

УДК 81'33+81'322.4

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/91-1-28>**Маргарита ГЕЛЕТКА,**
*orcid.org/0000-0003-1249-9139**кандидат філологічних наук,
доцент кафедри прикладної лінгвістики
Національного аерокосмічного університету «Харківський авіаційний інститут»
(Харків, Україна) mattta2015@gmail.com*

ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ: ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ І ТЕХНІЧНИЙ АСПЕКТИ

Стаття належить до сфери теорії і практики перекладу і присвячена дослідженню локалізації як засобу адаптації комп'ютерних ігор англійською мовою до потреб україномовних користувачів. У фокусі уваги перебувають лінгвістичний та технічний аспекти локалізації.

У статті розглянуто локалізацію як багатогранний технологічний, текстовий, комунікативний і когнітивний процес, що полягає в адаптації цифрових інтерактивних текстів комп'ютерних ігор (відеоігор) для використання у різних лінгвістичних і соціокультурних контекстах. Обґрунтовано визначення локалізації як перекладу і транскреції програмного продукту з урахуванням особливостей країни, з якої походить користувач чи група користувачів, включаючи соціокультурні очікування.

У статті зазначено, що локалізація – це динамічний процес, що включає глибинний аналіз оригіналу, високу перекладацьку майстерність, розуміння потреб замовника і цільової аудиторії, і враховує екстралінгвістичні фактори, які не притаманні класичному письмовому перекладу.

Стаття містить опис складових локалізації: переклад текстів інтерфейсу та документації, адаптація методик розрахунків, редагування та тестування локалізованого продукту, а також технічна локалізація (адаптація шрифтів, графіки). Особливу увагу приділено локалізації комп'ютерних ігор, де окрім тексту важлива адаптація графіки та озвучення.

Проаналізовано роль локалізації у забезпеченні функціональної відповідності між вихідним і перекладеним текстом, що сприяє кращому сприйняттю продукту користувачами з різних національно-культурних груп. Обговорено явище українізації як прикладу локалізації програмних продуктів українською мовою. Зазначено, що доместикація та форенізація – це перекладацькі стратегії перекладача, які мають на меті наблизити текст до норм приймальної культури, або залишити максимально близьким до культури вихідної мови.

Стаття підкреслює важливість комплексного підходу до локалізації з урахуванням лінгвістичних, культурних і технічних особливостей для успішного впровадження програмних продуктів на нові ринки. Передбачено, що локалізація стає необхідною складовою розвитку інформаційних технологій з урахуванням глобалізації та збільшення попиту на інтернаціоналізацію ігрового контенту.

Ключові слова: локалізація, програмне забезпечення, прикладна програма, українізація, доместикація, форенізація, лінгвістичний аспект локалізації, технічний аспект локалізації, інструменти автоматизованого перекладу, CAT-програми.

Marharyta HELETKA,
*orcid.org/0000-0003-1249-9139**PhD of Philology,
Associate Professor at the Department of Applied Linguistics
National Aerospace University "Kharkiv Aviation Institute"
(Kharkiv, Ukraine) mattta2015@gmail.com*

LOCALIZATION TOOLS AND TECHNIQUES IN THE GAMING INDUSTRY TRANSLATION AND TECHNICAL ASPECTS

The paper refers to the field of translation theory and practice and focuses on the study of localization as a means of adapting English computer games for Ukrainian-speaking users. The focus is placed on both linguistic and technical aspects of localization.

It examines localization as a multifaceted technological, textual, communicative, and cognitive process involving the adaptation of digital interactive texts of computer games for use in diverse linguistic and sociocultural contexts. Localization is defined as the translation and transcreation of a software product considering the peculiarities of the target country users or user groups, including their sociocultural expectations.

The paper highlights that localization is a dynamic process that requires in-depth analysis of the original content, advanced translation skills, understanding of client and target audience needs, and consideration of extralinguistic factors absent in traditional written translation.

The components of localization are described, including translation of interface texts and documentation, adaptation of calculation methods, editing, testing the localized product, and technical localization such as font and graphic adaptation. Special attention is given to the localization of computer games, where graphic adaptation and voice-over are also critical.

The paper emphasises the role of localization in ensuring functional equivalence between source and translated texts, promoting better reception by users from various national and cultural backgrounds. The phenomenon of «Ukrainianization» as an example of software localization into Ukrainian is discussed. Translational strategies such as domestication and foreignization are explained as approaches to either adapt the text closer to the target culture or preserve affinity with the source culture.

