

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**

Гуманітарно-педагогічний факультет

ПОГОДЖЕНО

**Декан гуманітарно-педагогічного
факультету, кандидат
філософських наук, доцент**

Савицька І.М.

(підпис)

" ____ " _____ 20__ р.

ДОПУСКАЄТЬСЯ ДО ЗАХИСТУ

**Завідувач кафедри іноземної
філології та перекладу, доктор
педагогічних наук, професор**

Амеліна С.М.

(підпис)

" ____ " _____ 20__ р.

МАГІСТЕРСЬКА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**“ЛОКАЛІЗАЦІЯ КОМП’ЮТЕРНИХ ІГОР: ВИКЛИКИ ТА ПРОЦЕС
АДАПТАЦІЇ”**

Спеціальність: 035 Філологія

Освітня програма: Німецька мова та друга іноземна мова

Орієнтація освітньої програми: _____ освітньо-професійна _____
(освітньо-професійна або освітньо-наукова)

Гарант освітньої програми:

к.філ.н., доцент

(науковий ступінь та вчене звання)

Артюмцев О.В.

(підпис)

(ПІБ)

Керівник магістерської кваліфікаційної роботи:

к.пед.н., доцент

(науковий ступінь та вчене звання)

Монашненко А.М.

(підпис)

(ПІБ)

Виконав/ла

(підпис)

Цивенко Д.В.

(ПІБ здобувача)

КИЇВ – 2025

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ

Гуманітарно-педагогічний факультет

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри іноземної філології і перекладу,

Доктор педагогічних наук, професор _____ Амеліна С. М.
“ _____ ” _____ 20__ року

ЗАВДАННЯ ДО ВИКОНАННЯ МАГІСТЕРСЬКОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧУ

Цивенко Дар'ї В'ячеславівні _____

(прізвище, ім'я, по батькові)

Спеціальність: 035 “Філологія”

Освітня програма: Німецька мова та друга іноземна мова

Орієнтація освітньої програми: освітньо-професійна

Тема магістерської кваліфікаційної роботи: Локалізація комп'ютерних ігор: виклики та процес адаптації.

затверджена наказом ректора НУБіП України від “ _____ ” _____ 20__ р. № _____

Термін подання завершеної роботи на кафедру _____

Вихідні дані до магістерської кваліфікаційної роботи: тексти комп'ютерної гри “Sherlock Holmes The Awakened”.

Перелік питань, що підлягають дослідженню:

1. Розкрити сутність локалізації комп'ютерних ігор та дослідити особливості процесу локалізації.
2. Пояснити, у чому полягають відмінності понять локалізації та перекладу.
3. Проаналізувати перекладацькі стратегії, що використовуються під час процесу локалізації комп'ютерних ігор.
4. Окреслити причини обмеження української мови у численних проєктах ігрової індустрії.
5. Дослідити стан та розвиток української локалізації комп'ютерних ігор в періоди до та після 2022 року та визначити вплив української спільноти на індустрію.
6. Визначити особливості офіційних української та німецької локалізацій гри “Sherlock Holmes The Awakened” шляхом порівняльного аналізу.

Дата видачі завдання “ _____ ” _____ 20__ р.

Керівник магістерської кваліфікаційної роботи _____

(підпис)

Монашненко А.М.

(прізвище та ініціали)

Завдання прийняв до виконання _____

Цивенко Д.В.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПРОЦЕСУ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	10
1.1 Сутність та особливості процесу локалізації комп'ютерних ігор.....	10
1.1.1 Комп'ютерна гра як засіб всебічного розвитку.....	10
1.1.2 Явище локалізації комп'ютерних ігор та програмного забезпечення.....	13
1.1.3 Вплив жанру комп'ютерної гри на процес перекладу.....	19
1.1.4 Модель sim-ship нелінійність текстів комп'ютерних ігор.....	22
1.1.5 Форми, стадії та етапи процесу локалізації комп'ютерних ігор.....	25
1.2 Фундаментальні відмінності локалізації від перекладу в контексті комп'ютерних ігор: мультимодальний характер ігор.....	28
1.3 Перекладацькі стратегії як ключовий інструментарій у подоланні викликів локалізації.....	34
Висновок до Розділу 1.....	42
РОЗДІЛ 2. УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР: СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ	44
2.1 Фактори впливу на обмеження української мови в численних проєктах ігрової індустрії.....	44
2.2 Розвиток процесу локалізації комп'ютерних ігор українською мовою в періоди до та після 2022 року.....	47
2.3 Унікальність тематики ігрового змісту до культури та контексту українського народу.....	54
Висновок до Розділу 2.....	56
РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ТЕКСТІВ УКРАЇНСЬКОЮ ТА НІМЕЦЬКОЮ МОВАМИ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ	58
3.1 Аналіз допоміжних текстів гри “Sherlock Holmes The Awakened”.....	58
3.2 Порівняльний аналіз сюжетних текстів гри “Sherlock Holmes The Awakened”.....	63
Висновок до Розділу 3.....	84
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	86

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	88
--	-----------

ABSTRACT

This thesis is focused on the concept of computer games localization in the context of translation studies. The aim of this thesis is to research and analyse the specifics and challenges of the computer game localisation process. The objectives of the thesis are: 1) to reveal the essence of the process of localisation and its specifics; 2) to study the general concept of localisation to distinguish between the concepts of “localisation” and “translation”; 3) to analyse the translation strategies used in the localization process; 4) to determine the reasons for the limited use of the Ukrainian language in computer games; 5) to examine the current state and development of the localization into Ukrainian in the timeframe before and after 2022; 6) to identify the features of the official German and Ukrainian localisations of the game “Sherlock Holmes The Awakened”.

The object of the study is the linguistic component of computer game localisation.

The subject of the study is the specifics of computer game localization into German and Ukrainian.

Research methods are: 1) general scientific: induction, deduction, analysis and synthesis; 2) special linguistic methods: the method of analysis of dictionary definitions, the method of translation analysis.

Key words: computer game localisation, translation studies, translation strategies, Ukrainian game localisation, German game localisation

ВСТУП

Актуальність та унікальність теми. Тема магістерської роботи зумовлена надзвичайною актуальністю локалізації комп'ютерних ігор українською мовою, її стрімким розвитком та необхідністю забезпечення доступності різноманітних проєктів індустрії комп'ютерних ігор для українського ринку, а також зумовлена питанням дослідження поняття локалізації у контексті перекладознавства. У період повномасштабного вторгнення росії в Україну в суспільстві постало гостре питання викорінення всього російського з усіх сфер нашого життя – це стосується, в першу чергу, мови. В індустрії комп'ютерних ігор це виражається у збільшенні проєктів, у які розробники додають українську мову, і, особливо, у активності ігрової спільноти України – гравці активно переходять на англійську (у разі відсутності української), а також створюють одноосібні або командні проєкти локалізації для ігор, у яких українська мова відсутня. Подальший розвиток і підтримка української локалізації чинитимуть позитивний вплив на економіку, розширення глобальної аудиторії ігор та на підтримку міжкультурних зв'язків в контексті обміну досвідом між гейм-спільнотою різних культур.

