька [1, с. 742], акцентуючи увагу на їхній практичній ролі у виробничому процесі локалізації:

- **інструкції** (технічні або ігроладні пояснення);
- **текст на упаковці** (маркетингові описи сюжету, механік та вимог до системи);
- **файли README** (інформація про встановлення, видалення, усунення

помилки;)

- **офіційні веб-ресурси** (тексти широкої стилістичної амплітуди, від рекламних до публіцистичних;)
- **інтерфейсні тексти** (назви опцій, налаштувань, повідомлення; ці тексти часто суворо обмежені кількістю символів, що вимагає надзвичайної точності формулювання;)
- **внутрішньоігрові тексти** (діалоги, описи, назви об'єктів, наративні вставки;)
- **графіка з текстом** (написи на предметах, мапах, вивісках тощо.)

Окрім наведених груп, доцільно виокремити додаткові категорії, які, хоча й можуть належати до ширших класів, на мою думку часто створюють специфічні перекладацькі виклики.

1. Короткі репліки (one-liners)

Це бойові вигуки, жарти, попередження, лаконічні коментарі. Вони мають бути максимально універсальними та стилістично нейтральними, оскільки прив'язуються до різних персонажів і ситуацій. Повторюваність таких фраз є економічно вигідною для розробників, але ускладнює пошук природних рішень для локалізаторів.

2. Журнали, щоденники та внутрішньоігрова література

Багато ігор містять об'ємні текстові вставки - книги, документи, записи. Це формує багатопланову структуру «тексту всередині тексту». Класичним прикладом є серія *The Elder Scrolls*, де внутрішньоігрові твори можуть за обсягом дорівнювати реальним новелам.

3. Пісні, вірші, римівки

Поетичні фрагменти мають риму, ритм і культурні відсилання. Вони найчастіше зустрічаються в рольових та пригодницьких іграх (наприклад, *The Bard's Tale*) та потребують адаптаційних, а не буквальных перекладацьких

стратегій.

4. Внутрішні термінологічні бази

До них належать словники сленгу, ненормативної лексики, списки для фільтрів контенту. Локалізатори мають не лише відтворити зміст, а й урахувати динамічність мовлення, що швидко змінюється.

Робота з таким різноманіттям текстових одиниць вимагає від перекладача глибокого розуміння як мовної системи, так і структури самої гри - її нарративу, механік, жанрових особливостей та культурних кодів. Сучасні відеоігри охоплюють теми від технологій і медицини до міфології та соціальних практик, тож локалізатор повинен мати широкий культурний та енциклопедичний кругозір, а також уміння працювати з джерелами найрізноманітнішої природи: технічними документами, художніми текстами, фольклорними матеріалами.

Саме таке поєднання мовної компетентності, інтермедіальної обізнаності та культурної чутливості дозволяє забезпечити високу якість локалізації, що зберігає атмосферу, сенсове наповнення та автентичність ігрового досвіду для глобальної аудиторії.

1.3.2 Особливості аудіовізуального перекладу в цифрових іграх

Аудіовізуальний переклад у сфері відеоігор загалом має багато спільного з перекладом інших аудіовізуальних продуктів - фільмів, серіалів, телешоу, адже також охоплює дублювання та субтитрування. Водночас він має низку специфічних характеристик, що зумовлені технічною природою ігор як програмного продукту. Як зауважують О'Нган М. і Mangiron С., відеоігри тісно пов'язані з локалізацією програмного забезпечення, оскільки перекладацькі команди працюють із різними форматами файлів (.xml, .json, .csv), вносять зміни у внутрішній код та координують роботу з розробниками

під час редагування графічних елементів і створення шрифтів [36, с. 25]. Така взаємодія потребує високого рівня технічної підготовки, злагоджених командних процесів і ґрунтовних знань у сфері локалізації.

Ще однією особливістю є те, що індустрія відеоігрової локалізації формує власні стандарти субтитрування, які нерідко відрізняються від традиційних норм, застосовуваних у кіно-, теле- чи DVD-середовищах. С. Mangiron, обговорюючи субтитри в серії *Dragon Age*, звертає увагу на те, що субтитри в іграх часто є надмірно довгими, використовують білий шрифт без адаптації до фону та можуть перевищувати рекомендовану кількість символів (наприклад, онлайн-субтитри на 57–90 знаків, які тримаються на екрані шість секунд, у той час як норма становить 70–74 символи на дві строки) [48, с. 48]. Це зумовлено прагненням індустрії до самостійного формування підходів, що відповідають потребам інтерактивного медіа.

Технічні вимоги перекладу також охоплюють знання стандартів кодування символів. Локалізатор повинен розуміти різницю між ASCII та Unicode, оскільки ASCII відображає лише 256 символів, тоді як Unicode - понад 65 000. Помилки кодування можуть спричинити втрату частини тексту або його некоректне відображення. Додатковим викликом є обмежений простір інтерфейсу відеоігор, що змушує перекладачів ретельно добирати шрифти, перевіряти наявність потрібних літер і спеціальних знаків, адаптувати довжину тексту до відведених полів та тестувати читабельність у різних ігрових вікнах.

Особливе значення у відеоігровій локалізації має дублювання. За спостереженнями Honeywood R. і Fung J., зі зростанням популярності та складності ігор стрімко зростають обсяги тексту, що потребує озвучення [36, с. 18]. Це породжує низку специфічних проблем. Наприклад, актори дубляжу можуть змінювати структуру речень або імпровізувати, що вимагає подальшого редагування перекладу. І навпаки, коли в процесі розробки змінюються текстові файли, дубляж доводиться перезаписувати. Тому довжина перекладених фрагментів зазвичай повинна максимально

наближатися до оригіналу, що накладає додаткові лінгвістичні та технічні обмеження. Важливою віхою розвитку дубляжу стало впровадження у 2020 році в грі *Cyberpunk 2077* технології автоматизованого ліпсинку на основі штучного інтелекту, яка дозволила синхронізувати рухи губ персонажів для кожної локалізованої озвучки. Це стало значним кроком до повної локалізації ігор і засвідчило інтеграцію сучасних технологій у перекладацькі процеси.

Тобто, переклад у цифрових іграх поєднує традиційні аудіовізуальні практики з технічними елементами програмування. Успішна локалізація потребує не лише мовної компетентності, але й розуміння програмних структур, інтерфейсних обмежень та специфіки інтерактивного медіа, що робить її однією з найскладніших і найтехнологічніших форм перекладу.

1.3.3 Етапи організації процесу локалізації

У дослідженні О. Матузкової запропоновано комплексний підхід до організації ігрової локалізації, який охоплює послідовність етапів, необхідних для якісного відтворення мультимодального ігрового контенту цільовою мовою [5, с. 86]. Структура процесу включає як підготовчі дії, так і завершальні процедури забезпечення якості, що дозволяє розглядати локалізацію як безперервний, циклічний та багатоетапний процес.

Першим є **підготовчий етап**, який передбачає ґрунтовне ознайомлення команди з матеріалом, ігровим світом та наративною структурою проєкту. На цьому етапі визначаються потенційні труднощі, готуються всі текстові файли, аудіоресурси, графічні елементи та інші складові, які мають бути локалізовані. Другий етап охоплює **створення та узгодження глосаріїв**. Формування уніфікованого словника ключових термінів, власних назв, топонімів і спеціалізованих понять забезпечує термінологічну єдність перекладу. Важливим аспектом є обов'язкове дотримання цього глосарія всіма учасниками команди.

Третім етапом виступає **переклад і культурна адаптація** мовних і немовних ресурсів. Йдеться про відтворення текстів цільовою мовою, а також модифікацію такого контенту, який може бути незрозумілим, культурно неприйнятним або непрактичним для цільової аудиторії. На цьому етапі забезпечується не лише мовна коректність, а й культурна релевантність.

Наступним етапом є **редагування**, що спрямоване на усунення орфографічних та пунктуаційних помилок, а також на забезпечення стилістичної цілісності та тональної узгодженості всього локалізованого матеріалу.

П'ятий етап передбачає **імплементацию локалізованих ресурсів** у гру, тобто технічну інтеграцію текстів, графічних елементів, моделей, озвучення та інших компонентів до файлової системи відеогри.

Шостий етап становить **забезпечення якості**, включно з багаторівневим тестуванням. Перевіряються коректність відображення текстів, відповідність перекладу контексту, відсутність технічних помилок та багів. За потреби вносяться зміни, а також підтримується постійний зворотний зв'язок із користувачами для швидкого виправлення потенційних недоліків.

Завершальним є етап подальшої лінгвістичної підтримки, що включає переклад оновлень, патчів, модифікацій та додаткового вмісту. На цьому етапі відбувається також оптимізація локалізованого матеріалу на основі реакції та зауважень гравців.

Організація процесу відеоігрової локалізації є багатовимірним і складним завданням для розробників, оскільки охоплює цілу низку взаємопов'язаних аспектів - від визначення цільових регіонів і планування бюджету до юридичних процедур, підбору фахівців та інтеграції локалізованих матеріалів у фінальну збірку гри. Ефективність цього процесу значною мірою визначає комерційний успіх продукту на міжнародному ринку. Залежно від структури компанії та масштабу проекту процес локалізації може мати різні організаційні форми. Нерідко розробник передає матеріали місцевому видавцеві, який, у свою чергу, співпрацює з професійною

локалізаційною компанією або перекладацьким бюро. Такі компанії формують команду перекладачів і редакторів самостійно. Великі студії, зокрема Blizzard Entertainment, мають власні внутрішні відділи локалізації, що забезпечує повніший контроль над якістю. Альтернативою є краудсорсинг, коли розробник відкриває доступ до файлів і дозволяє спільноті фанатів здійснювати переклад самостійно.

Незалежно від моделі, першим ключовим кроком є підготовка інструментів та пакету матеріалів для локалізації. Розробник надає команді локалізаторів так званий **локалізаційний пакет (loc-kit)**, який формується ще на етапі розробки гри та складається з трьох основних блоків [48, с. 128]:

1. **Ресурси.** До них належать усі тексти, що підлягають перекладу; графічні матеріали та шрифти (особливо якщо вони не підтримують цільову мову); аудіофайли неміксованої озвучки; відеоматеріали; а також перелік усіх ресурсів, які мають бути опрацьовані.
2. **Інструменти.** Це програмні засоби та внутрішні утиліти, необхідні для роботи: редактори рівнів, тестові збірки або альфа-версія гри, а також нестандартні інструменти, створені спеціально для цього проєкту.
3. **Довідкові матеріали.** Сюди належать глосарії, пам'ять перекладів, описи персонажів, правила роботи з локкітом, а також технічні вимоги до форматів файлів (*TXT, Excel, PNG* тощо).

Саме якість локкіта визначає, наскільки повно перекладач зможе зрозуміти ігровий світ, жанр, характер персонажів та інші елементи, необхідні для коректного відтворення ігрової атмосфери.

Після передачі локкіта починається активна фаза локалізаційного процесу.

1. Підготовка та технічне завдання

Процес стартує з формування технічного завдання, у якому замовник визначає цільову мову, правила використання символів і пунктуації, формат звертань до гравця та між персонажами, а також інші специфічні вимоги. Паралельно

програмісти формують набір текстових файлів у форматі, придатному для перекладу (частіше за все - таблиці MS Excel), де репліки персонажів і діалоги розділено на сегменти та доповнено коментарями для забезпечення контексту

2. Формування глосарію та ознайомлення з матеріалами

На цьому етапі перекладацька команда отримує і структурує основні терміни, назви фракцій, умінь, локацій і персонажів. Проте через жорсткі дедлайни перекладачі часто змушені починати роботу без повноцінної підготовки глосарію, що зумовлює необхідність багаторазового уточнення термінології в процесі.