The paper emphasizes the importance of a comprehensive approach to localization, considering linguistic, cultural, and technical factors for the successful introduction of software products to new markets. It suggests that localization is an essential part of IT development in the context of globalization and growing demand for game content internationalization.

Key words: localization, Ukrainianization, domestication, foreignization, linguistic aspect of localization, technical aspect of localization, machine translation, CAT tools.

Постановка наукової проблеми та її значення. Стрімкий розвиток інформаційних технологій зумовив великий обсяг виробництва та поширення прикладних програмних продуктів, зокрема комп'ютерних ігор по всьому світі. Це у свою чергу викликало потребу у їхній культурно-мовній локалізації (адаптації) для розширення ринків збуту і залучення якомога більшої кількості користувачів. Дослідження у сфері локалізації висвітлюють культурні, історичні та правові обмеження, наприклад, зміни в наративі або заборону певних символів у різних країнах. Загалом, сучасний науковий дискурс підкреслює, що локалізація – це не просто переклад, а багатогранний процес, що враховує лінгвістичні, технічні та культурні особливості цільової аудиторії та середовища використання програмного продукту.

Актуальність статті зумовлена необхідністю описати та систематизувати поняття «локалізація», яке входить до переліку компетенцій сучасного перекладача. Об'єктом дослідження є сучасні локалізовані відеоігри, а предметом – лінгвістичні та технічні особливості здійснення локалізації.

Аналіз останніх досліджень із цієї проблеми. Проблеми локалізації комп'ютерних ігор досліджують як вітчизняні, так і зарубіжні науковці. Серед зарубіжних авторів варто відзначити Мігеля Хіменес-Креспо, який розглядає локалізацію як складний лінгвістичний і комунікативний процес адаптації цифрових текстів різних культурних контекстів. Е. Урен і Р. Говард підкреслюють технологічний аспект локалізації, акцентуючи увагу на глибинному аналізі оригінального матеріалу та врахуванні екстралінгвістичних чинників.

Вітчизняні дослідження (наприклад, роботи Онищенко Ю. К., дослідження Харківського національного університету, видання Криворізького педагогічного університету) фокусують свою увагу на українізації відеоігор, труднощах культурно-лінгвістичної адаптації специфічних елементів, а також на проблемах технічної реалізації

локалізації. Зокрема, проблема полягає на недостатності професійних рекомендацій для української локалізації, що призводить до лінгвістичних втрат (гумор, жарти) і атмосфери гри.

Проблеми локалізації висвітлені у роботах таких вітчизняних та зарубіжних вчених як: Л. Боукер (2002), Б. Есселінк (2000), Ю. В. Олексійчук (2012), Ю. К. Онищенко (2009), Е. Урен (1993), Д. А. Шмітт (2000), М. Хіменес-Креспо (2025) тощо.

Формулювання мети та завдань статті. Мета роботи полягає у теоретичному обґрунтуванні і систематизації поняття локалізації. **Завданням** роботи є виявити лінгвістичні та технічні особливості процесу локалізації, а також з'ясувати, якими навчиками має володіти спеціаліст з локалізації відеоігор.

Матеріалом слугують сайти онлайн сервісів, що надають послуги локалізації; спеціалізовані перекладацькі комп'ютерні програми, власне бази перекладів і глосарії, доступні он-лайн для локалізації програмних продуктів, а також відеоігри «Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO; укр. Контрудар: Глобальний Наступ)», «Among the Sleep (укр. Посеред сну)», «Baldur's Gate (укр. Брама Балдура)» тощо.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Локалізація є складним технологічним, текстовим, комунікативним і когнітивним процесом, за допомогою якого цифрові інтерактивні тексти обробляють з метою використання в лінгвістичних і соціокультурних контекстах, відмінних від місця походження (Jiménez-Crespo, 2013: 40). Термін «**локалізація**» (від лат. locus – місце) – це переклад вербального компоненту програмного продукту у відповідності до особливостей певної країни, регіону або групи людей, відповідно до їхніх соціально-культурних очікувань; перетворення готового програмного продукту з метою використання його у країнах з іншою мовою (Uren,