Зважаючи на стрімкий розвиток локалізації комп'ютерних ігор українською мовою, вона дедалі частіше стає предметом обговорень у суспільстві. Проблема полягає у тому, що часто процеси перекладу та локалізації комп'ютерних ігор можуть ототожнюватися через поширену думку, що вони майже не мають відмінностей. В даній роботі проаналізовано особливості процесу локалізації комп'ютерних ігор та визначено його роль у перекладознавстві. Також особлива увага була приділена розвитку локалізації комп'ютерних ігор в Україні та визначенню факторів, що впливають на відсутність української мови у іграх. Досліджено стан української локалізації у періоди до та після 2022 р. На прикладі текстових матеріалів гри “Sherlock Holmes The Awakened” від української студії “Frogwares” проаналізовано особливості лінгвістичної локалізації ігрового продукту для українськомовної

та німецькомовної аудиторій, з метою демонстрації того, як можуть змінюватися тексти гри при врахуванні культурних та лінгвістичних особливостей тих регіонів, для яких створювалася локалізована версія гри.

Об'єктом дослідження є лінгвістична складова локалізації комп'ютерних ігор.

Предметом дослідження є особливості локалізації комп'ютерних ігор українською та німецькою мовами.

Матеріалами дослідження слугують відібрані методом суцільної вибірки приклади на основі зроблених впродовж гри скриншотів локалізованих текстів гри “Sherlock Holmes The Awakened” українською та німецькою мовами, а також англійською мовою, яка є оригіналом.

Метою магістерської роботи є дослідження та аналіз особливостей і викликів процесу локалізації комп'ютерних ігор, дослідження етапів розвитку української локалізації в періоди до та після 2022 року та здійснення порівняльного аналізу української і німецької локалізацій гри “Sherlock Holmes The Awakened” задля визначення особливостей використання різних перекладацьких інструментів при відтворенні текстів комп'ютерних ігор для аудиторій різних країн.

Поставлена мета передбачає вирішення таких **завдань**:

1. Розкрити сутність локалізації комп'ютерних ігор та дослідити особливості процесу локалізації.
2. Пояснити, у чому полягають відмінності понять локалізації та перекладу.
3. Проаналізувати перекладацькі стратегії, що використовуються під час процесу локалізації комп'ютерних ігор.
4. Окреслити причини обмеження української мови у численних проєктах ігрової індустрії.

5. Дослідити стан та розвиток української локалізації комп'ютерних ігор в періоди до та після 2022 року та визначити вплив української спільноти на індустрію.
6. Визначити особливості офіційних української та німецької локалізацій гри “Sherlock Holmes The Awakened” шляхом порівняльного аналізу.

Методи дослідження. Для досягнення мети та розв'язання поставлених завдань у роботі застосовано такі основні методи дослідження: 1) **загальнонаукові:** індукція, дедукція, аналіз і синтез – для уточнення теоретичних засад і формування висновків дослідження; 2) **спеціальні лінгвістичні методи:** метод аналізу словникових дефініцій – для визначення значення фразеологічних мовних одиниць, словосполучень, прислів'їв тощо; метод перекладацького аналізу – задля аналізу текстів оригіналу та його перекладів українською та німецькою мовами і дослідження відмінностей відтворення текстів комп'ютерної гри для українськомовної та німецькомовної аудиторій.

Практичне значення дослідження. Практичне значення роботи виражається у можливості застосування матеріалів для вивчення тенденцій розвитку української локалізації та підходів до перекладу ігор українською мовою та німецькою мовами.

Апробація роботи і публікації. Апробація результатів дослідження здійснена на VII Міжнародній науково-практичній студентській конференції “Світ мов і мови світу”, що відбулася 17 квітня 2025 р. Тези кваліфікаційної роботи викладено під назвою “The concept of computer games localisation in the domain of translation studies”. URL: https://nubip.edu.ua/sites/default/files/u169/zbirnyk_svit_2025.pdf

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів із висновками до них, загальних висновків, анотації англійською мовою, списком використаних джерел у загальній кількості 68 джерел, з них 34 зарубіжних. Загальний обсяг роботи становить 95 с., із них – 81 с. основного тексту.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПРОЦЕСУ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

1.1 Сутність та особливості процесу локалізації комп'ютерних ігор

1.1.1 Комп'ютерна гра як засіб всебічного розвитку

У 1947 році світ зробив крок у нову еру – саме цей рік знаменується появою першої ігрової комп'ютерної програми, що була написана А. Тюрінгом. Це була перша у світі теоретична програма для гри в шахи на комп'ютері. Згодом, у 1961 році, студенти Массачусетського технологічного інституту В. Вітейнем та С. Рассел створили гру “Spacewar!”, ігровий процес якої будувався на боротьбі двох космічних кораблів.

За період від появи першої гри до того вигляду ігор, з яким ми знайомі сьогодні, індустрія пережила колосальну кількість трансформацій, покращень та невдач. Ігри стали набагато комплекснішими як у технічному плані, так і наративному, і масштаб кількості текстів в них може налічувати, без перебільшення, цілі томи, що робить їх надзвичайно трудомісткими, але водночас захоплюючими для перекладу. На початку свого зародження як феномену ігри майже не потребували перекладу, адже склалися з простих фігур, символів та невеликим числом рядків коду (O'Hagan & Mangiron, 2006, с. 11). Розвиток технологій дозволив іграм поступово набувати все більшого масштабу, і завдяки цьому тепер вони можуть запропонувати гравцям насичені текстовою складовою комплексні світи, вже й не кажучи про їхні візуальні та функціональні можливості, що пропонуються на даному етапі розвитку технологій.

Протягом тривалого часу у суспільстві неодноразово можна було почути думку про те, що комп'ютерні ігри – це ніщо інше, як дитяче хобі, примітивна форма розваг, яка не вирізняється особливою користю для людини та чинить

переважно негативний вплив на особистість. Однак світ змінився, і зараз індустрія комп'ютерних ігор довела свою значимість на світовому рівні та посіла одне з провідних місць серед найбільших індустрій дозвілля. Без індустрії комп'ютерних ігор сучасне людство уявити неможливо, оскільки за десятки років свого розвитку вона стала невід'ємною частиною поп-культури, яка має вплив на повний спектр сфер життя людини – від розваг та дозвілля до галузі освіти.