3. Переклад і культурна адаптація

Перекладач має враховувати наративний жанр, характер персонажів, соціокультурні особливості ігрового світу та стиль взаємодії з гравцем. Усе це об'єднується поняттям ігровий контекст, доступ до якого значною мірою залежить від того, наскільки повними були коментарі, допоміжні матеріали та комунікація з розробниками.

У деяких випадках перекладачі мають доступ до самої гри, що значно покращує якість локалізації.

4. Редагування та озвучення

Після завершення перекладу матеріали передають редактору, який виправляє мовні, стилістичні та технічні помилки. Якщо передбачено дубляж, здійснюється адаптація тексту для озвучення.

5. Інтеграція та тестування

Перекладений матеріал у початковому форматі передається програмістам для інтеграції. Перед фінальною здачею проводять **лінгвістичне тестування**: тестувальники виявляють помилки (некоректні теги, невідповідності контексту, дублікати, помилки переносу тощо) та формують звіти. Перекладачі вносять виправлення.

Тобто, успішна локалізація потребує:

- якісно підготовленого локкіта;

- адекватно визначеної глибини локалізації;
- злагодженої взаємодії між усіма учасниками процесу - перекладачами, редакторами, тестувальниками, програмістами та менеджерами проєкту.

Таким чином, локалізація відеоігор є складним, багатоетапним і тривалим процесом, який вимагає не лише високої мовної компетентності, а й глибокого розуміння культурного контексту та тісної координації між усіма учасниками розробки, аби забезпечити високу якість фінального продукту та його успішність на глобальному ринку.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У першому розділі було систематизовано теоретичні засади, необхідні для комплексного аналізу локалізації відеоігор як специфічного різновиду перекладацької діяльності. Розглянуто еволюцію відеоігор як сучасного мас-медійного продукту, визначено їх місце в глобальному культурному просторі та показано, що відеоігрова індустрія перетворилася на одну з найпотужніших сфер цифрової економіки. Особливу увагу приділено тому, що відеоігри мають мультимодальну природу, поєднуючи в собі текстові, аудіальні, візуальні, інтерфейсні та тактильні модуси, що робить їх складним об'єктом для перекладу й локалізації.

У межах теоретичного аналізу було з'ясовано, що термінологічне поле, пов'язане з електронними іграми, має варіативний характер. Розглянуто відмінності між такими поняттями, як «відеогра», «комп'ютерна гра», «електронна гра», «цифрова гра» та «інтерактивне мультимедійне програмне забезпечення», а також наведено різні підходи до їх розмежування. Доведено, що в сучасній науковій практиці термін «відеогра» є найбільш інклюзивним і придатним для позначення широкого спектра інтерактивних цифрових продуктів.

Виокремлено мультидисциплінарний підхід до вивчення відеоігор, який охоплює лудологію, психологію, соціологію, культурологію, інформатику, мистецтвознавство, економіку, педагогіку, філологію та інші наукові сфери. Такий підхід пояснюється тим, що відеоігровий дискурс виходить за межі лінгвістичного аналізу і охоплює широке коло соціокультурних та когнітивних процесів.

Окрема увага приділена мультимодальності як ключовій ознаці відеоігор. На основі праць Т. Van Leeuwen, М. А. Bernal-Merino та S. Pettini обґрунтовано, що взаємодія між різними семіотичними модусами формує складну систему значень, у якій текстова інформація невіддільна від візуальної, аудіальної, інтерфейсної та процедурної. Це, своєю чергою,

створює додаткові труднощі для перекладачів, які мають враховувати специфіку кожного модусу, особливості інтертекстуальних та екстратекстуальних зв'язків, а також паратекстуальні елементи.

У межах жанрової типології відеоігор проаналізовано різні дослідницькі підходи — від класичних моделей М. Wolf та А. Гордієнка до комплексної чотирирівневої структури G. King і T. Krzywinska. Показано, що жанр визначає характер ігрової механіки, структуру наративу, спосіб взаємодії гравця з ігровим середовищем і, відповідно, безпосередньо впливає на організацію локалізаційного процесу. Наголошено, що RPG-жанр, якому належить і *Cyberpunk 2077*, є одним із найбільш складних для перекладу та потребує високого рівня стилістичної узгодженості, глибокого розуміння світобудови та збереження характеру персонажів.

У розділі також було розкрито витoki та розвиток локалізації як виду перекладацької діяльності. Показано, що локалізація виникла у сфері розробки програмного забезпечення, а згодом стала комплексним процесом, що охоплює лінгвістичну, культурну та технічну адаптацію продукту. Розглянуто ключові визначення локалізації, запропоновані LISA, GALA, B. Esselink, A. Рум та іншими дослідниками, а також окреслено практичні завдання локалізаторів, включно з адаптацією інтерфейсу, термінології, внутрішньоігрових текстів, та врахуванням технічних обмежень різних платформ.

Важливою для цього дослідження є концепція М. А. Bernal-Merino щодо поділу відеоігор на проекти, що ґрунтуються на дослідженні, та проекти, що ґрунтуються на творчості. Вона демонструє, як ступінь свободи перекладача залежить від існування або відсутності зовнішнього канону. *Cyberpunk 2077*, будучи оригінальним всесвітом, поєднує елементи обох категорій: з одного боку, оперує власним складним лором, а з іншого — дозволяє творчі рішення у межах стилістичної взаємодії.

Таким чином, теоретичний розділ формує цілісну базу для подальшого аналізу локалізації відеоігрового дискурсу. Він окреслює основні

характеристики медіа, особливості його структури та семіотики, різноманіття жанрових моделей, а також специфіку локалізації в контексті сучасних перекладацьких практик. Усе це створює необхідне підґрунтя для практичного розгляду перекладацьких стратегій і тактик, застосованих під час локалізації відеогри *Cyberpunk 2077* українською мовою.

ПРАКТИЧНИЙ РОЗДІЛ

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ТА ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ РІШЕННЯ В ЛОКАЛІЗАЦІЇ «CYBERPUNK 2077»

Практичний аналіз механізмів локалізації гри «Cyberpunk 2077» здійснювався відповідно до таких завдань:

Зіставлення змісту внутрішньоігрових текстів англійською, українською та німецькою мовами, а також аналіз адекватності застосованих перекладацьких рішень у контексті подій, що відбуваються в ігровому процесі. Для досягнення поставленої мети було проаналізовано тексти різних типів, зокрема тексти ігрового інтерфейсу. До них належать:

- меню (елемент інтерфейсу гри, що дає змогу обрати одну з кількох запропонованих опцій);
- налаштування (засоби регулювання параметрів гри з метою зміни режиму ігрового процесу);
- елементи навігації (розділи та кнопки, які забезпечують доступ до необхідної інформації та сприяють орієнтації гравця в ігровому просторі);
- загальний текстовий контент, представлений безпосередньо в межах ігрового процесу.

Аналіз охоплював оригінальну англійську версію гри та її локалізовану українсько- та німецькомовну версію, що дало змогу комплексно оцінити особливості реалізації перекладацьких стратегій і тактик у процесі локалізації.

2.1 Локалізація інтерфейсних текстів

Локалізація ігрових усесвітів є однією з ключових проблем і водночас стратегічних задач сучасної індустрії цифрових розваг. Вона потребує глибокого розуміння не лише первинного тексту та художнього задуму розробників, а й соціокультурних контекстів середовища, для якого адаптується продукт. Стратегії локалізації ігрових світів охоплюють не тільки

трансформацію візуальних і наративних елементів, але й пристосування ігрового процесу та систем взаємодії до очікувань і потреб цільової аудиторії.

У межах відеоігрової локалізації доцільно уточнити поняття *інтерфейсу*. Під інтерфейсом варто розуміти сукупність візуальних і вербальних засобів, за допомогою яких користувач взаємодіє з ігровим світом, керує персонажем і здійснює навігацію ігровим процесом. Внутрішній інтерфейс рольових та сюжетно орієнтованих відеоігор характеризується значною різноманітністю текстових форм, що зумовлено їхніми функціями, ступенем інтерактивності та стилістичним навантаженням.

На підставі функціонально-стилістичних характеристик українська науковиця М. І. Дядюнова [3, с. 47-49] виокремлює такі типи інтерфейсних текстів:

Системний текст виконує посередницьку функцію між гравцем, ігровими механіками та апаратним забезпеченням. До нього належать тексти меню налаштувань, інформація про версію гри, параметри підключення до серверів тощо. Такі тексти характеризуються спеціалізованою термінологією, переклад якої має бути зрозумілим і звичним для цільової аудиторії. У процесі локалізації доцільно звертатися до усталених відповідників або, за їхньої відсутності, застосовувати транскреацію з акцентом на передачі функціонального значення.

Навігаційний текст охоплює елементи, що спрямовують гравця в межах ігрового середовища: кнопки інтерфейсу, заголовки, вказівки, інструкції та посібники. Переклад таких текстів часто ускладнюється жорсткими обмеженнями щодо кількості символів або фізичного розміру текстового блоку, особливо у випадку графічно інтегрованих елементів.

Наративний текст включає всі текстові фрагменти, з якими взаємодіють гравець і протагоніст упродовж ігрового процесу та які сприяють розвитку сюжету і розкриттю ігрового всесвіту. До цієї категорії належать внутрішньоігрові записи, листування, субтитри діалогів тощо. Такі тексти, як правило, не обмежені єдиним стилістичним регістром, а їх локалізація

найбільш наближена до перекладу художньої літератури, для якого не існує універсальних стратегій.

Експозиційний текст зосереджується на поясненні елементів ігрового світу та механік, не маючи безпосереднього сюжетного навантаження. Це назви та описи предметів, рецепти їх створення, найменування істот і локацій, власні імена. Такі тексти зазвичай об'єднані спільним жанрово-стилістичним підґрунтям і потребують узгоджених локалізаційних рішень.

Індикаторний текст відображає числові та якісні показники персонажів і предметів, параметри навичок, бонуси, а також атрибути ігрового середовища (дата, час, температура тощо). Такі тексти зазвичай мають форму лаконічних словосполучень, окремих слів або абревіатур і часто поєднуються з числовими змінними, які не підлягають перекладу.

Сповіщальний текст представлений повідомленнями та підказками, адресованими безпосередньо гравцеві, а не персонажеві. Вони інформують про події в реальному часі, зміни статусу, перебіг завдань, попередження або інструкції. Переклад таких повідомлень потребує максимальної ясності, функціональної точності та дотримання відповідних форм звертання, зокрема використання ввічливого «Ви».

Декоративний текст найчастіше реалізується у вигляді графічних текстур або тривимірних об'єктів і не завжди виконує безпосередню ігрову функцію, проте є важливим елементом візуальної цілісності гри. За умови локалізації таких елементів до процесу залучаються не лише перекладачі, а й дизайнери. З лінгвістичної точки зору декоративний текст нерідко поєднує риси індикаторних, навігаційних та експозиційних елементів.

Дана структуризація відеоігрового тексту сприяє ефективнішій організації локалізаційного процесу. Те, що кожен тип тексту висуває різні вимоги до перекладу, лише підтверджує необхідність міждисциплінарної підготовки та багатогранного професійного досвіду фахівців у сфері відеоігрової локалізації.

2.1.1 Особливості локалізації системного тексту

Переклад системного тексту в інтерфейсі відеоігор є важливою складовою процесу локалізації, оскільки безпосередньо впливає на користувацький досвід, зручність навігації та ефективність керування ігровим процесом. Саме через системні елементи інтерфейсу гравець взаємодіє з налаштуваннями гри, параметрами відтворення, керуванням та іншими технічними аспектами, що робить точність і зрозумілість таких текстів критично важливими. Технічний характер системного тексту зумовлює підвищені вимоги до перекладу: він має бути максимально однозначним, консистентним і відповідати ustalеним мовним нормам та очікуванням цільової аудиторії. У зв'язку з цим переклад системних елементів інтерфейсу часто потребує звернення до попередніх локалізаційних зразків, галузевих стандартів і напрацьованих термінологічних рішень, що дозволяє уникнути варіативності та неоднозначності у вживанні ключових понять.