1993: 20–27); «динамічний процес адаптації програмного забезпечення, вебсайтів або супровідної технічної документації до стандартів і мовних традицій країни, для якої призначене програмне забезпечення (Академічний тлумачний словник української мови), веб-сайт або документація, що до всього характеризується глибинним аналізом оригіналу, високим рівнем перекладацької майстерності локалізатора, розумінням потреб замовника та цільового користувача локалізованого продукту, а також відрізняється наявністю низки екстралінгвістичних факторів, не притаманних класичному письмовому перекладу» (<http://www.oleksiychuk.org.ua>). Локалізація передбачає переклад документації і користувацького інтерфейсу, зміну методик розрахунків, а також деяке перероблення програмного продукту (<http://www.linux.org.ua/>); відтворення програмної продукції засобами іншої мови як особливий жанр перекладу (Онищенко, 2009: 6–10). Локалізація забезпечує оптимальну функціональну відповідність між вихідним і перекладеним текстами. Представниками конкретних національно-територіальних спільнот і соціальних груп мають можливість краще сприймати контент локалізованого продукту. Локалізація програмних продуктів українською мовою отримує назву **українізація** тобто перехід на впровадження української мови в їхній інтерфейс (<http://sum.in.ua/s/ukrajinizacija>). Об'єктами, що підлягають локалізації на сучасному етапі розвитку інформаційних технологій є: програмне забезпечення, сайти, комп'ютерні ігри та мультимедійні засоби, де всі вказані об'єкти долучають також переклад супровідної документації, а останні два передбачають не тільки адаптацію графіки, а і голосове озвучування.

У фокусі уваги поданої статті перебувають **комп'ютерні ігри** або **відеоігри** – середовище взаємодії людини (групи людей) з комп'ютером або декількох людей між собою за допомогою комп'ютера з метою розваги, навчання або тренування. Під час комп'ютерних ігор за допомогою спеціальних програм створюється імітація прямої взаємодії у віртуальному просторі між персонажами та користувачем (або групою користувачів) за певним алгоритмом. Спостерігаючи ігрову ситуацію на екрані монітора, гравець впливає на неї за допомогою клавіатури, «миші», джойстика тощо. Комп'ютерні ігри схожі з відеоіграми, але на відміну від останніх не потребують наявності спеціальних технічних пристроїв (ігрової консолі чи приставки). Типові ознаки комп'ютерної гри: «сенситивність (створення особливого аудіо-візуального середовища), інтерактивність (наяв-

ність зворотнього зв'язку програми й гравця), варіативність (можливість гравця впливати на розвиток подій у грі). За жанрами комп'ютерні ігри поділяють на аркадні (вимагають швидкісної реакції), пригодницькі (гравець діє відповідно до сюжету), рольові (учасник дотримується обраної ролі), стратегічні (моделювання процесів виробництва, керування тощо), логічні (шахи, більярд), симулятори (імітація керування автомобілем, літаком), навчальні і розвивавальні (дозволяють донести складну для розуміння інформацію в доступній ігровій і мультимедій формі» (<https://esu.com.ua/article-4393>).

Перша комп'ютерна гра з українською локалізацією з'явилася наприкінці 1980-х років (клон гри Расман, який, імовірно, створили студенти і в якому українською було написано лише слово «рахунок»). До 2014 року ситуація з українською локалізацією ігор не змінювалася на краще. Перша гра з офіційною українською локалізацією з'явилася у 2005 році і мала назву «Козаки. Наполеонівські війни» від української студії GSC Game World. І лише 83 проекти до 2014 року підтримували українську, причому більшість із них мала лише текстовий переклад, а значну частину становила неофіційна локалізація, яку шанувальники робили власноруч.

Від 2014 року збільшився попит на ігри українською мовою, тож і суттєво зросла підтримка української мови в іграх. Цього ж року найбільший сервіс цифрової дистрибуції ігор Steam додав підтримку української мови, що дало змогу розробникам додавати в ігри, що виходять на цій платформі, українську локалізацію. Влітку 2023 року українську локалізацію (офіційну і самовироблену) мають 3786 ігор, серед яких багато ААА-проектів. У 2025 році очікують ще більший попит на комп'ютерні ігри з українською локалізацією (див. Рис. 1):



Рис. 1. Ілюстративний приклад українізованого інтерфейсу популярної гри CounterStrike (укр. «Контрудар»)

Серед актуальних проблем у цій сфері те, що у деяких іграх присутній машинний переклад, деякі ігри загалом мають неякісну локалізацію (<https://speka.media/ukrayinska-u-videoigrax>).

Порівняно з іншими типами локалізації програмних продуктів, локалізація комп'ютерних ігор є відокремленою. Важливо зазначити, що дуже часто процес локалізації комп'ютерних ігор має відбуватися паралельно із розробленням гри вихідною мовою, щоб забезпечити одночасний вихід на ринок декількох мов. Різні компоненти та завдання, пов'язані з локалізацією комп'ютерних ігор передбачають переклад посібників користувача; локалізацію користувацького інтерфейсу; переклад сценарію; озвучування; локалізацію графіки; тестування та остаточне забезпечення якості.

