

ПЕРЕКЛАД І ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР: МОВНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА КУЛЬТУРНА АДАПТАЦІЯ

Переклад відеоігор є складним і відповідальним процесом, що виходить за межі простої мовної трансформації. Він потребує не лише точного передавання змісту, а й збереження емоційної атмосфери, стилістичних особливостей та культурного контексту. Від якості локалізації залежить, наскільки гравці зможуть зануритися у гру та сприйняти її відповідно до задуму розробників.

Дослідженням цього питання займалися такі українські науковці, як Ю. Головацька, Ю. Новосад, М. Домаренко, О. Підгрушна, А. Качанова, В. Артамонова, Т. Лук'янова та інші. Їхні роботи підтверджують, що локалізація відеоігор – це не просто переклад, а глибока адаптація, яка враховує мовні, культурні й навіть технічні особливості цільової аудиторії.

На сьогодні відеоігри стали популярнішими за книги та фільми, займаючи провідне місце в індустрії розваг [9]. Ринок відеоігор продовжує зростати, і станом на сьогодні його дохід перевищує 180 мільярдів доларів [6]. Для порівняння, глобальний ринок книг зріс з 122 мільярдів доларів у 2018 році до 129 мільярдів у 2023 році [3], тоді як світовий касовий збір кіноіндустрії у 2024 році склав лише 32,3 мільярда доларів [4]. Музична індустрія також поступається за прибутками, досягнувши 28,6 мільярда доларів у 2024 році [5].

Однією з ключових платформ для розповсюдження відеоігор є Steam, який не лише надає доступ до тисяч ігор, а й виступає головним центром для гри, обговорення та створення контенту [7]. Станом на 13:55 28.02.25 в онлайн-режимі перебувають 31,291,727 користувачів, з яких 8,420,704 грають в цей момент [7]. Згідно *опитування Steam щодо апаратного та*

програмного забезпечення на січень 2025, найпоширенішими мовами інтерфейсу користувачів платформи були англійська – 33,97% та спрощена китайська – 29,18%, тоді як українська мова посідає 14 місце в рейтингу – 0,67% [8]. У контексті глобального ринку відеоігор якісна локалізація є важливим фактором, що впливає на доступність і популярність ігрових проєктів серед різних аудиторій. Крім того, високоякісна україномовна локалізація відіграє важливу роль у зміцненні позицій української мови. Вона не лише забезпечує комфортний ігровий досвід, а й сприяє її популяризації серед гравців, формуючи стійкий інтерес до українськомовного контенту.

Аналіз локалізацій відеоігор свідчить, що ефективний переклад потребує не лише точного відтворення змісту, а й адаптації мовних і культурних особливостей. Наприклад, у дослідженні перекладу власних назв у відеогрі *Dota Underlords* М. Домаренко та А. Панова розглядають метод калькування, який активно використовується для передавання значень персонажів. Деякі з адаптованих назв, як-от *Earthshaker* – *Землетрус*, *Antimage* – *Антимаг* чи *Venomancer* – *Трутомант*, вдало передають оригінальний зміст. Водночас були виявлені випадки неточного перекладу, як-от *Beastmaster* – *Звіромайстер* чи *Phantom Lancer* – *Фантомний Улан*, де калькування призвело до неприродного звучання в українському контексті. Слово «улан» асоціюється з кавалерією, тоді як персонаж використовує спис і пересувається пішки. На думку М. Домаренко та А. Панової, ліпшим варіантом було б «списоносець» – менш лаконічне, але точне й нейтральне слово, що уникає зайвих асоціацій [2].

За Головацькою та Новосад, ефективна локалізація відеоігор включає не лише мовну адаптацію, а й такі важливі аспекти, як інтернаціоналізація – створення контенту, який легко адаптується до різних мов і культур без значних змін у кодовій базі гри. Важливою є також культуралізація, яка охоплює адаптацію гри до історичних,

релігійних та соціокультурних особливостей цільового ринку. Це дозволяє не лише уникнути можливих непорозумінь, а й зробити контент більш автентичним для локальної аудиторії. Окрім цього, значну роль відіграє транскреація, тобто творча адаптація тексту з урахуванням специфіки мовлення та культури, що допомагає зберегти емоційний вплив оригінального контенту. У випадках, коли дослівний переклад не передає необхідний зміст або звучить неприродно, застосовується ререйтинг – модифікація тексту, яка використовується для адаптації гумору, сленгу чи культурних відсилок. Наприклад, ігрові персонажі можуть вживати унікальні фрази чи вирази, які потребують не просто перекладу, а повного переосмислення, щоб вони звучали органічно в іншомовній спільноті. Саме завдяки такому комплексному підходу локалізатори можуть створювати максимально автентичний ігровий досвід для гравців у різних країнах [1].

Отже, локалізація відеоігор є не лише процесом перекладу, а й складною адаптацією, що враховує мовні, культурні та технічні особливості. Дослідження підкреслюють важливість професійного підходу до локалізації та свідчать, що якісний переклад сприяє не лише зручності користувачів, а й популяризації української мови в цифровому просторі. Загалом, розвиток україномовної локалізації сприяє зростанню інтересу до відеоігор серед україномовної аудиторії та формує передумови для подальших досліджень у цій сфері.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Головацька Ю., Новосад Ю. Концепції локалізації відеоігор. Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу : зб. тез II Міжнар. науково-практ. конф., м. Тернопіль, 31 берез. 2020 р. Тернопіль, 2020. С. 217–220. URL: https://tnpu.edu.ua/naukova-robota/konference/frankofonija_2020.pdf#page=217.
2. Домаренко М., Панова А. Особливості перекладу власних назв

методом калькування у відеогрі «Dota Underlords». *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2021. Т. 3, № 51. С. 29–21. URL: <https://reposit.nupp.edu.ua/handle/PoltNTU/10326>.

3. Global book publishing revenue 2023 | Statista. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/statistics/307299/global-book-publishing-revenue/> (дата звернення: 28.02.2025).

4. Gower street's global box office projection sees small rise ahead of cinemacon - gower street analytics. *Gower Street Analytics*. URL: <https://gower.st/articles/gower-street-global-box-office-projection-small-rise-cinemacon/> (дата звернення: 28.02.2025).

5. Honcharenko D., Makhovych I. Gamification's golden age: how gaming principles are reshaping the world. *Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультимовного глобалізованого світу* : зб. тез доп. IX Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 11 квіт. 2024 р. Київ, 2024. С. 140–146.

6. Steam, the ultimate online game platform. *Welcome to Steam*. URL: <https://store.steampowered.com/about/> (дата звернення: 28.02.2025).

The Most Popular Languages on Steam in 2025. *Game Translation and Localization Studio | Logrus IT Games*. URL: <https://games.logrusit.com/en/news/the-most-popular-languages-on-steam/> (дата звернення: 28.02.2025).

7. Zhlali Z., Makhovych I. Video games as tools for self-improvement and learning enhancement. *Науково-технічна конференція молодих вчених "Актуальні проблеми інформаційних технологій"* : Матеріали доп., м. Київ, 19–20 жовт. 2023 р. Київ, 2023. С. 56–58.