Важливим кроком у напрямі уніфікації української відеоігрової термінології стало рішення Національної комісії зі стандартів державної мови у 2021 році розпочати проект перекладацько-тлумачної стандартизації термінів, пов'язаних із відеоіграми. Реалізація цього проекту здійснюється у співпраці з представниками відеоігрової індустрії, зокрема локалізаторами, профільними журналістами, контент-мейкерами та блогерами, що забезпечує врахування як лінгвістичних, так і практичних аспектів використання термінів у реальних ігрових проектах [64]. Станом на 2025 рік робота над зазначеним проектом триває, однак уже затверджено та оприлюднено понад 800 термінів, рекомендованих до використання. Ці матеріали перебувають у відкритому доступі та виконують функцію орієнтира для перекладачів і локалізаторів, сприяючи підвищенню якості й уніфікованості системного тексту. Зокрема, розроблюваний словник містить українські відповідники до технічних термінів, що стосуються параметрів відтворення, керування та налаштувань відеоігор. Такі елементи інтерфейсу потребують особливої уваги з боку перекладача, оскільки вони мають бути інтуїтивно зрозумілими для

користувача, не порушувати логіки взаємодії з грою та відповідати загальноприйнятим мовним стандартам.

Англійська	Українська	Німецька	Стратегія (UA)	Стратегія (DE)	Коментар
Minimap	Мінімапа	Minimap	Транслітерація / запозичення	Запозичення	В обох мовах термін усталений у геймінгу, переклад не потребує адаптації.
VSync	Вертикальна синхронізація	VSync	Описовий переклад / експлікація	Запозичення (аббревіатура)	UA орієнтується на пояснення технічного терміна, DE зберігає англійську форму.
Maximum FPS	Максимальна кількість к/с	Maximale FPS	Описовий переклад, скорочення	Часткове калькування	UA розшифровує FPS, DE зберігає аббревіатуру як зрозумілу користувачеві.
Resolution	Роздільність	Auflösung	Дослівний переклад	Дослівний переклад	Повна термінологічна відповідність в обох мовах.

Quick Preset	Швидкі налаштування якості	Schnelle Voreinstellung	Конкретизація	Дослівний переклад	UA уточнює, що йдеться саме про якість, для більшої зрозумілості.
Texture Quality	Якість текстур	Oberflächenqualität	Дослівний переклад	Генералізація	DE використовує ширший термін «поверхні»
Ray Tracing	Трасування променів	Raytracing	Калькування	Запозичення	-
Skip NCPD Dispatches Holocalls	Пропускати голографічні виклики диспетчера NCPD	Holo-Anrufe von NCPD-Dispatchern überspringen	Перестановка, описовий переклад	Дослівний переклад, перестановка	Обидві локалізації адаптують складну структуру англійського оригіналу.
Tutorials	Навчання	Tutorials	Генералізація	Запозичення	UA замінює іншомовний термін на загальноживий відповідник.
Skipping Dialogues – By line	Пропуск діалогів — рядкове пропускання	Dialoge überspringen – zeilenweise	Калькування, конкретизація	Дослівний переклад	В українській помітна певна надмірність, зумовлена прагненням до точності.

NCPD Wanted Level	Рівень розшуку поліцією	NCPD- Fahndungsstufe	Описовий переклад, генералізація	Калькуван ня	UA усуває аббревіатуру
NPC Nameplates	Імена НПів	NPC-Namen	Доместикація	Запозичен ня	Українська локалізація українізує аббревіатуру.
Vehicle HUD	Інтерфейс транспортн ого засобу	Fahrzeug-HUD	Описовий переклад	Запозичен ня	UA повністю розкриває термін HUD, DE залишає його як технічний стандарт.
Speedome ter Units – Imperial	Одиниці на спідометрі — імперські	Maßeinheit für Tachometer – angloamerikanis ch	Калькування, перестановка	Доместик ація	DE замінює «imperial» на культурно зрозуміле пояснення.

Однією з основних стратегій німецької локалізації є збереження англійських термінів без перекладу або з мінімальною адаптацією. Це чітко простежується у таких елементах меню, як *Minimap*, *VSync*, *Raytracing*, *Tutorials*, *NPC*, *HUD*. Даний підхід пояснюється високим ступенем інтернаціоналізації технічної та ігрової термінології в німецькомовному просторі, а також орієнтацією на досвідченого користувача, для якого англійські скорочення є зрозумілими та очікуваними. Характерною рисою української локалізації є активне використання експлікації, особливо у випадках технічних або аббревіатурних одиниць. Наприклад, англійське *VSync* передається як Вертикальна синхронізація, а *Maximum FPS* — як Максимальна кількість к/с. У таких випадках переклад виконує не лише номінативну, а й

пояснювальну функцію, що підвищує доступність інтерфейсу для користувачів із різним рівнем технічної обізнаності.

Обидві мови активно використовують калькування та дослівний переклад у тих випадках, де структура та семантика англійського терміна легко адаптуються до мови перекладу (Resolution — Auflösung — Роздільність, Texture Quality — Якість текстур). Однак навіть у межах цієї стратегії помітні відмінності: німецький варіант Oberflächenqualität демонструє семантичне розширення порівняно з англійським Texture Quality, тоді як український переклад зберігає оригінальне поняття. Важливим чинником структурної адаптації під час локалізації є відмінності у синтаксичній гнучкості англійської та німецької мов, що безпосередньо впливають на переклад пунктів ігрового меню. Канонічний порядок слів в обох мовах загалом є подібним: підмет або локатум (Loc) передує локативному вираженню (Lx), зокрема прийменникові конструкції. [42; 44] Такий порядок вважається нейтральним і типовим як для англійської, так і для німецької мов. Водночас обидві мови володіють набором синтаксичних засобів для виділення або актуалізації окремих компонентів висловлення, зокрема шляхом тематизації (topicalization) та пасивізації. Однак німецька мова має додатковий інструмент — **скремблінг** (*scrambling*), тобто відносно вільну перестановку компонентів речення без порушення граматичності. Це надає перекладачеві ширші можливості для перебудови структури висловлення відповідно до прагматичних або стилістичних потреб інтерфейсу. [43; 25]

Англійська мова, навпаки, характеризується значно більшою синтаксичною обмеженістю: переміщення елементів у переддієслівну позицію, хоча й можливе з погляду граматики, використовується порівняно рідко і зазвичай має маркований характер. Внаслідок цього англійські елементи меню тяжіють до компактних, структурно фіксованих моделей, які не завжди можуть бути відтворені без змін у мовах перекладу. Ця відмінність чітко проявляється у німецькій локалізації складних пунктів меню, де завдяки скремблінгу можливе природне переставлення компонентів, наприклад у

конструкціях на кшталт *Holo-Anrufe von NCPD-Dispatcher überspringen*. Така перебудова дозволяє винести ключовий іменниковий компонент на початок конструкції, зберігаючи відповідність нормам німецької мови.

Таким чином, адаптація порядку слів у німецькій локалізації є не лише наслідком перекладу з англійської, а й результатом використання внутрішніх синтаксичних ресурсів мови перекладу. Це підтверджує, що структурна перебудова в локалізації ігрового інтерфейсу має не механічний, а функціонально зумовлений характер і спрямована на досягнення оптимального балансу між збереженням змісту оригіналу та природністю цільового тексту.

2.1.2 Особливості локалізації навігаційного тексту

Локалізація навігаційного тексту інтерфейсу відеоігор відіграє одну з ключових ролей у формуванні користувацького досвіду, оскільки безпосередньо впливає на здатність гравця орієнтуватися в ігровому середовищі, розуміти принципи взаємодії з інтерфейсом і засвоювати ігрові механіки. Чітко та вдало локалізовані навігаційні елементи сприяють плавному перебігу ігрового процесу та підвищують рівень емоційного залучення реципієнта. Навігаційні тексти, як правило, мають високий ступінь функціональності й характеризуються лаконічністю. У форматі кнопок, вкладок або пунктів меню вони повинні бути інтуїтивно зрозумілими без потреби в додаткових поясненнях, тоді як у формі підказок чи коротких інструкцій — максимально чіткими та інформативними. Це зумовлює підвищені вимоги до перекладу, адже перекладач має одночасно зберегти стислість висловлювання, його функціональну точність і відповідність мовним нормам цільової мови.

Окремою особливістю локалізації навігаційного тексту є технічні обмеження, пов'язані з обсягом доступного простору. Часто такі тексти вбудовані у графічні елементи інтерфейсу або ж мають жорсткі ліміти на кількість символів, що змушує локалізатора шукати компроміс між змістовною повнотою та формальною стислістю. У деяких випадках це

вимагає відходу від буквального перекладу на користь функціонально еквівалентних рішень, які краще відповідають очікуванням цільової аудиторії. Крім того, навігаційні тексти тісно пов'язані з культурними та прагматичними чинниками. Вибір форм звертання, дієслівних конструкцій чи ступеня категоричності повідомлення може суттєво впливати на сприйняття інтерфейсу гравцем. Тому локалізатор має враховувати не лише мовні особливості, а й усталені конвенції взаємодії з інтерфейсами в конкретному культурному просторі. Наприклад:

Англійська (оригінал)	Українська локалізація	Німецька локалізація	Стратегія (UA)	Стратегія (DE)	Коментар
Are you sure you want to quit? Any unsaved progress will be lost.	Ви дійсно бажаєте вийти? Увесь незбережений поступ буде втрачено.	Das Spiel wirklich beenden? Nicht gespeicherter Fortschritt geht dabei verloren.	Дослівний переклад, формальна адаптація	Перестановка, номіналізація	Обидві локалізації зберігають зміст, але по- різному організують синтаксис

Українська версія повідомлення максимально близька до англійського оригіналу за структурою: збережено питальну форму першого речення та двокомпонентну побудову повідомлення. Використання формули ввічливості «Ви дійсно бажаєте...» є прикладом формальної прагматичної адаптації, характерної для українських системних повідомлень, які схильні до нейтрально-офіційного стилю. Лексема «поступ» виступає стилістично вмотивованим відповідником progress, що відповідає сучасним тенденціям українізації ігрової термінології. Німецька локалізація демонструє значний рівень структурної перебудови. Питальне речення Are you sure you want to quit? трансформується у скорочену конструкцію «Das Spiel wirklich beenden?», у якій відсутній експліцитний підмет і дієслово виконує номінативну функцію. Друге речення також зазнає трансформації: англійське активне висловлення

замінюється конструкцією з узагальненим суб'єктом (geht dabei verloren), що є типовим для німецьких попереджувальних повідомлень [24].