Переклад посібників користувача вимагає застосування правильної термінології, доступної у величезній кількості глосаріїв, адаптованих до різних типів форматів.

Умовно в цілому процесі локалізації комп'ютерних ігор, як і решти програмних продуктів, можна виокремити два аспекти: власне **лінгвістичний** та **технічний**, що постають комплексно.

Щодо лінгвістичного аспекту процес українзації як конкретного виду локалізації передбачає створення коректних та унормованих українізованих версій зарубіжних програмних продуктів (комп'ютерних ігор) із урахуванням таких базових особливостей як: дотримання лексико-стилістичних, граматичних та синтаксичних норм, усталення комп'ютерної терміносистеми, уникання надмірної міжмовної інтерференції (з англійською мовою як мовою оригіналом та російською мовою як мовою посередником, оскільки найчастіше русифіковані версії програм з'являються раніше у силу економічних причин), збереження прагматичної настанови та урахування культурної специфіки цільової мови (особливо у випадку комп'ютерних ігор). Так, англ. слово *click* (*press one of the buttons on a mouse to select a function or item on the screen* – (<https://dictionary.cambridge.org/>) має декілька українських відповідників: 1) *цокати* (*про підбори*); 2) *клацати, клоцати* (*про заціпку, металеві предмети*); 3) *клікати* (*натискати і відпускати кнопку миші – калька з англ. мови*); 4) *натиснути* (<https://dictionary.cambridge.org/>). Згідно зі статистикою локалізованих програм «Майкрософт» найчастотнішим відповідником є *клацати*, потім *натиснути*. Отже, під час перекладу рекомендовано перш за все аналізувати контекст вживання, стилістичні норми та уникати зайвого калькування.

Цікавим випадком є надмірне використання такої перекладацької трансформації як транскрипція. Наприклад, у заголовку «Список чит-кодів для

Counter Strike 1.6» використано переклад «чит-код» до англійського двокомпонентного іменника «cheat code». Якщо дібрати власне українські відповідники, то зазначений термін можна перекласти як «оманливі коди» – опції додані розробниками для налагодження і не видалені під час випуску гри, так і додані окремо як «подарунки гравцям»: деякі роблять гравця невразливим або усувають усіх ворогів з рівня, а інші – додають усі доступні об'єкти одночасно або нові цікаві об'єкти, недоступні під час гри без чит-кодів. Питання полягає у вподобаннях сучасних користувачів, і оскільки «оманливий код» звучить серйозно, а «чит-код» є лаконічнішим, зручнішим у вимові, то перевагу надано другому варіанту. У таких випадках вважаємо, що засилля запозичень такого типу дозволяє гравцям відносити себе до «окремої касти», відчувати себе сучасним і професійним гравцем. Те ж саме стосується і назви самої гри (як показує Рис. 1, власне назву не перекладали українською взагалі). По-перше, гравці майже ніколи не використовують чисто український відповідник «Контрудар», по-друге у вжито увійшла адаптована транскрибована версія «Контрстрайк», а не «Каунтерстрайк» відповідно до правил фонетики. Перед локалізаторами постає проблема: робити переклад за нормами української мови і надавати перевагу пуризмам чи, нехтуючи національною специфікою, наближати переклад до мови оригіналу, залишати багато калькованих і транскрибованих відповідників.

Наведемо приклад перекладу назв ігрових тактик у грі Counter Strike:

– **Push** – **Пуш, Паш** – тактика терористів, яка полягає у невпинному штурмі після початку раунду, обраного ними місця закладання бомби; терористи знищують усіх на своєму шляху. При чому деякі гравці, які погано володіють англійською мовою, називають цю тактику «раш», читаючи англійську літеру р за аналогією з нашою р («ер»).

– **Split** – **Спліт** – тактика, яка передбачає поділ команди, для атаки місця закладки бомби з різних шляхів.

Як бачимо слово split можна перекласти українським поділ, але гравці віддають перевагу англійській транскрибованій версії.

Локалізація комп'ютерних ігор не може поклатися виключно на машинний переклад. Якщо не враховувати додадкові значення полісемічних слів, то може статися викривлення змісту і утворення некоректного, беззмістовного відповідника. Наприклад у грі «Alan Wake 2», де в меню замість «титрів» у було написано «кредити» (credits), або

«чохли для НЛО» замість «замовчування інформації щодо НЛО» (англ. UFO Cover-ups).