На основі деяких жанрів ігор, які буде наведено нижче, можна стверджувати, що у певних випадках комп'ютерні ігри виступають не лише в ролі способу проведення часу у межах вигаданих світів задля задоволення потреб дозвілля, але й як засіб для всебічного розвитку, який включає: 1) стимуляцію розвитку і підтримки творчих здібностей, наприклад, завдяки *іграм-пісочницям* (англ. *sandbox*); 2) розвиток соціальних і комунікативних навичок завдяки іграм жанру *MMORPG* (англ. *massively multiplayer online role-playing game*); 3) удосконалення навички приймати рішення, реагуючи на динамічну зміну подій (наприклад, у *стратегіях*, *шутерах* або вищезгаданих *MMORPG*); 4) підсвідоме покращення свого рівня володіння іноземною мовою через пасивне сприйняття внутрішньоігрових аудіо та текстів у вигляді діалогів, записок, підказок, завдань тощо, а також через активну комунікацію, що можна цілком вважати практикою спілкування, з носіями мови в середовищі онлайн-ігор. Під активною комунікацією мається на увазі і внутрішньоігрове спілкування між гравцями за допомогою чату, і спілкування поза межами гри, як-от використання різних комунікаційних платформ (зазвичай форумів) для обговорення гри або знаходження способів подолання рівнів чи босів, що викликають труднощі (Oktaviani & Winaldo, 2022, с. 21). У більшості випадків сайти-форуми є іншомовними, що спонукає гравців, які можуть не володіти високим рівнем іноземної мови, використовувати перекладач, аби вести розмову. Такий обмін інформацією допомагає людям краще розуміти контекст, у якому вживаються певні лексичні одиниці та граматичні конструкції, і це, зі

свого боку, сприяє закріпленню їх у пам'яті. Варто зазначити, що засвоєння людиною принаймні деякої лексики та базових граматичних конструкцій іноземної мови, граючи в ігри, є цілком реальним і ефективним навчальним процесом, хоч і не в традиційному розумінні. Аналіз особистих спостережень та досвіду автора щодо проходження відеоігор і комунікації з іноземними гравцями під час ігрового процесу та за його межами свідчить, що комп'ютерні ігри мають позитивний ефект на розвиток англомовної лексичної компетенції. Зокрема, завдяки постійній демонстрації лексичних одиниць, що є 1) контекстуально важливими; 2) часто повторюваними в тих чи інших контекстах; 3) супроводжуваними аудіо, що допомагає запам'ятати їхню вимову. Однак не все завжди працює ідеально: звертаючись до одного з досліджень, а саме до дослідження, яке було проведене М. Д. Вінальдо та Л. Октавіані (Oktaviani & Winaldo, 2022) серед гравців, перша мова яких не англійська, на питання “Чи є, на вашу думку, вивчення англійської мови через ігри ефективним?” 40.9% респондентів відповіли “Так”, решта (59.1%) – “Нейтрально”, і ніхто з опитаних не відповів “Ні”. Дослідники наголошують, що такий результат пов'язаний з тим, що у комп'ютерних іграх мова зазвичай складніша, ніж та, що викладається у школі, і тому інколи учні не розуміють англійську, представлену в іграх (Oktaviani & Winaldo, 2022, с. 25). Але навіть в такому випадку складність (але, звісно, не надто високу) також можна розглядати з точки зору навчання – невідома лексика дає мотивацію шукати переклад в процесі гри, що може допомогти у вивченні нових слів та їх закріпленні у пам'яті, особливо якщо вони часто повторюються у грі. Щодо вивчення граматичних конструкцій, звісно, буде складніше.

Дане дослідження не є релевантним щодо визначення ефективності покращення рівня мови серед гравців дорослого покоління, але воно, звісно, залишається однаково важливим, тому що певний відсоток з глобальної кількості гравців у комп'ютерні ігри становлять діти та підлітки, які з усіх вікових категорій схильні до запам'ятовування великої кількості інформації та

мають гнучку пам'ять, що розвивається, що і робить вивчення граматичних конструкції та лексики найбільш ефективним. В загальному результати дослідження (Oktaviani & Winaldo, 2022) були позитивними і показали, що комп'ютерні ігри мають суттєвий вплив на засвоєння мови, де лексика та вимова були найбільш корисними аспектами.

З дослідження Pew Research за 2023 р., в якому були опитані 1,423 підлітка віком від 13 до 17 років, можемо побачити, що ігри є повсякденною частиною життя для 85% підлітків у США, і ще 41% підлітків каже, що грають в них хоча б раз на день. Лише 15% з опитаних сказали, що не грають у ігри (Gottfried & Sidoti, 2024). Це дає нам певну основу стверджувати, що для підлітків по всьому світу комп'ютерні ігри є такою ж частиною життя, як і навчання, і повсякденна комунікація з друзями та близькими.

1.1.2 Явище локалізації комп'ютерних ігор та програмного забезпечення

Важливість забезпечення комп'ютерних ігор великою кількістю мов була і є вагомим питанням, бо воно розгортається у світлі того, що, вочевидь, не всі гравці вільно володіють англійською мовою, яка є основною мовою більшості ігор. У зв'язку з тим, що, очевидно, для дуже багатьох людей англійська мова не є рідною, цим багатомовність відіграє ключову роль для забезпечення доступності ігор для широкої аудиторії. Ігрова індустрія, пропонуючи безліч продуктів, які можуть задовольнити потреби та смаки практично будь-якої людини, об'єднує сотні мільйонів користувачів по всьому світу у ігрову спільноту незалежно від гендеру, соціального статусу та віку, однак, як вже було зазначено, суттєвий фактор впливу у вигляді мовленнєвого бар'єру може стати на заваді для повного і безперешкодного занурення у гру. На сприйняття продукту також впливають національні, культурні та локальні особливості кожного ринку, і саме тому сучасну індустрію ігор неможливо уявити без *локалізації* – потужного засобу адаптації внутрішньоігрового контенту

відповідно до вимог та потреб тієї цільової аудиторії, для якої і робиться локалізація продукту.

Локалізація – складний та багатоетапний процес, який будується на тісній співпраці між розробниками, перекладачами та фахівцями культурної адаптації. Локалізація – ніби пазл, який з багатьох деталей складається у цільну картину. Локалізація охоплює широкий спектр процесів, необхідних для надання відеогрі її кінцевого вигляду: безпосередньо переклад, адаптацію внутрішньоігрового контенту під культурні особливості цільової аудиторії, дотримуючись усіх норм і вимог законодавства країни-реципієнта локалізованої версії, збереження відповідності до першоджерела (у випадку, якщо сюжет гри був заснований на іншому виді медіа, тобто: літературному творі, фільмі, коміксі тощо), якісний дубляж, максимально точну та повну передачу користувачеві задуму творців оригінальної відеогри. Таким чином, локалізатори це люди, які несуть відповідальність за створення автентичного ігрового досвіду для людей з різних країн (Харицька & Колісниченко, 2020, с. 121).