Контекстуальні труднощі перекладу навігаційних елементів, зокрема кнопок інтерфейсу, значною мірою зумовлені їхньою лаконічною формою. У багатьох випадках такі елементи реалізуються у вигляді одного слова або короткої лексеми, наприклад hit, crouch, reload. У процесі локалізації такі одиниці зазвичай передаються інфінітивними формами, що відповідає усталеним конвенціям інтерфейсного перекладу та забезпечує нейтральність і універсальність формулювань. Водночас переклад однослівних кнопок ускладнюється багатозначністю вихідних лексем. Значення таких одиниць не завжди є очевидним поза межами ігрового контексту, оскільки одна й та сама форма може реалізовувати різні функції залежно від ігрової механіки, режиму чи ситуації використання. За відсутності достатнього контексту перекладач ризикує обрати семантично неточний або стилістично недоречний відповідник, що може негативно вплинути на зрозумілість інтерфейсу для гравця. У зв'язку з цим успішна локалізація кнопок потребує глибокого розуміння ігрового процесу та функціонального навантаження кожного елемента інтерфейсу. Ознайомлення з механіками гри, доступ до ігрового білду або хоча б детальних коментарів розробників є необхідною умовою для адекватної інтерпретації таких текстів. Наприклад:

Клавіша	Англійська	Українська	Німецька
Q	Quick Melee Attack	Швидкий удар	Schneller Nahkampfangriff
R	Reload	Перезарядити	Nachladen
LCtrl	Dodge / Dash	Ухилення / Ривок	Ausweichen / Sprinten
C	Crouch	Навпочіпки	Ducken

З огляду на свою контекстуальну «ізолюваність» від інших текстових компонентів відеогри, навігаційний текст часто становить окрему

перекладацьку складність. Такі елементи інтерфейсу нерідко функціонують автономно, без розширеного текстового або наративного оточення, що ускладнює однозначне тлумачення їхнього значення та функції. Внаслідок цього перекладач позбавлений можливості спиратися на ширший контекст, який зазвичай слугує важливим орієнтиром у процесі інтерпретації. У зв'язку з цим від команди локалізаторів вимагається залучення додаткових ресурсів, необхідних для коректного розуміння та перекладу навігаційних елементів. До таких ресурсів можуть належати ігрові білди, геймплейні матеріали, або внутрішня документація розробників. Використання подібних допоміжних засобів сприяє точнішій передачі функціонального призначення навігаційного тексту, що, своєю чергою, забезпечує успішну акомодацию гравця до ігрового процесу та підвищує загальний рівень зручності користування інтерфейсом.

2.1.3 Особливості локалізації наративного тексту

Наративний текст, як правило, є одним із наймасовіших і водночас найважливіших компонентів рольових відеоігор. Це зумовлено самою природою жанру, адже рольова гра передбачає високий рівень ідентифікації гравця з протагоністом, а формування образу персонажа відбувається насамперед через історію та взаємодію з ігровим світом. Відтак сюжет відеогри і наративний текст, у межах якого він репрезентується гравцеві, відіграють провідну роль у побудові цілісного ігрового досвіду. У зв'язку з цим одним із ключових завдань перекладача є максимально точна передача стилістичних особливостей, смислових нюансів, підтекстів і прагматичних значень, закладених в оригінальному тексті. Характерною рисою наративних діалогів у рольових іграх є їх висока варіативність. У процесі спілкування протагоніста з іншими персонажами гравцеві, як правило, пропонується декілька альтернативних варіантів реплік, вибір яких безпосередньо впливає на подальший перебіг розмови та розвиток подій. Внаслідок цього більшість діалогів набувають розгалуженої структури у вигляді так званих «гілок», що відповідають за різні сценарії розвитку ігрової ситуації. Локалізація такої нелінійної текстової структури становить окрему перекладацьку складність.

Насамперед це пов'язано з тим, що наративні репліки не завжди подаються у локалізаційних файлах у логічній або хронологічно впорядкованій послідовності. За відсутності чітких маркерів контексту перекладач може не мати повного уявлення про точне місце окремої репліки в діалозі, її функціональне навантаження чи прагматичний ефект, що істотно ускладнює процес адекватної інтерпретації та перекладу.

У процесі локалізації відеоігор перекладачам необхідно враховувати не лише семантичні та прагматичні особливості оригінального тексту, а й використання в ньому різних функціональних стилів мови та їх коректне відтворення мовою перекладу. Українська філологиня О. Селіванова визначає функціональний стиль як «суспільно усвідомлену сукупність прийомів уживання, відбору та сполучення мовленнєвих засобів, що функціонально зумовлені соціально значущою сферою спілкування», виокремлюючи при цьому такі традиційно усталені стилі української мови: **офіційно-діловий, публіцистичний, художній, науковий та розмовний** [6, с. 582]. Таке стилістичне розмаїття активно використовується і у відеоігрових текстах з метою конструювання багатовимірного та переконливого ігрового світу, диференціації комунікативних ролей персонажів і гравця, підкреслення характеру їхніх взаємин, а також посилення емоційного впливу на реципієнта. Хоча застосування функціональних стилів може стосуватися всіх типів ігрового тексту, визначених раніше, саме наративний текст вирізняється найменшою регламентованістю стилістичних засобів, що робить його найбільш варіативним і перекладацьки складним.

Офіційно-діловому стилю зазвичай притаманні нейтральність, логічна послідовність викладу, чітке формулювання думок, використання ввічливих форм звертання та відсутність емоційно-експресивних елементів. У відеоіграх цей стиль може з'являтися як у наративних фрагментах, де цього вимагає відповідний контекст (наприклад, у промовах посадовців або формалізованих документах), так і в системних та навігаційних текстах інтерфейсу, де пріоритетними є точність і однозначність повідомлення. Наприклад:

Мова	Текст	Використані перекладацькі стратегії
Англійська (оригінал)	<i>Calling all units. NetWatch reports an unauthorized breach of the Blackwall at the following coordinates...</i>	—
Українська локалізація	<i>Усім підрозділам. «Мережева Варта» повідомляє про незаконний прорив Чорного муру за координатами...</i>	Калькування, термінологічна адаптація
Німецька локалізація	<i>An alle Einheiten. NetWatch meldet ein unerlaubtes Überschreiten der Blackwall an folgenden Koordinaten...</i>	Дослівний переклад, номіналізація

Розглянутий приклад належить до офіційно-ділового стилю, характерного для внутрішньоігрових повідомлень екстрених служб або інституцій. Його стилістичними ознаками є імперативний характер звернення (*Calling all units*), формалізована лексика (*reports, unauthorized breach*), а також чітка, телеграфна структура, спрямована на швидку передачу критично важливої інформації. Формула звернення «Усім підрозділам» є нормативним відповідником, типовим для офіційних зведень і наказів, що відтворює ієрархічну комунікативну модель оригіналу. Термін *unauthorized breach* передано як «незаконний прорив», що є прикладом калькування з частковою лексичною адаптацією, тоді як переклад *Blackwall* та *NetWatch* як «Чорний мур» та «Мережева Варта» демонструє тенденцію до українізації ключових понять ігрового світу. Німецька локалізація, натомість, орієнтується на високий рівень еквівалентності та мінімальне втручання в оригінальну термінологію. Конструкція *An alle Einheiten* є прямим і функціонально точним відповідником англійського звернення, а дієслово *meldet* відповідає стандартам офіційно-ділової комунікації в німецькій мові. Використання

номіналізованої конструкції *ein unerlaubtes Überschreiten* замість дієслівної форми відповідає типовим моделям німецького адміністративного стилю. Назва *Blackwall* збережена без перекладу, що вказує на стратегію термінологічної стабільності та підтримання внутрішньоігрової цілісності через незмінність власних назв.

Публіцистичний стиль характеризується інформативністю, логічною структурованістю, можливістю використання оцінних суджень і цитування. У межах відеоігрового простору він може реалізовуватися у вигляді внутрішньоігрових новин, анонсів, статей, звітів або повідомлень, які існують як безпосередньо в межах ігрового світу, так і на зовнішніх інформаційних ресурсах, пов'язаних з конкретною грою чи ігровим всесвітом. Наприклад:

Мова	Текст	Перекладацькі стратегії
Англійська (оригінал)	<p><i>Hello, hello. I'm Arif Iqbal, and you're watching WNS News.</i></p> <p><i>Fortunately, security forces – under the personal direction of Yorinobu Arasaka – quickly tracked down the abductors and secured Hanako-sama. Early accounts first reported that the assailants struck as the parade was in full swing. They overwhelmed then seized control of the Arasaka heiress's parade platform. Yorinobu-sama has since issued a public statement condemning the perpetrators' deplorable actions and promising swift retribution.</i></p>	—

Українська локалізація	<i>Привіт, привіт. Мене звати Аріф Ікбал, і ви дивитеся новини від «ВСН». На щастя, служба безпеки «Арасаки» — під особистим керівництвом Йорінобу Арасаки — швидко піймала викрадачів та повернула Ханако-саму. Згідно з першими свідченнями напад відбувся в розпал параду. Вони перехопили й захопили платформу, де перебувала спадкоємиця сім'ї Арасака. Йорінобу-сама публічно виступив із заявою, де засудив жалюгідні дії злочинців та пообіцяв швидку відплату.</i>	Функціональна еквівалентність; стилістична адаптація; лексична конкретизація; калькування
Німецька локалізація	<i>Hallo, hallo. Ich bin Arif Iqbal und Sie sehen gerade WNS News. Zum Glück gelang es Sicherheitskräften unter der persönlichen Leitung von Yorinobu Arasaka, die Entführer schnell aufzuspüren und Hanako-sama wieder in Sicherheit zu bringen. Ersten Berichten zufolge schlugen die Angreifer dann zu, als die Parade schon in vollem Gang war. Sie stürmten die Paradeplattform der Arasaka-Erbin und übernahmen die Kontrolle. Yorinobu-sama hat inzwischen eine Stellungnahme veröffentlicht, in der er die Handlungen der Täter aufs Schärfste verurteilt und eine harte Bestrafung verspricht.</i>	Функціональна еквівалентність; синтаксична перебудова; номіналізація;

Обидві локалізації демонструють орієнтацію на функціональну еквівалентність, зберігаючи новинний формат і водночас адаптуючи текст до норм публіцистичного дискурсу. У українському тексті спостерігається лексична конкретизація (наприклад, служба безпеки «Арасаки» замість загальнішого security forces). Звертання до аудиторії німецькою оформлено з використанням ввічливої форми Sie, що відповідає стандартам німецькомовного телемовлення. Синтаксис тексту є більш розгорнутим і чітко структурованим, з характерною для німецької мови номіналізацією (eine Stellungnahme veröffentlicht). Оцінні елементи (aufs Schärfste verurteilt, harte Bestrafung) подано у межах усталених публіцистичних кліше, що зменшує суб'єктивність і забезпечує нейтральність подачі. Водночас обидва переклади

зберігають японські формули ввічливості (-сама), що підтримує культурну специфіку ігрового світу.