Отже, однією з базових проблем локалізації комп'ютерних ігор є доместикація і форенізація. **Доместикація та форенізація** (англ. domestication and foreignization) – це перекладацькі стратегії перекладача або наблизити текст до норм приймальної культури, або залишити максимально близьким до культури вихідної мови. Якщо перекладач прагне максимально адаптувати матеріал до норм приймальної культури, зробити сприйняття текстової інформації зручним і легким, то мова може йти навіть про усунення мовних або змістовних особливостей оригіналу – такий переклад називають **доместикаційним**. Установка на збереження і детальне відтворення особливостей оригіналу, всієї повноти інформації, що міститься в ньому, навіть ціною легкості сприйняття інформації реципієнтами і порушення норм культури можна вважати **форенізаційним** перекладом (House, 2006: 338–358; Myskja, 2013: 9–23; Venuti, 2008: 87).

У багатьох сучасних локалізаціях ігор, наприклад, *Baldur's Gate III* або *Cyberpunk 2077*, імена, сленг, навіть жарти перекладають на зрозумілі українцям аналоги, щоб текст звучав природньо для українців. Наприклад, жарти або популярні українські вислови можуть входити у діалоги персонажів.

Деякі ігри, наприклад *Metro* або *The Witcher 3*, зберігають оригінальні концепти, імена чи екзотичну лексику (особливо коли це частина виразної атмосфери світу), інколи навіть залишають вигадані назви чи популярні фрази без перекладу, аби читач відчув «чужість» ігрового світу.

Так, у грі *Baldur's Gate III* перекладачі адаптували імена, сленг та гумор, щоб усе звучало максимально «по-українськи». Наприклад, персонажі використовують звичний український фольклор, жарти й крилаті вислови, звертання або прокльони («ану геть звідси», «йомайо», «згинути б тобі в тумані!») часто замість буквальних кальок із англійської. Деяких персонажів і закляття теж перекладали з урахуванням українських традицій і мовного колориту. Наприклад, Кармен Тут (англ. Carmen Pennygood) – продавчиня та власниця модної крамниці й ательє «Шмотки Карми» (англ. англ. Carm's Garm), другорядний персонаж у грі *Baldur's Gate III*. Слово «pennygood» – це неофіційне, «жартівливе» чи вигадане слово, яке складається з двох частин: penny (пенні – дрібна монета) + good (добрий). Разом воно означає «той, хто добрий за пенні», тобто буквально: добряк за копійки або той, хто за дріб'язкову ціну робить

добро, або просто «дешевенький добряк». Локалізатори вибрали прізвище «Тут», щоб зробити ім'я коротким, простим і асоціативно добрим (мовляв, Кармен – тут, вона поруч, на своєму місці, « для своїх людей») – звичний, доброзичливий колорит замість буквальної «Пеннігуд».

В одному з віршів у грі в оригіналі було вжито гру слів butter (масло), fly (муха), і butterfly (метелик) (<https://sbt.localization.com.ua>). Українські локалізатори використали омофони – бабка (комаха) і бабка (баба, бабуся, бабуня):

Yondalla and Garl Shared twixt them a farl All covered in butter And they liked each other. Along came a fly Who flew in with a cry to the buttery farl of Yondalla and Garl. When Garl took a bite, Yondalla shrieked with fright! 'Don't eat that, oh my! That's a butterfly!'	Гарл і Йондалла над ставом гуляли, Від бабуні тістечко разом смакували. Над тим ставом бабка Маленька летіла, На кремове тістечко Тихесенько сіла. Ой не їж ти, Гарле, Тістечко від бабки. Бо стирчать із нього Крильця й ніжки бабки. (Софія Шуль)
---	---

У грі *Cyberpunk 2077* під час перекладу було додано сучасний український сленг, відомі мему («кідь у напрямку російського корабля»), політичні й культурні жарти, було вжито слова «Підтримка», «Перевага» з метою досягнення комічного та саркастичного ефекту.

Останнім часом у сфері українського геймінгу активно розвивається власна школа перекладу, і все більше студій вибирають доместикацію, відходячи від калькування російських або англомовних варіантів.