Низкою закордонних фахівців зі сфери комп'ютерних ігор, науковців, лінгвістів та перекладачів, зокрема М. А. Бернал Меріно, М. О'Хаган, К. Манжірон, Г. М. Чендлер, С. О'Меллі Демінг, А. Фернандез Косталес та ін. проводилися глибокі дослідження на тему локалізації комп'ютерних ігор, чим демонструється надзвичайний науковий інтерес до цього питання.

За визначенням Localization Industry Standards Association (колишня некомерційна організація, що була заснована у Швейцарії у 1990 р. та займалася питаннями здійснення перекладу багатьма природними мовами за допомогою комп'ютерного програмного забезпечення) завдання локалізації полягає у тому, щоб зробити продукт лінгвістично та культурно прийнятним для цільової аудиторії (країни, регіону та мови), де він буде продаватися і використовуватися. Як зазначає перекладознавець і автор численних

досліджень на тему локалізації комп'ютерних ігор М. А. Бернал Меріно, “термін “локалізація” сьогодні вживається у різних дисциплінах, як-от в географії чи економіці, але індустрія послуг з перекладу програмного забезпечення, схоже, перейняла його як власний” (Bernal-Merino, 2006, с. 30).

Хоча локалізація програмного забезпечення (далі – ПЗ) та локалізація комп'ютерних ігор мають спільну мету та є спорідненими процесами, ці ланки однієї галузі мають суттєві відмінності. Локалізуючи сайти або ПЗ, фахівці зазвичай роблять пріоритетом дотримання коректності термінології та забезпечення безперешкодної функціональності згідно з мовними стандартами регіону, при цьому не чинячи значного втручання у зміст та структуру, і користуючись методичними матеріалами та глосаріями для узгодження термінології. В цьому випадку основна мета полягає у забезпеченні зручності та ефективності використання ПЗ. Варто додати, що неминучі втручання (редагування розмірів елементів тощо) у вигляд діалогових вікон, меню і інших елементів інтерфейсу ПЗ відбуваються через розбіжність довжини слів і синтаксису вихідної та цільової мов. Проте слід пам'ятати, що істотні втручання у розмір елементів можуть призвести до порушення оригінальної структури, що може негативно вплинути на загальну картину. Локалізація ж комп'ютерних ігор в силу своєї мультирівневої комплексності передачі змісту через об'єднання трьох семіотичних систем, що детальніше буде розкрито у підрозділі 1.2, є набагато складнішим процесом. Головною метою фахівців з локалізації ігор є забезпечення збереження емоційного впливу першоджерела, при цьому враховуючи важливість адаптації культурних відсилань, гумору, ідіом, певних елементів сюжетної лінії та аудіо-візуальних складників гри відповідно до очікувань цільової аудиторії конкретної країни.

Підсумовуючи вищесказане, у якості сильного аргументу наведемо влучний приклад фундаментального порівняння відмінностей локалізації ігор та ПЗ науковиць і перекладачок М. О'Хаган та К. Манжірон, де вони наголосили, що однаково (або навіть більш) важливим фактом є те, що ігри мають бути

цікавими і захоплюючими для гравців, але водночас також важливо, щоб вони не зависали і не вилітали, бо ціллю ігор є розважити гравця, в той час як метою ділового ПЗ є застосування утилітарного підходу, тобто забезпечення функціональності (O'Hagan & Mangiron, 2006, с. 13). Говорячи в загальному, ці два процеси мають спільну мету – адаптувати продукт для певного ринку, де один процес зосереджується на забезпеченні чіткості та функціональності кінцевого продукту, а інший ж – на забезпеченні гравців продуктом, який матиме той самий емоційний вплив завдяки відповідності культурним очікуванням, що робить локалізацію комп'ютерних ігор не тільки креативним, а й гнучкішим процесом.

Переклад у сфері відеоігор вимагає розуміння світу гри, персонажів, самого контексту та сюжету вигаданого світу, враховуючи всі культурні особливості цільового ринку, для якого й робитиметься локалізований продукт, що робить локалізацію не просто заміною слів вихідної мови на мову перекладу. Особливо слід звернути увагу і правову сторону процесу локалізації – недотримання регулювання локалізованого контенту може призвести до правових конфліктів, цензури або повної заборони продажу гри у певних країнах.

З самого початку зародження індустрії ігор її проекти загалом розроблялися англійською мовою, адже монополістами ринку були США. Згодом до індустрії приєдналася Японія, завдяки якій ринок розширився, а це означало, що є можливість подальшого розвитку. Загалом ігри розроблялися і споживалися лише у США та Японії, і через це вони, якщо й експортувалися до європейських країн, то такі ринки майже не мали актуальності, звідси і була менша потреба в локалізації. До того ж вони були лише в двох версіях: власне англійською та японською мовами. Продукція з початкових етапів розвитку індустрії, можна сказати, не вимагала локалізації, адже більшість ігор містила зовсім мало тексту, в той час як основою були захоплюючий геймплей та механіки (Bernal-Merino, с. 12). Коли ж ігри почали ставати комплекснішими, японські продукти практично не могли бути локалізованими через наявність

значної кількості тексту, тому що це вимагало великих фінансових вкладень. Сам ж процес також відрізнявся своєю трудомісткістю. Щоб компенсувати цю прогалину, японські видавці ставили пріоритетом локалізацію ігор простих жанрів, бо в них було набагато менше тексту для перекладу, а це, очевидно, було перевагою, бо робило їх простішими в питанні адаптації.

М. А. Бернал Меріно зауважив: “навіть з тим, що відеоігри спочатку розроблялися і споживалися у США та Японії, інколи вони потрапляли в інші країни в американській англійській або японській версіях, втім, компанії-розробники розважального програмного забезпечення замислилися над можливістю створення повністю перекладених версій для інших країн лише в середині 1990-х років” (Bernal-Merino, 2006, с. 23-24). З оглядом на сьогоднішній день, розвиток цієї ідеї про можливість розповсюдження ігор від японських та американських розробників у інших країнах став надзвичайно успішним, адже локалізація відеоігор стала головною рушійною силою розвитку ігрової індустрії на глобальному рівні. Завдяки перекладу коробки різними мовами надзвичайно популярної гри 1980-х років “Super Mario Bros” з’явився акронім *E-FIGS*, перші літери якого позначають англійську, французьку, італійську, німецьку та іспанську мови, і сам акронім позначає групу мов, якими перекладається більшість ігор (Bernal-Merino, с. 14).