Художній стиль мовлення вирізняється емоційною насиченістю, образністю, метафоричністю та деталізованістю викладу. У відеоіграх він широко застосовується в діалогах персонажів, експозиційних описах, внутрішньоігрових оповіданнях, поетичних фрагментах або ліриці. Під час перекладу таких текстів локалізатор має добирати стилістично марковану лексику, характерну для цільової мови, а в окремих випадках — залучати прийоми поетичного перекладу. Це особливо актуально для відтворення рими, ритму та мелодики мовлення, зокрема під час перекладу пісень або віршованих текстів. Наприклад:

Мова	Текст
Англійська (оригінал)	“Once out of nature I shall never take”“My bodily form from any natural thing,”“But such a form as Grecian goldsmiths make”“Of hammered gold and gold enamelling”“To keep a drowsy Emperor awake,”“Or set upon a golden bough to sing”“To lords and ladies of Byzantium”“Of what is past, or passing, or to come.”
Українська локалізація	«Природи збувшись в природи твір»«Уже ж бо я не втілюся ніколи.»«А тільки в золотий убір чи взір»«З рук майстра давньоеллінської школи.»«Щоб сонний імператор тішив зір, —»«Чи в дивоптаха, щоб співать про долі»«Колишніх і грядущих поколінь»,«Щоб візантійців не приспала лінь.»
Німецька локалізація	„Da ich verlass’ Natur, die mich betrübt,“, „An Formen der Natur nehm ich nicht teil,“, „Ich nehm die Form, die griech’sche Goldkunst gibt,“, „Gehämmert gleißend Gold und Gold Email,“, „Wie sie der Herrscher vor dem Schlafe liebt“, „Und setzt auf gold’nen Ast, der sie verweil“, „Und dass sie sing für Edle von Byzantium“, „Was kam und kommt und kommen wird zum Heiligtum.“

Науковий стиль найчастіше реалізується у формалізованому мовленні з активним використанням спеціалізованої термінології, як реально існуючої,

так і штучно створеної в межах ігрового всесвіту. Коректне відтворення такого стилю потребує від перекладача не лише мовної компетенції, а й глибокого розуміння жанрових конвенцій та внутрішньої логіки вигаданого світу. Наприклад:

Мова	Текст	Перекладацькі стратегії
Англійська (оригінал)	<i>Moore specializes in deep-tissue integration. Titanium skulls, spine replacements... It takes time before a new implant becomes viable, its implementation repeatable. Time... and lives.</i>	—
Українська локалізація	<i>«ТехнологіЩЕ» займається глибокою біоінтеграцією. Титанові черепи, протези хребта... Для того, щоби новий імплант стане життєздатним, а його застосування рутинним, потрібен час. Час і життя.</i>	Адаптація власної назви; компресія; перестановка;
Німецька локалізація	<i>Moore ist auf Tiefengewebe-Integration spezialisiert. Titanschädel, neue Wirbelsäulen... Es kostet Zeit, bis ein neues Implantat brauchbar und verlässlich ist. Zeit und Leben...</i>	Функціональна еквівалентність; номіналізація; синтаксичне спрощення; перестановка

Другий фрагмент має виразні ознаки науково-технічного опису з елементами пояснення складних біотехнологічних процесів. Англійський текст поєднує термінологічну лексику (*deep-tissue integration, viable, repeatable*) з фрагментованою синтаксичною структурою, що імітує усне пояснення спеціаліста. Синтаксис тексту є більш розгорнутим і пояснювальним, зокрема у фрагменті «Для того, щоби новий імплант став життєздатним...», що свідчить про **експлікацію**. Прикметники *brauchbar* і *verlässlich* уточнюють значення англійських *viable* та *repeatable*, демонструючи орієнтацію на функціональну точність опису технологічного процесу.

Розмовний стиль надає найбільшу свободу у використанні різноманітних мовленнєвих засобів. Його особливістю є здатність відтворюватися як у нормативно прийнятному варіанті, так і в насиченій неформальній формі, що включає розмовну лексику, соціолектизми, скорочення, ідіоматичні вирази, вигуки, діалектизми, а також навмисні порушення мовної норми чи дефекти мовлення. Така варіативність мовних засобів виконує насамперед характерологічну функцію, слугуючи інструментом розкриття соціального статусу персонажа, його походження, рівня освіти, психологічних рис і комунікативної поведінки. У подібних випадках доцільним перекладацьким рішенням стає використання стилістично маркованих одиниць української мови, які не обов'язково мають бути прямими лексичними відповідниками елементів оригіналу, але здатні відтворити загальний стилістичний ефект висловлювання. Наприклад:

Мова	Текст
Англійська (оригінал)	<i>Sweet Jesus... You hear that? Do ya hear what they're playin'?</i>
Українська локалізація	<i>Боже правий... Ти це чуєш? Ти чуєш, що за хрінь вони лабають?</i>
Німецька локалізація	<i>Heilige Scheiße ... Hörst du das? Hörst du, was die da spielen?!</i>

В даному прикладі наративний текст має виразно розмовний і емоційний характер, що виявляється у вигуках (Sweet Jesus), редукованих формах (do ya, playin') та повторі питальних конструкцій. Українська локалізація зберігає стилістичний окрас за допомогою просторічної лексеми «хрінь» і дієслова «лабають», що належить до неформального музичного жаргону. Німецька версія використовує ще радикальніший прийом заміни, трансформуючи Sweet Jesus у Heilige Scheiße, що значно підвищує ступінь емоційної грубості

висловлення. Але все ще утримуючи орієнтацію на функціональну еквівалентність, навіть ціною семантичного відхилення від вихідного тексту.

Мова	Текст
Англійська (оригінал)	<i>More and more around town are reporting increasingly bizarre behavior exhibited by Delamain autonomous cabs. The common thread? They're short-circ'ing and causin' one helluva to-do.</i>
Українська локалізація	<i>Усе більше й більше випадків дивної поведінки самохідних таксі «Деламейн». Що спільного? Коротке замикання — і все, гайки.</i>
Німецька локалізація	<i>Überall in der Stadt häufen sich Berichte über seltsames Verhalten der selbstständigen Delamain-Taxis. Was sie alle gemein haben? Sie schließen kurz und sorgen für ordentlich Aufregung.</i>

Другий приклад поєднує елементи інформаційного повідомлення з виразною розмовною стилістикою, що проявляється в еліптичних конструкціях (The common thread?), скороченнях (short-circ'ing, causin') та ідіоматичному вислові one helluva to-do. Такий стиль створює ефект напівофіційного новинного зведення, характерного для внутрішньоігрових медіа. Українська локалізація демонструє компресію через скорочене речення «Коротке замикання — і все, гайки», але передає оригінальний задум у формі розмовної метафори. В німецькій замість скорочених форм і ідіом використано повні граматичні конструкції (häufen sich Berichte, sorgen für ordentlich Aufregung), що наближує текст до стандартного новинного.

Отже, попри наявність низки специфічних рис, переклад наративного тексту рольових відеоігор у багатьох аспектах є дотичним до перекладу художньої літератури та кінематографа. Спільними для цих видів перекладу є необхідність відтворення сюжетної логіки, характерів персонажів, стилістичних відтінків мовлення, підтекстів і прагматичного впливу на

реципієнта. Водночас саме відеоіграм притаманна розгалужена структура наративу, яка реалізується через альтернативні діалогові гілки, варіанти розвитку подій і множинність можливих інтерпретацій сюжету. Ця особливість зумовлює підвищені вимоги до процесу локалізації та потребує від перекладачів не лише лінгвістичної компетентності, а й технічних навичок роботи з програмним забезпеченням, а також розвинутого креативного мислення.

2.1.4 Особливості локалізації експозиційного тексту

У процесі перекладу експозиційного тексту принципового значення набуває аналіз мотивів і засад, відповідно до яких певна реалія отримала свою назву в оригіналі, а також їхня адекватна адаптація мовою перекладу. На відміну від наративного тексту, експозиційні фрагменти зазвичай характеризуються високим рівнем стилістичної консистентності, оскільки виступають умовними «словами автора», а не репліками різних персонажів. Це накладає на перекладача додаткову відповідальність за збереження єдиного стилістичного тону та термінологічної послідовності в межах усього корпусу таких текстів. значну частину експозиційного тексту в рольових відеоіграх становлять описи предметів. Вони виконують подвійну функцію: з одного боку, сприяють поглибленню й розширенню ігрового всесвіту, а з іншого - містять практично значущу інформацію, необхідну гравцеві для прийняття ігрових рішень. Для забезпечення когерентності та функціональності таких текстів перекладачеві необхідно суворо дотримуватися єдності перекладу ігрових термінів, назв і понять, а також добирати стилістично й прагматично доречні мовні засоби відповідно до конкретних ігрових ситуацій. Особливої уваги потребує тісний зв'язок експозиційного тексту не лише з наративом, а й з ігровими механіками. Наприклад, описи предметів можуть містити інформацію про тип завданої шкоди, рівень якості, вартість або інші параметри, що безпосередньо впливають на перебіг ігрового процесу. Наприклад:

Мова	Текст
Англійська	YINGLONG – Deals additional Electrical damage with a small chance to apply an EMP on impact.
Німецька	YINGLONG – Verursacht zusätzlichen Schockschaden und es besteht eine geringe Chance, bei Treffern EMP auszulösen.
Українська	« ІН-ЛУН » – Завдає додаткової електричної шкоди з малою ймовірністю створення ЕМІ в разі влучання.

Перекладач має чітко ідентифікувати такі елементи та відтворювати їх таким чином, щоб гравець однозначно сприймав їх не як художній опис, а як функціонально значущі інструктивні компоненти гри. У зв'язку з цим переклад експозиційного тексту слід розглядати як особливо відповідальний етап локалізації рольових відеоігор.

2.1.5 Особливості локалізації індикаторного тексту

Одним із ключових різновидів індикаторного тексту є система характеристик персонажа — сукупність числових показників, які визначають його фізичні та ментальні здібності. У класичних рольових системах до них належать такі параметри, як Strength (сила), Dexterity (спритність), Constitution (витривалість), Intelligence (інтелект), Wisdom (мудрість) та Charisma (харизма). Разом із тим, зі зростанням жанрового та концептуального розмаїття відеоігор розробники дедалі частіше відходять від загальноприйнятих систем характеристик, модифікуючи або переосмислюючи їх відповідно до задуму ігрового всесвіту, його реалій та механік. Це, своєю чергою, ускладнює роботу локалізаторів, які мають узгоджувати усталені перекладацькі рішення з новими, нетиповими ігровими параметрами. Наприклад:

Англійська

Українська

Німецька

BODY	СТАТУРА	KONSTITUTION
REFLEXES	РЕФЛЕКСИ	REFLEXE
TECHNICAL ABILITY	ТЕХНАРСТВО	TECHNISCHE FÄHIGKEIT
INTELLIGENCE	ІНТЕЛЕКТ	INTELLIGENZ
COOL	СПОКІЙ	COOLNESS
RELIC	РЕЛІКВІЯ	RELIC

У сучасній відеоігровій практиці широкого поширення набули аббревіатури HP (Hit Points) та EXP (Experience Points), запозичені з класичних рольових систем. Така стратегія акронімізації показників є продуктивною й в українській локалізації: так, «Одиниці здоров'я» скорочуються до «ОЗ», а «Одиниці магії» до «ОМ». Водночас у певних випадках перекладачі змушені йти на компромісні рішення при локалізації індикаторного тексту, який модифікує усталені терміни. Наприклад: індикатор RAM у вихідному англійському інтерфейсі є скороченою технічною номінацією, що апелює до загальновідомого комп'ютерного терміна Random Access Memory. У контексті гри цей елемент функціонує як умовний показник ресурсу, доступного для використання кібернетичних або хакерських здібностей, тобто має інтерфейсно-індикаторний характер, а не суто технічний. І обидві локалізації використовують описовий переклад, розкриваючи значення аббревіатури через пояснювальну номінацію. Переклад *RAM*, як *одиниці пам'яті/Speicherpunkte* знижує рівень термінологічної абстрактності й робить індикатор зрозумілим для ширшої аудиторії, зокрема для користувачів без технічного бекграунду.

Водночас відбувається часткова втрата компактності та «техногенного» стилю, притаманного оригінальній англійській формі.

2.2 Образна реконструкція контекстно-залежних елементів у діалогічній комунікації

У результаті аналізу діалогічної комунікації персонажів відеогри Cyberpunk 2077 було виокремлено п'ять основних груп перекладацьких труднощів, з якими стикаються фахівці під час локалізації цього проекту. Зазначені труднощі зумовлені як мовною специфікою ігрового дискурсу, так і його тісним зв'язком із культурним та жанровим контекстом. До них належать особливості використання **вигуків** як засобів емоційної експресії, функціонування **псевдореалій**, наявність **діалектизмів** і розмовно-стилістично маркованої лексики, а також так звані «**великодки**», які апелюють до позаігрового культурного простору та вимагають від перекладача глибокої інтерпретації першоджерела.