Щодо технічної сторони локалізації комп'ютерних ігор, то загалом існують такі етапи:

- підготовка гри до локалізації (інтернаціоналізація): код та ресурси мають бути гнучкими, щоб легко додавати нові мови, враховувати особливості письма (наприклад, замість праворуч ліворуч), та підтримувати Unicode для символів різних алфавітів;

- виділення тексту у зовнішні файли: все, що підлягає перекладу (діалоги, меню, інтерфейс, повідомлення), виносять у окремі файли (із розширенням JSON, XML тощо), а не «вписують» у код;

- адаптація інтерфейсу: текст різними мовами може сильно відрізнятися за довжиною. UI проєктують так, щоб текст не «виходив» за межі кнопок і панелей. Наприклад, переклад елементів інтерфейсу має враховувати те, що в різних мовах один і той самий за змістом текст може відрізнятися за довжиною (кількістю символів), наприклад:

англ. *default* – укр. «за замовчуванням»; англ. *Add entry* – укр. «Додати елемент»; англ. *hyperlink display text* – укр. «текст гіперпосилання для відображення» тощо;

– оброблення змінних, множин і відмінків: складна граматики, як-от у слов'янських мовах, вимагає системи підстановок для змінних і правил множини;

– локалізація не тільки тексту: аудіо, відео, ілюстрації, дати, валюти, жарти, навіть музика – усе може потребувати адаптації;

– локалізаційне тестування: гра в багатомовних версіях проходить ретельне тестування, щоби знайти помилки (баги), неправильний переклад, чи текст, що не вміщується у UI.

Для ефективної роботи часто залучають CAT/TMS інструменти (Translation Management System) й версійну підтримку, щоб не загубити зміни в різних мовах.

Рядки, які необхідно перекласти, виділяє розробник програмного продукту (відеоігри). Шаблон для перекладу створюється автоматично. Перекладач має лише перекласти та скопіювати його для того, щоб користувачі могли насолоджуватися інтерфейсом рідною мовою.

Відтак, до початку власне перекладу текстової інформації перекладач повинен визначити елементи користувацького інтерфейсу, які не винесені в ресурси і, отже, недоступні для локалізації; перевірити, як впливає зміна довжини рядків на функціональність продукту; проаналізувати наслідки від використання в ресурсах символів з іншої мови (<http://article/devtools/SoftwareLocalization.xml>).

У вирішенні задач локалізації комп'ютерних ігор на допомогу перекладачам приходять спеціалізовані засоби автоматизованого перекладу (CAT, TMS), які значно спрощують і пришвидшують роботу. Такі платформи, як memoQ, SDL Trados, Crowdin, Lokalise, Transifex, Phrase, Smartcat та Centus, дозволяють:

– зберігати глосарії й пам'ять перекладів для консистентності й якості тексту;

– автоматично підставляти раніше перекладені фрази (повторювані рядки – автоматично підтягуються з бази);

– під'єднувати автоматичний машинний переклад, який редактор або перекладач потім допрацьовує «під людину»;

– легко імпортувати/експортувати файли різних форматів (JSON, XML, CSV) і працювати з сотнями мов одночасно;

– виконувати автоматичну перевірку якості та координувати роботу команди у реальному часі.

Такі інструменти скорочують кількість рутинної роботи, дозволяють швидко оновлювати переклад із новими версіями гри та зменшують ризики втрати або дублювання перекладів.

Для локалізації аудіо та відео в комп'ютерних іграх перекладачі і спеціалісти звукозапису використовують такі інструменти:

– спеціалізоване ПЗ для субтитрів та адаптації відео: Subtitle Edit, Amara, Dotsub, Transifex, Crowdin дозволяють створювати й узгоджувати титри, субтитрувати репліки й перекладати ігрові ролики;

– системи для дубляжу й озвучення: Speechify Dubbing Studio, професійні студії та сервіси на зразок Localsoft Games займаються перекладом, записом голосів і їхньою інтеграцією;

– інструменти для управління перекладацькими процесами (TMS, CAT): Сервіси на кшталт Smartling дають змогу ефективно організувати командну роботу, слідкувати за узгодженістю термінів та інтегрувати аудіо/відео у фінальний продукт.

Після локалізації матеріали проходять тестування та фінальну інтеграцію у гру для перевірки якості.

На думку керівника проєктів, Тараса Синюка, перекладач, який займається локалізацією комп'ютерних ігор має володіти достатнім обсягом фонових знань, від змін у правописі до основних політичних подій, трендів у культурі і мистецтві. Усе це може змінювати підходи до локалізації чи надавати ефективні інструменти поліпшення текстів. Перекладачеві **потрібне розуміння особливостей відеоігрового перекладу**: якою може бути структура ігрових текстових файлів, що таке змінні (variables та placeholders), які можуть бути перепони в перекладі множин, діалогів із невизначеною статтю мовця тощо. З філологічної точки зору, перекладач-локалізатор має професійно володіти цільовою мовою та розуміти, чим ігровий переклад відрізняється від інших сфер перекладу (напр. наявність сленгу, жаргону тощо).