Успіх процесу локалізації з точки зору лінгвістичної складової залежить від професійних навичок локалізаторів, бо, нарівні з глибоким знанням мов, вони повинні володіти креативними навичками письма, знанням особливостей тієї чи іншої культури та бути ознайомленим з технічними вимогами до локалізації. За визначенням Ю. Венцковської, головної виконавчої директорки бюро перекладів “МК:Translations”, *ігровий локалізатор* – це фахівець, який займається перекладом та адаптацією відеоігор і внутрішньоігрових текстів, орієнтуючи їх на специфіку різних культур та ринків, і саме від його роботи залежить, чи буде гра зрозумілою та привабливою для міжнародної аудиторії (Артушевська, 2023). Варто пам’ятати, що у парі “перекладач – локалізатор”

перекладачі безпосередньо роблять переклад тексту, який потім буде використано в ході локалізації, а власне локалізатори є ширшими за обсягом діяльності фахівцями, бо часто вони залучені у виконання завдань, що не пов'язані з перекладом. Термін *локалізатор* може бути використаний також і для позначення цілої компанії, яка займається адаптацією продуктів для поширення їх за межами країни-розробника. Випадки застосування терміну *локалізатор* як позначення людини, що займається виключно перекладом, не є надто поширеними – задля уникнення плутанини та двозначності (Ткаченко, 2021, с. 32). Один з перекладачів локалізаційної спілки “Шлякбित्रаф” каже: “Локалізатор” – поняття широке й невнормоване...”, але з практичної точки зору він виділяє таких фахівців, що залучені у процес локалізації з боку виконавця: менеджер, перекладач та редактор (Артушевська, 2023). В контексті нашого дослідження, яке базується на локалізації лінгвістичної складової комп’ютерних ігор, ми у більшості випадків використовуватимемо термін *локалізатор* для позначення перекладача, при цьому враховуючи загальні вищезазначені особливості вживання цього терміну.

Оскільки напрямок роботи локалізаторів повністю залежить від комп’ютерних технологій, нарівні з досконалим володінням вихідної мови і мови перекладу важливими вимогами до знань фахівців даної галузі також є наступні:

1. Знання форматів файлів та принципів роботи з ними;
2. Володіння навичками роботи з САТ-системами та професійними сервісами, що надають послуги перекладачам;
3. Розуміння правил щодо обмежень довжини тексту кожного елементу інтерфейсу, бо це впливає на користувацький досвід;
4. Знання специфіки роботи змінних (*variables*, *placeholders*) – подібні до тих, що використовуються в математиці чи фізиці (якщо гравець може обрати гендер та ім’я для ігрового персонажа, ігровий код має обробляти

ці дані та відображати коректний перекладений текст у відповідній формі) (Bernal-Merino, 2007, с. 6).

1.1.3 Вплив жанру комп'ютерної гри на процес перекладу

Зважаючи на необхідність володіння знаннями щодо функціонування технічного процесу локалізації, важливо також і проаналізувати, як ці знання застосовуються на практиці, бо, як і у кожного процесу, підготовка до локалізації продукту та сам процес мають певні етапи, дотримання та ефективність виконання яких напряду впливає на сприйняття продукту аудиторією, а саме ознайомлення з цими етапами і їхній аналіз дозволять оцінити багаторівневість і комплексність усього процесу.

Відправною точкою в питанні початку роботи над локалізацією буде розгляд різноманітності жанрів комп'ютерних ігор, адже саме від них залежить стратегія роботи над подальшими перекладом і адаптацією гри. У "МК:Translations" зазначають, що "В ідеалі перекладач має розумітись на конкретному жанрі гри, яку береться перекладати (наприклад, термінологію *шутера* перекладач казуальних ігор із пошуку предметів може не знати, тому є ризик неправильного перекладу)" (Артушевська, 2023).

Є певна кількість жанрів, які в свою чергу можна поділити на значну кількість піджанрів, тому в подальшому дослідженні звернемося до структурованої класифікації К. Беренс та Дж. Говарда, які пропонують сім категорій: 1) Action and adventure; 2) Driving and Racing; 3) First-Person Shooter; 4) Platform and Puzzle; 5) Role-playing Games; 6) Strategy and Simulation; 7) Sports and Beat-'em-ups (Berens & Howard, 2001, с. 26).

Кожен з наведених жанрів має свої особливості як з точки зору геймплейної складової, так і наративної, і, відповідно, ігри кожного окремого жанру різнитимуться в об'ємі ресурсів для перекладу. Також ігри можуть не обмежуватися лише одним жанром, поєднуючи в собі декілька.

Наприклад, ігри “Machinarium” та “Creaks” від незалежної чеської студії-розробника ігор “Amanita Design” поєднують в собі жанри *Adventure* та *Puzzle*, однак в них міститься занадто мало тексту для перекладу (лише меню та підказки), оскільки, наприклад, в грі “Machinarium” сюжет розповідається не вербально, а шляхом взаємодії гравця з візуальним оточенням – гравець має розв’язувати пов’язані між собою головоломки у визначеній послідовності завдяки системі *point and click* і таким чином просуватися по сюжету, а також шляхом *хмаринок*, які час від часу з’являються над головами персонажів. Однак це, звісно, не правило, що застосовується до ігор цих жанрів, а лише приклад того, сюжет може розказуватися невербально.

Ігри жанру *First-Person Shooter* (далі – *FPS*) фокусуються на динамічності подій, і в більшості з них можна виділити наявність специфічної військової та технічної термінології, наприклад, назви різних видів зброї, спорядження, військових транспортних засобів тощо, тому переклад таких ігор вимагатиме зовсім іншого підходу від перекладачів. Як приклад наведемо серію військово-науково-фантастичних ігор “Halo” – *FPS* з глибоким сюжетом, що розгортається навколо війни між людьми та інопланетним релігійно-політичним союзом, що має назву *Ковенант*. Всесвіт “Halo” налічує ряд ігор та книг, врахування чого є дуже важливим з перекладацької точки зору, адже важливо забезпечити послідовність використання сталої термінології впродовж всієї серії ігор – в цьому питанні ключовим є глосарій.

Жанр *Role-Playing Game* (далі – *RPG* та *MMORPG*), на думку К. Манжірон, є найбільш цікавим з перекладацької точки зору, оскільки ігри цього жанру містять значну кількість тексту на екрані (Mangiron, 2004). Така особливість *RPG* полягає у тому, що здебільшого вони покладають свою першочергову мету на розвиток комплексної сюжетної лінії і значною мірою орієнтовані саме на оповідь (Fernández Costales, 2012, с. 389). Ілюстративним матеріалом наведемо південнокорейську гру “Aion”, яка належить до жанру *MMORPG*.