Вигуки у діалогічному мовленні відеоігор виконують передусім функцію вираження емоційного стану персонажів і передачі їхнього настрою. У межах конкретного комунікативного контексту такі мовні одиниці надають висловлюванню суб'єктивного забарвлення та здійснюють певний прагматичний вплив на іншого учасника діалогу. У цьому сенсі вигуки виявляють низку спільних рис з емоційно-оцінною лексикою, зокрема здатність підсилювати експресивність реплік і формувати сприйняття мовленнєвої поведінки персонажа гравцем.

№	Мова	Текст	Перекладацька стратегія
---	------	-------	-------------------------

1	Англійська (оригінал)	Uh , a Chocobomb for you, ma'am, and for the gentleman a Strawveryberry! Enjoy.	-
	Німецька	Äh , Schokobombe für die Dame und für den Herren einen Mega-Erdbeer- Becher! Guten Appetit.	-
	Українська	Ось , «Шокобомба» для пані та «Дужеполуниця» для пана! Смачного.	Контекстуальна адаптація
2	Англійська (оригінал)	Oh , so you know Liam. You do time together? Share a bunk? Smoke blunts on the back stairs?	-
	Німецька	Oh , also kennst du ihn? Mit ihm ingesessen? 'ne Zelle geteilt? Joints auf dem Hinterhof geraucht?	-
	Українська	То ти знаєш Ліама? Сиділи в одній камері? Спали на одній койці? Тягнули косяк у закутках?	Опущення
3	Англійська (оригінал)	Hey , why the long face?	-
	Німецька	Hey , warum so zerknirscht?	-

	Українська	Агов, чого така кисла?	Функціональний еквівалент
--	------------	------------------------	---------------------------

Основною метою перекладача-локалізатора було досягнення адекватності звучання тексту, тобто забезпечення того, щоб репліки українською мовою сприймалися максимально природно та органічно в контексті сцени. Для досягнення цієї мети використовувалися такі основні прийоми перекладацьких трансформацій: **контекстуальна адаптація** (1), **опущення** (2) та забезпечення **функціонального еквіваленту** (3). Проаналізувавши застосовані стратегії, можна дійти висновку, що перекладацька команда досягла своєї головної мети: створення функціонально та комунікативно адекватного перекладу.

У процесі локалізації відеоігор перекладачі нерідко стикаються з **псевдореаліями** — специфічним лінгвістичним феноменом, що функціонує виключно в межах уявного ігрового всесвіту та існує лише в свідомості автора й реципієнтів ігрового продукту. Такі одиниці не мають безпосередніх відповідників у реальному світі, а відтак потребують особливо виваженого перекладацького підходу. Під час роботи з псевдореаліями основним завданням перекладача є відтворення авторського задуму з урахуванням смислового та прагматичного навантаження відповідної одиниці. Найчастіше цього вдається досягти шляхом добору **функціональних відповідників** або застосування прийомів **описового перекладу**, що дає змогу зберегти семантичну цілісність і комунікативний ефект оригінального тексту. Такий підхід є особливо актуальним у випадках, коли буквальне відтворення псевдореалії не забезпечує її зрозумілості для цільової аудиторії або суперечить внутрішній логіці ігрового світу.

Приклад

Мова

Текст

Перекладацькі стратегії

1	Англійська (оригінал)	<i>That's what peeps with bad taste always say. Don't know what he did to deserve what's comin', but his music taste is reason enough to drop him.</i>	-
	Українська	<i>Так кажуть тільки чмошники без смаку. Не знаю, за що його хочуть прибити, але мені для цього було б достатньо його улюбленої музики.</i>	Модуляція
	Німецька	<i>Das sagen nur Leute mit schlechtem Geschmack. Weiß ja nicht, warum er's verdient hat abzutreten, aber sein Musikgeschmack reicht mir schon als Grund.</i>	Нейтралізація
2	Англійська (оригінал)	<i>You got a ticket for the gig? No? Then get lost.</i>	-
	Українська	<i>Квиток маєш? Ні? Ну то вали звідси.</i>	Опущення
	Німецька	<i>Hast du ein Ticket für den Gig? Nein? Dann zieh ab.</i>	-
3	Англійська (оригінал)	<i>One more word outta you and I'll scrap you so bad even Trauma won't know your ass from your elbow. Delta, now.</i>	-
	Українська	<i>Ще слово, і я тебе так розмажу, що навіть «Травмати» тобі не допоможуть. Дельтуй давай.</i>	Адаптивне транскрибування
	Німецька	<i>Halt's Maul oder ich mach dich so fertig, dass nicht mal Trauma deinen Arsch von deinem Kopf unterscheiden kann. Also, verpiss dich.</i>	Модуляція

Додатковою суттєвою проблемою у процесі локалізації відеоігор є відсутність або недостатня опрацьованість глосарію ігрових термінів. Така ситуація нерідко призводить до термінологічної непослідовності, варіативності перекладацьких рішень та виникнення різночитань у межах

одного ігрового всесвіту, що негативно позначається на цілісності сприйняття тексту гравцем. Ускладнює перекладацьке завдання і брак повноцінного контексту, оскільки в більшості випадків перекладачі працюють з окремими репліками або фрагментами тексту, позбавленими чіткої прив'язки до конкретної сцени. Лише в поодиноких випадках локалізаторам надається додатковий контекст у вигляді заздалегідь створених кат-сцен, розширених описів ігрових епізодів або доступу до ранніх версій продукту. Наявність таких матеріалів істотно підвищує точність перекладу та дає змогу більш повно відтворити авторський задум, зберігаючи як семантичну, так і прагматичну еквівалентність оригіналу.

Мова	Текст
Англійська	Don'tcha need to be somewhere else? Your piece need oilin', guitar need tunin' maybe?
Українська	Тобі немає чим зайнятися? Ну, там, руку змастити, гітару налаштувати? Не?
Німецька	Hast du nichts Besseres zu tun? Musst du nicht 'ne Gitarre stimmen, Fanmails beantworten ...?

Відповідно до тлумачення *Cambridge Dictionary* [67], лексема **piece** характеризується високим рівнем полісемії та має сім основних значень. За таких умов адекватна інтерпретація цієї одиниці безпосередньо залежить від контексту її вживання. У розглянутому прикладі визначальним чинником виступає контекстуальна інформація про те, що персонаж Джонні володіє *металевою кібернетичною рукою*, яка істотно впливає на семантичне наповнення репліки. З урахуванням цієї особливості українські локалізатори застосували перекладацький прийом конкретизації, що дало змогу точно передати зміст оригінального висловлювання та зберегти його семантичну й прагматичну відповідність у мові перекладу. Натомість у німецькій локалізації було обрано стратегію опущення, внаслідок чого кінцевий реципієнт утратив важливий контекстуальний компонент, необхідний для повного розуміння

сцени. Такий підхід може бути зумовлений як браком контексту під час перекладу, так і технічними обмеженнями щодо довжини тексту. Варто також зазначити, що українська локалізація гри обмежується текстовою адаптацією, тоді як німецька версія передбачає повноцінний дубляж. У результаті гравець українською мовою отримує більш контекстно насичене сприйняття сцени, тоді як в іншій мовній версії окремі смислові нюанси виявляються нівельованими. Це підкреслює важливість контекстуального підходу та виваженого вибору перекладацьких стратегій у процесі відеоігрової локалізації.

Необхідно наголосити, що в окремих випадках навіть ґрунтовне знання ігрового сленгу та специфіки ігрового всесвіту (lore) не здатне істотно спростити перекладацьке завдання. Особливу складність становлять ситуації, у яких мовні особливості оригінального висловлювання тісно переплітаються з внутрішньоігровим контекстом і позатекстовими смислами, притаманними конкретному віртуальному світу. У таких випадках переклад вимагає не лише лінгвістичної компетентності, а й глибокого розуміння ігрової семіотики та наративних механізмів. Показовим прикладом зазначеної проблеми є діалог з однієї зі сцен відеогри, який демонструє обмеженість прямого перекладу та потребу у застосуванні компенсаторних перекладацьких стратегій.

Мова	Текст
Англійська	<p>This is goin' pretty smooth, right? Right? Man, are you the silver lining type. Hey – when you gonna wave off that dark cloud hangin' over your head? Ahh, there's the awkward silence. You, uh, wanna hear a joke? Now? Seriously? OK, so why'd the rockerboy's output kick him out of the apartment? Cause he wasn't chippin' in. Nahaaa! Tellin' ya, it's downhill from here on in.</p>
Українська	<p>Усе йде доволі гладко, правда? Га? А ти й справді оптиміст. Серйозно? А коли ти перестанеш у всьому шукати якусь пакість? А чого раптом так тихо стало? Хочете анекдот?</p>

Серйозно? Зараз?

Та ти послухай, послухай: **що кажуть кіберсвині? Вони кажуть «хром-хром»**. Ха-а-ха! Я тобі кажу, відтепер буде тільки ліпше.

Німецька Das läuft doch echt gut, oder? Oder?
 Wow, bist du immer so ein Optimist?
 Hey – jetzt verjag endlich die finstere Wolke über deinem Kopf. Ooh, dieses Schweigen. Wollt ihr vielleicht 'n Witz hören?
 Jetzt? Im Ernst?
 Passt auf, hehehe, **was haben 'ne Nomadin und 'ne Seekuh gemeinsam? Sand in der Muschi**. Hehehehehe. Ich sag's dir, ab hier wird's ein Kinderspiel.

У цьому фрагменті ми стикаємося з потрібною грою слів, оскільки фраза «*chippin in*» у контексті цього ігрового всесвіту є полісемантичною:

1. Вона означає процес *встановлення першого імплантату*
2. Використовується в загальному значенні «*скидатися грошима*»
3. Є назвою *культової пісні рок-гурту*, що фігурує в сюжеті гри

Через неможливість прямого перекладу, який зберіг би усі три змістові шари, перекладач-локалізатор ухвалив рішення застосувати **трансформацію компенсації**. Суть цього прийому полягає в заміні неперекладної гри слів іншим жартом, який відповідає контексту, хоча й відрізняється за змістом. Попри втрату первинної гри слів та часткову зміну стилістичного забарвлення, перекладачеві вдалося досягти головної мети - **еквівалентності** на прагматичному рівні. Це дозволило зберегти комунікативний ефект сцени та органічно вписати репліку в контекст ігрового світу.

Окремим викликом у процесі локалізації є робота з так званими «**великодками**» (*easter eggs*) - прихованими повідомленнями, жартами та посиланнями, які розробники інтегрують у гру як винагороду для уважних користувачів. Найчастіше такі елементи зустрічаються у назвах ігрових досягнень (*achievements*). Ця система, що фіксує значущі події та звершення гравця, виконує насамперед розважальну функцію, оскільки зазвичай не надає

ігрових переваг. Для вирішення цієї проблеми перекладачі-локалізатори вдаються до таких прийомів, як контекстуальна адаптація та смисловий розвиток. Розглянемо застосування цих методів на конкретних прикладах локалізації назв досягнень.

1. Пряма еквівалентність

У випадках, коли відсилання базується на загальновідомих світових творах, переклад може здійснюватися дослівно або з мінімальними змінами, оскільки культурний код є спільним для обох аудиторій.

Оригінал (англ.)	Локалізація (укр.)	Коментар
I Am The Law	<i>Я є закон</i>	Пряма цитата, що відсилає до франшизи «Суддя Дредд». Фраза є культовою і впізнаваною без адаптації.
V for Vendetta	<i>V означає Вендетта</i>	Назва однойменного графічного роману та фільму, відома глобальній аудиторії.
Murk Man Returns Again Once More Forever	<i>Людина Ночі повертається, тепер назавжди</i>	Пародійна відсилка до фільмів про Бетмена. Збережено структуру назви, що імітує сіквели супергеройського кіно.