Для **технічної локалізації** має бути загальне уявлення про роботи ігрових рушіїв, графічних редакторів і програм для роботи з ресурсами гри, подекуди – навички програмування та розбору ресурсів.

Для **тестування локалізації** потрібен високий рівень володіння цільовою мовою і знання методів та стратегій тестування.

Висновки. Локалізація комп'ютерних ігор є складним багаторівневим процесом, який поєднує лінгвістичну майстерність із глибоким розумінням технічних аспектів та культурного контексту цільової аудиторії. Якісна локалізація не

лише передає текст та інтерфейс іншою мовою, а й адаптує ігровий світ, гумор, референси, аудіо та відео так, щоб користувачі з різних країн отримували схожий ігровий досвід і комфортно взаємодіяли з продуктом, а також могли спілкуватися у ігрових чатах.

Успішна локалізація допомагає розробникам розширити ринки збуту, зміцнити бренд, підвищити конкурентоспроможність та рівень задоволеності гравців.

З лінгвістичної точки зору під час локалізації комп'ютерних ігор слід враховувати не лише правильний переклад текстів, а й адаптацію культурно специфічних елементів, ідіом, жартів, назв, ігрового сленгу, щоб зробити гру зрозумілою, природною та привабливою для локальної аудиторії. В цьому контексті важливо застосовувати стратегію доместикації перекладу – тобто максимально адаптувати текст до норм, стилю й куль-

тури реципієнта, іноді змінюючи або спрощуючи оригінальні елементи задля легкого сприйняття та природності.

З технічної точки зору важливим є й використання сучасних інструментів – CAT-систем, TMS і платформ для командної роботи.

Отже, формування компетентного фахівця з локалізації відеоігор вимагає як знань із галузі мовознавства, так і володіння сучасними IT-інструментами й навичками міжкультурної комунікації.

Перспективу дослідження вбачаємо у розробленні теорії локалізації як особливого жанру перекладу шляхом вивчення, аналізу та порівняння комп'ютерної термінології, фразеології, сучасного сленгу української та англійської мов, розбудові української комп'ютерної терміносистеми, а також у вивченні можливостей локалізації сучасними системи автоматизованого перекладу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академічний тлумачний словник української мови. URL: <http://sum.in.ua/s/ukrajinizacija> (дата звернення: 01.09.2025).
2. Енциклопедія сучасної України. URL: <https://esu.com.ua/article-4393> (дата звернення: 05.09.2025).
3. Локалізація. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/baldur-s-gate-3-lehendarna-hra-maye-ukrayinsku-lokalizatsiyu> (дата звернення: 15.08.2025).
4. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі: автореф. дис... канд. філол. наук: 10.02.16. Київ, 2009. 19 с. URL: <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/351510.html> (дата звернення: 04.07.2025).
5. Персональний блог Юрія Олексійчука. URL: <http://www.oleksiychuk.org.ua/22-01-2014/scho-take-lokalizatsiya/> (дата звернення: 08.07.2025).
6. Українська у відеоіграх. URL: <https://speka.media/ukrayinska-u-videoigrax-koli-personazi-zagovoryat-solovyinoyu-9d5lov> (дата звернення: 08.06.2025).
7. Alonso E., Jiménez-Crespo M. A. Elisa Alonso interviews Miguel A. Jiménez-Crespo on translation and localisation. *The Journal of Specialised Translation*. 2025. 44. URL: <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2025.8459> (дата звернення: 08.09.2025).
8. Bowker L. *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction*. University of Ottawa Press, 2002. 185 p.
9. Esselink B. *A Practical Guide to Localization*, Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2000. 488 p.
10. House J. Text and Context in Translation. *Journal of Pragmatics*. 2006. V. 38. Pp. 338–358.
11. Jiménez-Crespo M. A. *Translation and Web Localization*. Routledge, 2013. 240 p.
12. Linux.org.ua. URL: <https://linux.org.ua/index.php?PHPSESSID=b9cc2e25febe4a1fa59eea667ad725f0&action=forum> (дата звернення: 06.09.2025).
13. Microsoft Language portal. URL: <http://www.microsoft.com/Language/en-US/Default.aspx>. (дата звернення: 06.07.2025).
14. Myskja K. Foreignisation and resistance: Lawrence Venuti and his critics. *Nordic Journal of English Studies*. 2013. 12 (2). P. 1–23.
15. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата звернення: 06.08.2025).
16. Schmitt D. A. *International programming for Microsoft Windows: Guidelines for Software Localization With Examples in Microsoft Visual C*. WP Publishers & Distributors Pvt Limited. 469.
17. Software Localization. URL: <http://article/devtools/SoftwareLocalization.xml> (дата звернення: 06.08.2025).
18. Uren E., Howard R., Perinotti T. *Software localization and Localization: An introduction* / Van Nostrand Reinhold, 1993. 256 p.
19. Venuti L. *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. New York: Routledge. 344.