В силу свого жанру, “Aion” має масштабні корпуси різного роду текстів. На початку гри гравці повинні обрати фракцію, створити власного персонажа, а також обрати клас, від якого залежить подальша специфіка гри за цього персонажа, оскільки механіки та широкий набір вмінь для кожного класу є різними. Кожне вміння, кожен предмет та кожна функція мають свої описи. У грі існують дві основні категорії завдань – сюжетні та звичайні. Вимоги звичайних завдань зазвичай поділяються на збір гравцем певної кількості конкретних предметів; вбивство певної кількості ворогів; доставку предметів тощо. Деякі завдання є повторюваними, тому гравці мають волю виконувати їх повторно, або продовжити виконувати інші. Сюжетні ж завдання фокусуються на оповіді самого сюжету та відіграють ключову роль у прогресі персонажа.

Розглядаючи жанр *Driving and Racing* А. Фернандез Косталес зауважив, що сучасні ігри-перегони можуть виступати в ролі повноцінної віртуальної енциклопедії для шанувальників такого типу ігор, адже завдяки практиці все ширшого та інтенсивного застосування в іграх нових функцій, наприклад: кат-сцен, архівних файлів, баз даних з технічною інформацією тощо, прогалина між кількістю перекладацьких ресурсів і певними жанрами ігор значно зменшилася, бо раніше класичні ігри-перегони не містили багато рядків для перекладу, окрім меню та деяких повідомлень на екрані (Fernández Costales, 2012, с. 389). Варто обов’язково зважати на те, що ігри такої тематики будуть містити багато специфічної термінології та вимагатимуть від локалізаторів зовсім іншого підходу до процесу роботи, а також майже у всіх випадках вимагатимуть знань з галузі технічного перекладу.

Ігри жанрів *Strategy and Simulation*, в залежності від тематики гри, особливо виділяються наявністю багатьох технічних, економічних, військових тощо термінів, належне відтворення яких грає ключову роль, адже, наприклад, ігри-симулятори за своєю суттю є “копією” реального світу – вони повторюють фізичні закони реальності, властивості предметів, подій тощо. Зважаючи на це,

переклад ігор-симуляторів та стратегій також можна цілком прирівняти до технічного перекладу.

1.1.4 Модель *sim-ship* та нелінійність текстів комп'ютерних ігор

Практика локалізації розвивалася разом з індустрією ігор і з 90-х років набувала все більшого успіху завдяки попиту в тих регіонах, де англomовний контент може бути менш доступним. Однак на початку розвитку локалізації ігри могли отримувати лише локалізацію посібника з встановлення гри або інструкції. Це пов'язано зі складністю процесу розробки гри, який вимагає значних фінансових вкладень (Dietz, 2007, с. 3). Сучасна конкуренція на ринку, величезні обсяги ресурсів, якими потрібно наповнити гру, набір великої команди фахівців для розробки гри (якщо говорити про величезні багатомільйонні проєкти, які відомі в ігровій індустрії як *AAA-проєкти*) – все це прямо впливає на ефективність роботи розробників.

Зважаючи на всі вищезгадані фактори і тиск, щоб покрити значні витрати на розробку, розробники прийшли до рішення застосовувати модель *sim-ship* (англ. *simultaneous shipment*) при локалізації гри, завдяки якій вони можуть охоплювати певну кількість ринків одночасно. Це означає, що разом з оригінальною версією, яка зазвичай є англomовною, гра буде доступна для придбання одночасно з усіма її локалізованими версіями. Фактор розвитку глобального ігрового середовища означав, що, якщо розробники та видавці застосують правильні заходи з локалізації для кожного ринку, то це може збільшити продажі (Bernal-Merino, 2011, с. 17), що й виявилось абсолютною правдою.

Хоча модель *sim-ship* є загальноприйнятою в сучасній індустрії, для фахівців вона викликає значні проблеми та труднощі. Цілком зрозуміло, що без ознайомлення з будь-яким текстом – чи то гра, чи то книга – роботу над перекладом починати не можна. З цього твердження і виникає корінь розбіжностей, оскільки за *sim-ship* моделлю в багатьох сучасних проєктах

робота над локалізацією починається без загального огляду, локалізатори отримують лише невеликі частини тексту, а сам процес перекладу ведеться не постфактум, а водночас з розробкою гри (Delleriane, 2011). Так, перекладачі працюють над мінливим та неповним матеріалом, який змінюється або взагалі видаляється впродовж усього часу розробки гри, що набагато ускладнює процес перекладу і викликає багато стресу та конфліктних моментів. До цього ж локалізатори відчують особливий тиск через відсутність можливості побачити гру, пограти в неї та “відчути” її, тобто вони працюють буквально наосліп, що прямо впливає на занурення у контекст (O'Hagan & Mangiron, 2006, Bartelt-Krantz, 2011). Д. Головченко зі спілки локалізаторів “Шлякбित्रаф” каже: “Уявіть собі, що репліки розкидані файлом без жодної послідовності, якихось відео проходжень гри немає, бо вона ще в розробці, і вам треба перекласти фразу “Where is it?”. Тут лишається лише здогадуватися, якого роду предмет, про який йдеться (а може, це й не предмет узагалі, бо в англійській і тварин можуть назвати “it”). У таких випадках доводиться якось викручуватися або робити припущення, про що мова, і воно може виявитися хибним” (Артушевська, 2023). Як показує приклад, відсутність контексту є критичним фактором, що може призвести до помилок у перекладі.

Як пояснює автор допису про проблематику *sim-ship* моделі А. Делеп'єн (Delleriane, 2011), часові та грошові витрати на розробку гри є тими факторами, що ускладнюють отримання перекладачами цілісного сценарію. Ті багатомільйонні вкладення, що витрачаються на розробку *AAA-проектів*, мають окупитися, і цілком зрозуміло, що акціонери хочуть, щоб продукт якнайшвидше з'явився у продажі. Тиск таких вимог відчуває вся відповідальна за проєкт команда, а тому й намагається якнайшвидше закінчити свою роботу.

А. Делеп'єн також звертає увагу на питання самої концепції *повного сценарію* (Delleriane, 2011), яка стає все більш проблемною у застосуванні до текстів відеоігор. Це є ще одним фактором, що перешкоджає отримати перекладачам повний текст для перекладу. Всім відомо, що сценарій – це

лінійний текст, який має визначену в певній послідовності структуру реплік, описи сцен, подій тощо. Зважаючи на це, у випадку відеоігор логічним висновком буде те, що через їхню інтерактивну та нелінійну природу структура їхніх текстів піддається значному впливу, і тому вимога оформлення всього тексту в грі як *лінійного сценарію* є дуже складними для підготування і фактично тим завданням, яке не відповідає цільовому призначенню (Delleriane, 2011). Історія у багатьох іграх залежить саме від гравця, бо певні події ініціюються лише завдяки його безпосередній взаємодії зі світом (Pirrone & D'Ulizia). Для ілюстрації цього твердження пропонуємо звернутися до згаданої раніше південнокорейської гри у жанрі *MMORPG* "Aion". У ній гравці мають проходити обов'язкову сюжетну лінію для просування свого персонажа, однак їм необов'язково виконувати її завдання один за одним – паралельно цьому вони можуть виконувати другорядні завдання та другорядні сюжетні лінії в інших локаціях, якщо ті вже доступні.