2. Культурна адаптація та доместикація

Значно складнішою є ситуація, коли оригінальна назва базується на грі слів або специфічних реаліях, які важко передати засобами цільової мови. У таких випадках застосовується повна заміна образу для збереження емоційного ефекту або впізнаваності (**доместикація**).

Оригінал (англ.)	Локалізація (укр.)	Коментар
The APB is Not Enough	<i>Загроза № 1</i>	Оригінал відсилає до фільму про Джеймса Бонда («І цілого світу замало» — <i>The World Is Not Enough</i>). Переклад змінює акцент, використовуючи більш узагальнений штамп бойовиків.
Daemon In The Shell	<i>Лягай!</i>	Оригінал є алюзією на аніме «Привид у латах» (<i>Ghost in the Shell</i>). Українська локалізація відмовилася від гри слів на користь ситуативного опису дії (досягнення видається за підрив гранати швидкозламом), що є прикладом прагматичної адаптації.
Stanislavski's Method	<i>Тіні забутих предків</i>	Яскравий приклад доместикації. Оригінальне посилання на театральну систему Станіславського (акторська гра, вживання в роль) замінено на назву культового українського фільму С. Параджанова. Це дозволяє викликати в українського гравця аналогічні асоціації з акторським мистецтвом.

Наступним важливим аспектом перекладу діалогових систем є робота з **діалектизмами** та явищами багатомовності (**білінгвізму**). Специфічним викликом для перекладача стає адаптація мовлення персонажів, що належать до певних субкультур. Яскравим прикладом є члени банди «Валентіно» (*The Valentinos*) — латиноамериканці, носії мексиканської культури «чикано». Їхні репліки наповнені експресивними виразами іспанською мовою та сленгом, що створює ефект «перемикання кодів» (*code-switching*). Розглянемо приклад діалогу, де мовна характеристика персонажа відіграє ключову роль:

Оригінал (англ.)	Локалізація (укр.)
<p>Guy was a good choom. Used to drop by for a round or two, or ten. Heh.</p> <p>Big dreams in that head.</p> <p>Tough guy exterior'd only crack after número tres.</p> <p>World's already poorer without him.</p>	<p>Добрий був чумба. Іноді заходив на чарку-другу чи десяту. Хех.</p> <p>І великий мрійник.</p> <p>Міцний чувак, коловся лише після número tres.</p> <p>Велика втрата для всіх нас.</p>

У наведеному фрагменті спостерігаємо поєднання двох підходів до перекладу сленгу та іншомовних вкраплень:

1. Адаптація **псевдореалії**: Слово **choom** (вигаданий сленг всесвіту гри, що означає «друг», «приятель») адаптовано як «**чумба**». Це дозволяє зберегти фонетичну близькість до оригіналу, водночас вписуючи слово в морфологічну систему української мови.
2. **Форенізація** (збереження іншомовних елементів): Щодо іспанського виразу **número tres**, перекладачі ухвалили рішення залишити його без змін, використавши латинську графіку.

Така стратегія є цілком виправданою. Відмова від перекладу окремих іспанських фраз дозволяє:

- Зберегти мовний паспорт персонажа, чітко ідентифікуючи його етнічну приналежність.
- Передати специфіку жаргону кримінальної субкультури, де змішування мов є нормою.

- Підкреслити соціальний статус та спосіб життя другорядних персонажів, що сприяє глибшому зануренню гравця в атмосферу мультикультурного світу гри.

Таким чином, збереження оригінальних лексем у тексті перекладу виступає не як ознака неперекладності, а як свідомий стилістичний прийом для досягнення атмосфери автентичності.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У другому розділі дипломної роботи було здійснено комплексний практичний аналіз механізмів локалізації відеогри *Cyberpunk 2077* на матеріалі **англомовного оригіналу** та його **української й німецької** версій. Проведене дослідження дало змогу виявити закономірності перекладацьких стратегій і тактик, що застосовуються під час локалізації різних типів внутрішньоігрових текстів, а також оцінити їхню функціональну та комунікативну адекватність у межах ігрового процесу.

У результаті аналізу **інтерфейсних текстів** було встановлено, що їх локалізація ґрунтується передусім на принципах функціональності, зрозумілості та термінологічної узгодженості. Українська локалізація тяжіє до описового перекладу, експлікації та мовної адаптації іншомовних елементів, що сприяє доступності інтерфейсу для ширшої аудиторії та відповідає сучасним тенденціям унормування відеоігрової термінології. Німецька ж версія, навпаки, демонструє вищий рівень інтернаціоналізації та збереження англомовних термінів і аббревіатур, орієнтуючись на досвідченого користувача й усталені норми технічного дискурсу. Обидва підходи є функціонально виправданими та відображають специфіку відповідних мовних і культурних традицій.

Аналіз **навігаційного** тексту показав, що ключовими чинниками успішної локалізації є лаконічність, прагматична точність і врахування технічних обмежень інтерфейсу. Переклад таких елементів значною мірою залежить від контексту ігрових механік, що зумовлює необхідність тісної взаємодії перекладача з ігровим середовищем. Виявлено, що українська та німецька локалізації по-різному реалізують прагматичну адаптацію, однак у обох випадках кінцевою метою залишається забезпечення інтуїтивно зрозумілої та зручної навігації для гравця.

Дослідження **наративного** тексту засвідчило, що його локалізація є найбільш складним і творчо насиченим етапом перекладацької роботи. Висока

стилістична варіативність, нелінійна структура діалогів і тісний зв'язок із процесом ідентифікації гравця з персонажем потребують від локалізатора не лише мовної, а й культурної та прагматичної компетентності. Аналіз прикладів різних функціональних стилів підтвердив, що як українська, так і німецька локалізації здебільшого досягають функціональної еквівалентності, хоча й використовують різні засоби стилістичної адаптації.

У межах аналізу **експозиційного та індикаторного** текстів було встановлено, що переклад цих елементів має базуватися на принципах термінологічної послідовності, жанрової доцільності та чіткого розмежування художньої й інструктивної функцій. Особливої ваги набуває коректне відтворення числових показників, характеристик і внутрішньоігрових параметрів, оскільки вони безпосередньо впливають на ігрові рішення користувача. У цьому аспекті українська локалізація демонструє тенденцію до пояснювальності, тоді як німецька — до компактності та збереження технічної термінології.

Окрему увагу в розділі приділено **образній реконструкції контекстно-залежних елементів діалогічної комунікації**, зокрема **вигуків, псевдореалій**, розмовної та експресивної лексики. Аналіз показав, що застосування *контекстуальної адаптації, модуляції, опущення та функціональних відповідників* є ключовими інструментами досягнення комунікативної адекватності в локалізованому тексті.

Таким чином, результати другого розділу підтверджують, що локалізація відеоігор, і зокрема рольових проєктів на кшталт *Cyberpunk 2077*, є багаторівневим міждисциплінарним процесом, у якому перекладацькі рішення зумовлюються не лише мовними, а й культурними, технічними та ігровими чинниками. Порівняльний аналіз української та німецької локалізацій засвідчив наявність різних, але рівною мірою функціонально обґрунтованих підходів до адаптації ігрового тексту, що в сукупності підкреслює складність і значущість локалізації як окремого напрямку перекладацької діяльності.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У дипломній роботі було здійснено комплексне дослідження локалізації відеоігор як специфічного виду перекладацької діяльності на матеріалі відеогри Cyberpunk 2077. Актуальність обраної теми зумовлена стрімким розвитком індустрії відеоігор, зростанням їхньої ролі в сучасному медіапросторі та недостатнім рівнем наукового осмислення проблем локалізації відеоігор українською мовою. Проведене дослідження дало змогу підтвердити, що локалізація є не лише допоміжним етапом перекладу, а складним міждисциплінарним процесом, що поєднує лінгвістичні, культурні, технічні та прагматичні аспекти.

У межах теоретичного розділу було з'ясовано, що відеогра функціонує як повноцінне мультимодальне медіа, у якому текстові елементи тісно взаємодіють із візуальними, аудіальними, тактильними та інтерфейсними компонентами. Це зумовлює особливий статус відеоігор у системі мас-медіа та потребує розширеного підходу до їх аналізу з позицій лінгвістики, лудології, культурології та перекладознавства. Обґрунтовано доцільність розгляду відеоігрового дискурсу як багаторівневої семіотичної системи, у межах якої переклад не може обмежуватися суто вербальним відтворенням змісту.

У роботі уточнено поняття локалізації як перекладацької діяльності, що виходить за межі традиційного перекладу й охоплює адаптацію продукту до мовних, культурних і технічних особливостей цільового ринку. Проаналізовані наукові підходи дозволили встановити, що локалізація відеоігор є результатом поєднання перекладацьких стратегій, елементів транскреації та технічних рішень, спрямованих на створення автентичного й функціонально адекватного користувацького досвіду. Особливу роль у цьому процесі відіграє жанрова специфіка гри, яка визначає обсяг тексту, стилістичні домінанти та ступінь свободи перекладача.

Практичний розділ роботи засвідчив, що локалізація Cyberpunk 2077 характеризується різноманіттям перекладацьких стратегій і тактик, застосованих залежно від типу внутрішньоігрового тексту. Аналіз інтерфейсних, навігаційних, наративних, експозиційних та індикаторних елементів показав, що перекладацькі рішення мають бути функціонально зумовленими та орієнтованими на збереження ігрового балансу, стилістичної цілісності й комунікативної ефективності. Встановлено, що ключовими труднощами локалізації є передавання культурно маркованих елементів, жаргону, неологізмів, стилістично забарвленої лексики, а також узгодження тексту з технічними обмеженнями ігрового середовища.

Отримані результати підтверджують, що якісна локалізація відеоігор потребує від перекладача високого рівня міжкультурної компетентності, глибокого розуміння ігрових механік та здатності працювати з мультимодальним текстом. Локалізатор у цьому процесі виступає не лише посередником між мовами, а й активним учасником створення ігрового досвіду, відповідальним за збереження наративної, емоційної та функціональної цілісності продукту.

Таким чином, мети та завдань дипломної роботи було досягнуто. Проведене дослідження розширює наукові уявлення про локалізацію відеоігор як окремий і перспективний напрям перекладознавства та може слугувати теоретичною і практичною основою для подальших студій у сфері відеоігрового дискурсу, мультимодального перекладу й розвитку української локалізації цифрового контенту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Головацька Ю. Б., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. Наукові записки. Серія : Філологічні науки. 2019. Вип. 175. С. 743–747.
2. Гордієнко А. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. 2017. Т. 199. С. 58–62. URL : <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/a68f1caf-5084-4f6f-998b-41434664521b/content>
3. Дядюнова М. І. Особливості локалізації англomовних рольових відеоігор українською мовою. Запорізький Національний Університет. 2023
4. Макарук Л. Л. Мультиmodalність та полікодовість у сучасних лінгвістичних студіях: школи, постаті, підходи. Актуальні питання іноземної філології : Науковий журнал. Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки. Луцьк. 2018. Вип. 9. С. 133–142.
5. Матузкова О. П., Ємець М. А. Ігрова локалізація : лексичні й контекстуально-граматичні труднощі та стратегії їх подолання. Записки з романо-германської філології. Одеський національний університет імені І. І. Мечникова. 2021. Вип. 2(47). С. 81–91.
6. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля-К, 2006. 716 с.
7. A brief history of localization / URL: <https://www.localization.agency/a-brief-history-of-localization/>
8. Aarseth E. J. / Cybertext: perspectives on ergodic literature / Johns Hopkins University Press, Baltimore / 1997 / 203 p.
9. Bernal Merino M. / A Brief History of Game Localisation / University of Las Palmas de Gran Canaria / 2011 / 8 p.