REFERENCES

1. Akademichnyi tлумachnyi slovnyk ukrainskoi movy [Academic Explanatory Dictionary of the Ukrainian Language]: website. URL: <http://sum.in.ua/s/ukrajinizacija>. (Last accessed: 01.09.2025). [in Ukrainian].
2. Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy [Encyclopedia of Modern Ukraine]: website. URL: <https://esu.com.ua/article-4393>. (Last accessed: 05.09.2025). [in Ukrainian].

3. Lokalizatsiia [Locakisation]: website. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/baldur-s-gate-3-lehendarna-hra-maye-ukrayinsku-lokalizatsiyu>. (Last accessed: 15.08.2025). [in Ukrainian].
4. Onyshchenko Yu. K. (2009) Lokalizatsiia prohramnykh produktiv u anhlo-ukrainskomu perekladі. [Localisation of Software in English-Ukrainian Translation]: autoref. dys... kand. filol. nauk: 10.02.16, Kyiv. 19. [in Ukrainian] URL: <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/351510.html>. (Last accessed: 04.07.2025). [in Ukrainian].
5. Personalnyi blog Yuriiі Oleksiichuka [Yuriy Oleksiychuk's Personal Blog]: website. URL: <http://www.oleksiychuk.org.ua/22-01-2014/scho-take-lokalizatsiya/>. (Last accessed: 08.07.2025). [in Ukrainian].
6. Ukrainska u videoigrakh [Ukrainian Language in videogames]: website. URL: <https://speka.media/ukrayinska-u-videoigrax-koli-personazi-zagovoryat-solovynoyu-9d5lov>. (Last accessed: 08.06.2025). [in Ukrainian].
7. Alonso E., Jiménez-Crespo M. A. (2025) Elisa Alonso interviews Miguel A. Jiménez-Crespo on translation and localisation. *The Journal of Specialised Translation*. 44. URL: <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2025.8459>. (Last accessed: 08.09.2025).
8. Bowker L. (2002) Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction. University of Ottawa Press. 185.
9. Esselink B. (2000) A Practical Guide to Localization. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. 488.
10. House J. (2006). Text and Context in Translation. *Journal of Pragmatics*. 2006. V. 38. 338–358.
11. Jiménez-Crespo M. A. (2013) Translation and Web Localization. Routledge. 240.
12. Linux.org.ua [Linux Systems]: website. URL: <https://linux.org.ua/index.php?-PHPSESSID=b9cc2e25febe4a1fa59eea667ad725f0&action=forum>. (Last accessed: 06.09.2025). [in Ukrainian].
13. Microsoft Language portal: website. URL: <http://www.microsoft.com/Language/en-US/Default.aspx>. (Last accessed: 06.07.2025).
14. Myskja K. (2013) Foreignisation and resistance: Lawrence Venuti and his critics. *Nordic Journal of English Studies*. 12 (2).1–23.
15. Cambridge Dictionary: website. URL: <https://dictionary.cambridge.org/>. (Last accessed: 06.08.2025).
16. Schmitt D. A. (2000) International programming for Microsoft Windows: Guidelines for Software Localization With Examples in Microsoft Visual C. WP Publishers & Distributors Pvt Limited. 469.
17. Software Localization: website URL: <http://rsdn.ru/article/devtools/SoftwareLocalization.xml>. (Last accessed: 06.08.2025).
18. Uren E., Howard R., Perinotti T. (1993) Software localization and Localization: an Introduction. New York: VNR Computer Library. 256.
19. Venuti L. (2008) The Translator's Invisibility. A History of Translation. New York: Routledge. 344.

Дата першого надходження рукопису до видання: 24.09.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 29.10.2025

Дата публікації: 24.11.2025