Відеогра це те інтерактивне середовище, що складається з тисяч окремих текстових фрагментів, які можуть активуватися в залежності від дій гравця, і в цьому криється проблема концепції *лінійного сценарію*, оскільки: 1) текстові елементи не завжди можуть мати чітку послідовність і можуть використовуватися в різних контекстах/сценах/ситуаціях; 2) інтерактивні діалоги можуть змінюватися в залежності від вибору гравця; 3) неігрові персонажі (далі – *NPC*, non-playable/player character) можуть змінювати свою поведінку, тому їхні репліки також будуть змінюватися в залежності від ставлення до персонажа гравця або від обставин; 4) певні ігри мають дві й більше сюжетні лінії, тому діалоги адаптуватимуться під дії гравця. Це означає, що, коли перекладачі отримують текст, вони не будуть знати контекст, а це вимагатиме пошуку оптимальних рішень, які не у всіх випадках можуть бути правильними.

Сама ж модель *sim-ship*, попри свої ризики, залишається широко застосованою у індустрії комп'ютерних ігор, однак її успіх напряду вимагатиме

достатнього бюджету, часу, злагодженої комунікації на всіх рівнях та якісного управління паралельними процесами.

1.1.5 Форми, стадії та етапи процесу локалізації комп'ютерних ігор

Далі звернемося до форм локалізації, адже це той аспект, який необхідно враховувати перед початком розробки та продажів, щоб передбачити всі можливі часові та матеріальні витрати. Наявність локалізованої версії гри напряду впливає на успішність продажів у окремих країнах, і, щоб досягти оптимального співвідношення між потенційними ризиками значних фінансових витрат та якомога більшим прибутком, студії-розробники разом з видавцями часто вдаються до реалізації локалізації у різних формах (Schmidt, 2016, с. 12). У ігровій індустрії локалізація поділяється на чотири форми: 1) відсутність локалізації; 2) часткова локалізація; 3) локалізація інструкцій та упаковки гри; 4) повна локалізація (Chandler & O'Malley Deming, с. 8-10). Пропонуємо коротко розглянути кожен з цих форм, щоб розуміти, як вони впливають на рецепцію цільовою аудиторією:

- 1) *Відсутність локалізації.* Цей тип локалізації практично не вимагає ніяких часових та фінансових витрат з боку студії-розробника та видавця, а сама гра не адаптується для конкретних ринків, залишаючись у первозданному вигляді – тобто такою, якою створювалася для первинного ринку (Schmidt, 2016, с. 12). Вибір розробниками такої стратегії щодо продажу своєї гри залежить від обмеженого бюджету, і тому, наприклад, незалежні розробники часто не можуть собі дозволити адаптувати гру для великої кількості ринків;
- 2) *Часткова локалізація.* Під частковою локалізацією розуміють переклад ігрових текстів, упаковки та супровідних файлів, при цьому залишаючи озвучення в грі мовою оригіналу. Така стратегія є відносно вигідною, оскільки, порівнюючи з повною локалізацією, розробники не залучають додаткових коштів та зусиль для наймання акторів дубляжу, оренду

студій звукозапису та інтеграції записаних аудіофайлів у код гри (Schmidt, 2016, с. 13). Втім, ця форма локалізації створює ризики через необхідність втручання у код гри, що вимагатиме більше часових ресурсів для розробки і тестування отриманих результатів. Перевага такої стратегії, звісно ж, в тому, що гравці отримують більш персоналізований досвід у порівнянні з грою мовою оригіналу (Chandler & O'Malley Deming, с. 10);

- 3) *Локалізація інструкцій, упаковки гри та супровідних текстів.* Цей тип локалізації не стосується внутрішньоігрових текстів та аудіо, а перекладаються лише її упаковка та різного роду супровідні документи та інструкції, тому її можна назвати також *мінімальним рівнем локалізації*. Завдяки відсутності потреби втручання у ігрові файли та код ця форма локалізації майже не викликає проблем. Розробники вважають доцільним використовувати цей тип локалізації, якщо вони прогнозують лише обмежений обсяг продажів на цільовому ринку, а тому не готові інвестувати кошти та час у часткову і, тим паче, повну локалізацію. З недоліків даної форми – обмежена доступність, оскільки часто необхідно знати мову оригіналу (зазвичай англійську);
- 4) *Повна локалізація.* Тут назва говорить сама за себе – ця форма локалізації спрямована на переклад усіх доступних ресурсів гри, упаковки, документації, здійснення адаптації візуальної складової та здійснення озвучення. Така форма локалізації часто застосовується у величезних *AAA-проектах*, розробники яких мають усі необхідні для повної адаптації ресурси і якщо впевнені в успіху гри на певному ринку. Втім, незважаючи на всі переваги, цей тип є найбільш ризикованим через описані раніше фактори. Багато європейських країн, наприклад, Німеччина, Франція та Іспанія застосовують саме повну локалізацію (Ziebe, с. 38).

Далі розглянемо наступні стадії процесу локалізації, які виділили Г. М. Чендлер та С. О'Меллі Демінг у своїй праці “The Game Localization Handbook”:

1. *Стадія планування* – на цій стадії відбувається планування всіх ключових моментів розробки гри, тобто всі організаційні та технічні питання стосовно локалізації. Ця стадія є критично важливою для створення міцної бази, щоб вся подальша робота була ефективною;
2. *Стадія виробництва* – власне сам процес локалізації версій гри для різних ринків;
3. *Стадія постпродукції* – стадія, у ході якої фахівці, після завершення локалізації ресурсів гри, концентрують увагу на локалізації упаковки, інструкцій та інших супровідних текстів (Chandler & O'Malley Deming, с. 10-12).