10. Bernal-Merino M. A. / Challenges in the translation of video games / Tradumàtica (5) / 2007 / URL: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf>
11. Bernal-Merino M. Á. / On the Translation of Video Games / The Journal of Specialized Translation, №6 / 2006 / P. 22–36 / URL: https://www.researchgate.net/publication/237309311_On_the_Translation_of_Video_Games
12. Bernal-Merino M. A. / The Localisation of Video Games. A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of PhD / London / 2013 / 433 p.
13. Bernal-Merino M. Á. / Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global / Routledge, New York–London / 2015 / 302 p.
14. Buckingham D. / Computer games: Text, narrative and play / Polity Press / 2006 / 19 p.
15. Carlquist J. / Playing the story: Computer games as a narrative genre / Human IT, 6 (3) / 2002 / P. 7–53
16. Chandler H. M. / The Game Localization Handbook / Charles River Media, Massachusetts / 2005 / 376 p.
17. Chandler H., Deming S. / The Game Localization Handbook (2nd ed.) / Jones & Bartlett Learning, Sudbury / 2012 / 376 p.
18. Chatfield T. / 7 ways video games engage the brain / YouTube / 2010 / URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KyamsZXXF2w>
19. Czech D. / Challenges in video game localization: An integrated perspective / Explorations. Journal of Language and Literature / 2013 / P. 3–25
20. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H., Tosca S. P. / Understanding Video Games / Routledge, New York–London / 2008 / 332 p.
21. Eskelinen M. / Game Studies 101 / 2001 / URL: <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

22. Esselink B. / *A Practical Guide to Localization* / John Benjamins Publishing, Amsterdam/Philadelphia / 2000 / 488 p.
23. Esselink B. / *The Evolution of Localization* / *Multilingual Computing & Technology: Localization* 14 (5) / 2003 / P. 4–7 / URL: https://www.intercultural.urv.cat/media/upload/domain_317/arxiu/Technology/Esselink_Evolution.pdf
24. Féry C., Kügler F. / Pitch accent scaling on given, new and focused constituents in German / *Journal of Phonetics*, 36 / 2008 / P. 680–703 / URL: https://user.uni-frankfurt.de/~cfery/publications/pitch_accent_scaling_on_given.pdf
25. Féry C., Skopeteas S., Hörnig R. / Cross linguistic comparison of prosody, syntax and information structure in a production experiment on localizing expressions / *Transactions of the Philological Society*, 108 / 2010 / P. 329–351
26. Folaron D. (ed. Keiran Dunne) / “A Discipline Coming of Age in the Digital Age”. In *Perspectives in Localization* / John Benjamins, Amsterdam–Philadelphia / 2006 / P. 195–222
27. Frasca G. / *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* / 2001 / 10 p. / URL: https://blogs.ubc.ca/summerinstitute2020/files/2020/06/frasca_oppressed.pdf
28. Fry D. / *The Localization Primer* (2nd ed. revised by Arle Lommel) / 2003 / URL: <http://www2.ilch.uminho.pt/falves/documentos/LISAprimer.pdf>
29. Gile D. / *Basic concepts and models for interpreter and translator training* / John Benjamins, Amsterdam–Philadelphia / 2009 / 278 p.
30. González de Benito C. / *Much more than words: translation and video game localization* / Universidad de Valladolid / 2017 / – / URL: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/25831>
31. Gouadec D. / *Translation as a Profession* / John Benjamins, Amsterdam–Philadelphia / 2007 / 429 p.

32. Greenwood T. G. / International Cultural Differences in Software / Digital Technical Journal 5 (3) / 1993 / P. 8–20
33. Hartley T. (ed. Jeremy Munday) / Technology and Translation. In The Routledge Companion to Translation Studies / Routledge / 2009 / P. 106–127
34. Hasegawa R. / 長谷川亮一 Gēmu rōkaraizu no rekishi to kore kara ゲームローカライズの歴史とこれか (“History and Future Developments of Video Game Localisation”), Dijitaru kontentsu seisaku no sentan gijutsu ōyō ni kansuru chōsa kenkyū デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究 (Results of a Research on the Use of Technology Advanced Technology in The Development of Digital Content) / JKA, Tokyo / 2009
35. Henry N. / The History of Locale-specific Translation / Localize / 2016 / URL: <https://localizejs.com/articles/the-history-of-localization>
36. Honeywood R., Fung J. / Best Practices for Game Localization / 2011 / URL: <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-GameLocalization-v21.pdf>
37. Jiménez-Crespo M. / Translation and Web Localization / Routledge, London–New York / 2013 / 256 p.
38. Jimenez-Crespo Á. M. (ed. Helle V. Dam, Matilde Nisbeth Brøgger and Karen Korning Zethsen) / Localisation Research in Translation Studies. Expanding the limits or blurring the lines? Moving Boundaries in Translation Studies / Routledge, London / 2019 / P. 26–43
39. Kerr A. / The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay / Sage Publications, London–Thousand Oaks–New Delhi / 2006 / 192 p.
40. King G., Krzywinska T. / Screenplay: Cinema, Videogames, Interfaces / Wallflower Press, London / 2002 / 229 p.
41. La Localización / Fundacion BBVA / 1900–2001 / URL: <https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=10B7eUU-FgwC>
42. Lenerz J. / Zur Abfolge nominaler Satzglieder im Deutschen. Tübingen: Narr Verlag / 1977 / URL: <https://archive.org/details/zurabfolgenomina0000lene>

43. Lightfoot D. / The development of language: Acquisition, change and evolution / Blackwell, Malden, MA & Oxford / 1999 / 300 p.
44. McCawley J. D. (eds. English. In J. Jacobs, A. von Stechow, W. Sternefeld & T. Vennemann) / Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung (vol. 2) / Mouton De Gruyter, Berlin / 1991 / P. 1319–1346
45. Newman J. / The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player character relationships in videogame / URL: www.gamestudies.org/0102/newman
46. Newman R. / Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers / Elsevier, Burlington, MA / 2009 / 242 p.
47. O'Hagan M. / Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience / Tradumàtica / 2007 / URL: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a9.pdf>
48. O'Hagan M., Mangiron C. / Games Localization: Translating for the global digital entertainment industry / John Benjamins, Amsterdam–Philadelphia / 2013 / 374 p.
49. O'Hagan, M., Carmen M. / Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry / Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins / 2013 / 374 p.
50. Pettini S. / The translation of realia and irrealia in game localization: Culture-specificity between realism and fictionality / Routledge / 2021 / 232 p.
51. Pym A. / Translation and Text Transfer: An Essay on the Principles of Intercultural Communication / Peter Lang, Frankfurt am Main–Berlin–Bern–New York–Paris–Wien / 1992 / 228 p.
52. Pym A. (Ed. Cay Dollerup & Anne Loddegaard) / Translation error analysis and the interface with language teaching. The Teaching of Translation / John Benjamins, Amsterdam / 1992 / P. 279–288
53. Pym A. / The Moving Text. Localization, Translation, and Distribution / John Benjamins Publishing Company, Amsterdam–Philadelphia / 2004 / 220 p.

54. Pym A. / Exploring Translation Series / Routledge, London–New York / 2010 / P. 120–142
55. Raessens J., Goldstein J. / Handbook of Computer Game Studies / MIT Press, Cambridge, MA / 2005 / 472 p.
56. Ray R. / The Globalization Industry Primer / 2007 / URL: https://minio.la.utexas.edu/webeditor-files/tlc/pdf/lisa_globalization_primer.pdf
57. Sandrini P. / Localization and Translation / MuTra Journal / 2008 / №2 / www.academia.edu/3763565/Localization_and_Translation
58. Schäler R. (ed. Mona Baker, Gabriela Saldanha) / Localization. Encyclopedia of Translation Studies, 2nd edition / London and New York: Routledge / 2007 / P. 157–161
59. Van Leeuwen T. / Multimodality / Routledge handbook of applied linguistics / 2011 / P. 668–682
60. Wolf M. J. P. / The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond / Greenwood Press, Westport, Connecticut / 2008 / 380 p.
61. Wolf M. J. P. (ed. Foreword by Ralph H. Baer) / The Medium of the Video Game / University of Texas Press, Austin / 2001 / 203 p.
62. Yunker J. / Beyond Borders: Web Globalization Strategies / New Riders, Indianapolis / 2003 / 551 p.

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

63. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ/Ірпінь : Перун, 2005. 1728 с.
64. За лаштунками відеоігрової термінології. Розбираємо критику словника: URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/criticism-ukrainian-localization-dictionary/> / https://docs.google.com/spreadsheets/d/1p0H6dFzah3INKemHXGju_tjvbXz_pYnbOyNzJLzCWGrQ/edit?gid=1157181290#gid=1157181290

65. Літературознавчий словник-довідник / редкол.: Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. Київ : ВЦ «Академія», 2007. С. 56–57.
66. Словник української мови. Академічний тлумачний словник (1970–1980). Академія наук України; Webmezha. URL : <http://sum.in.ua/>
67. Cambridge Dictionary. URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>
68. Global Games Market Report 2025 / Newzoo / 2025 / URL: https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf
69. Merriam-Webster Dictionary Online. URL : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/>
70. Oxford Dictionary Online. URL : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>
71. The Globalization and Localization Association (GALA) – <https://www.gala-global.org/>
72. Vistatec / Visiting the History of Localization to Understand the Future / Vistatec / 2023 / URL: <https://vistatec.com/es/visiting-the-history-of-localization-to-understand-the-future/>

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

73. CD Project RED. Відеогра “Cyberpunk 2077”. 2020.

SUMMARY

The work investigated the methods and peculiarities of video game localization, focusing on the Ukrainian localization of the video game "Cyberpunk 2077." It identified the key strategies and challenges that arise during the process of adapting interactive entertainment for the Ukrainian-speaking audience. Video games are a rapidly evolving multimodal medium, where localization plays a crucial role in ensuring a seamless player experience. The translation and adaptation of digital games have become highly relevant in modern translation studies due to the industry's growth and the increasing demand for high-quality cultural adaptation.

The generalization of the research results provides grounds for the following conclusions: the study defined the video game as a complex multimodal phenomenon that combines narrative, visual, and interactive components. The concept of "localization" was distinguished from traditional translation, highlighting it as a multidisciplinary process within the GILT (Globalization, Internationalization, Localization, Translation) framework. It was established that localization involves not only linguistic changes but also technical and cultural adaptation to meet the requirements of the target market.

The main difference between "translation" and "transcreation" in the context of video games was highlighted, emphasizing that transcreation is often necessary to preserve the artistic intent and emotional impact of the original work. During the writing of the work, it was investigated that the localization of "Cyberpunk 2077" required complex translation decisions at various levels: from the user interface (UI) and system messages to the highly stylized character dialogue. The study identified that the main types of challenges in video game localization include technical constraints (such as character limits and variables), as well as linguistic hurdles like the adaptation of slang, neologisms, and jargon specific to the specific universe.

The study also found that the translation of the "Cyberpunk 2077" universe poses specific difficulties for the translator, particularly in maintaining the "street-

slang" atmosphere while ensuring the text remains natural in Ukrainian. The practical analysis showed that translators used various transformations, such as neutralization, compensation, and cultural equivalent translation, to overcome these obstacles. Finding the right balance between staying true to the source material and making the game feel "native" for the Ukrainian player is the most critical task for a localization team.

In conclusion, the localization of "Cyberpunk 2077" into Ukrainian is a multifaceted process that involves deep linguistic knowledge, cultural awareness, and an understanding of game engine constraints. The structural and semantic features of game localization are inextricably linked with the creative process of world-building, as they determine how the player perceives the story and the atmosphere of the game world.