Ознайомлення з основними стадіями процесу локалізації дозволить детальніше зупинитися на власне етапах локалізації, якими є:

1. *Попередня підготовка, планування*: на прикладі ігор франшизи “Final Fantasy” М. О'Хаган та К. Манжірон (O'Hagan & Mangiron, 2004) наголошують на тому, що перед початком роботи локалізатори мають ретельно дослідити всі аспекти гри, тобто її персонажів, бойову або іншу систему тощо. Коротше кажучи – без ознайомлення з першоджерелом починати роботу не можна. Розбіжність між цією істиною і стратегією більшістю сучасних проєктів у тому, як було розкрито раніше, що за моделлю *sim-ship* у локалізаторів не завжди є можливість ознайомитися конкретно з текстами гри. Тому це твердження хоч і є абсолютним правилом перекладацької діяльності, в більшості випадків воно суперечить сьогоденню в індустрії. В цей етап дослідниці (O'Hagan & Mangiron, 2004) також вносять формування глосаріїв, оскільки на

- початковому етапі роботи необхідно забезпечити узгодженість термінології для подальшої ефективності перекладу;
2. *Локалізація всіх ресурсів гри*: на цьому етапі, відповідно, відбувається вся основна робота з лінгвістичною складовою. Цей етап є найбільш трудомістким і вимагає значних часових ресурсів для виконання;
 3. *Перехресна перевірка та редагування*: на цьому етапі відбувається перевірка виконаної роботи, фахівці перевіряють один одного та, за необхідності, вносять правки тощо;
 4. *Інтеграція адаптованих матеріалів у гру*: на цьому етапі локалізатори не беруть участі, бо процес виконується групою інженерів. Після закінчення цього процесу гра може проходити етапи тестування. Розробники здійснюють перевірку якості функціонування гри, наскільки добре зроблена інтеграція локалізованих ресурсів у гру;
 5. *Контроль якості*: цей етап є остаточним і основним етапом перевірки якості локалізації, і в ньому бере участь чимала кількість людей разом з командою локалізаторів. Вони отримують звіти з помилками, які необхідно виправити (O'Hagan & Mangiron, 2004, с. 58-59).

Вищенаведені етапи є основними, але також доцільним вважаємо вказати, що додатково виділяють ще один етап (Matuzkova & Yemets, 2022) – етап підтримки продукту після випуску, тобто переклад та адаптація майбутніх оновлень у вигляді доповнень (*DLC*; від англ. *downloadable content*), виправлення помилок на основі відгуків гравців тощо.

1.2 Фундаментальні відмінності локалізації від перекладу в контексті комп'ютерних ігор: мультимодальний характер ігор

При дослідженні явища локалізації особливо слід звернути увагу на те, що часто цей процес помилково вважають звичайним перекладом із залученням культурної адаптації, тому вважаємо за потрібне розкрити відмінності між

цими двома процесами, оскільки процес перекладу поруч із собою має ще певні компоненти, що органічно співіснують під загальною парасолькою локалізації.

Кожен дослідник у галузі локалізації може тлумачити цей термін по-своєму, але загально спостерігається універсальний висновок, що локалізація є адаптацією продукту згідно з культурними та законодавчими нормами регіону-реципієнта локалізованої версії. Хоча і тут є деякі нюанси, оскільки це явище розглядається нами саме з лінгвістичної точки зору і конкретно в контексті комп'ютерних ігор. За визначенням Г. М. Чендлер та С. О'Меллі Демінг локалізація – це “процес перекладу мовних ресурсів гри іншими мовами” (Chandler & O'Malley Deming, с. 8), що включає три основні стадії, які власне поділяються на переклад мовних ресурсів гри та на виконання інших завдань, що не пов'язані з перекладом (Pirrone & D'Ulizia, 2024, с. 1). М. О'Хаган називає локалізацію “процесом заходів, що пов'язані з технічною, мовною та культурною адаптацією ігор до визначеного ринку з метою їх розповсюдження на територіях, що відрізняються від країн їхнього походження” (O'Hagan, 2015), (Pirrone & D'Ulizia). Інше визначення навів перекладач Б. Есселінк у своїй праці “A Practical Guide to Localization”, де описав локалізацію як “процес перекладу і адаптації програмного забезпечення або веб-продукту, що включає у себе сам програмний застосунок та всю супутню до продукту документацію” (Esselink, 2000).

Б. Есселінк пояснює, що термін *локалізація* походить від слова *локаль* (англ. *locale*) – позначення місцевості, околиць, і що цей термін використовується переважно у технічному контексті, представляючи явище поєднання мови, регіону та кодування символів. Така система є важливою для розрізнення локалей: у Франції та Канаді розмовляють французькою, але вона відрізняється (Esselink, 2000, с. 1), і тому, наприклад, при створенні і налаштуванні проектів локалізації франкомовна локаль Канади позначатиметься як *fr-CA*, а англomовна локаль – *en-CA*, де теги *fr* та *en* відповідають за саму мову, а додатковий тег *CA* – саме регіон, де ця мова

використовується. За своєю суттю поняття *локаль* слугує як інструмент, завдяки якому розглядаються складні регіональні відмінності, а також враховуються місцевий контекст і норми, які можуть бути пов'язані з глибокими соціокультурними традиціями (O'Hagan, 2015), (Pirrone & D'Ulizia).

На думку М. А. Бернал-Меріно, у перекладознавстві термін *локалізація* слід використовувати лише коли мова йде про загальний технічний процес адаптації продукту згідно з вимогами іншого регіону (локалі), а не коли йдеться про сам переклад тексту у комп'ютерних програмах (Bernal-Merino, 2013, с. 127). Насправді це є дуже влучною та доцільною думкою, з якою важко не погодитися, адже проблема розмивання і плутання понять локалізації та перекладу породжує помилкові уявлення, що призводить до непорозумінь. За словами М. А. Бернал-Меріно (Bernal-Merino, 2013), часто не тільки для людей, які чули про локалізацію лише поверхово, а й для фахівців двозначність цього терміну виступає у ролі наріжного каменю непорозумінь, адже локалізація може вважатися виключно перекладом засобами однієї мови на іншу. Розглядаючи це умовно, то це не можна назвати абсолютно неправильним твердженням, але, знов-таки, кажучи, що локалізація – лише переклад, це розмиватиме межу між цими процесами, адже саме твердження є значно далеким від істини, бо локалізація комп'ютерних ігор в первинному значенні включає у себе не лише культурну адаптацію у лінгвістичних межах, а й низку технічних, функціональних та правових питань. Тому, якщо й казати про локалізацію ігор, варто уточнювати, про яку саме локалізацію йде мова – про весь процес, чи лише його лінгвістичну складову. М. А. Бернал-Меріно каже, що слід розрізняти технічну локалізацію, тобто, цим поняттям охоплюються всі заходи при адаптації гри, що не стосуються лінгвістичної складової, та власне лінгвістичну локалізацію, яка відповідає за локалізацію лише у лінгвістичних межах (Bernal-Merino, 2013, с. 127) – перекладу текстів самої гри та супутньої документації, коробки, сайту тощо.

Під перекладом ж прийнято розуміти процес відтворення оригіналу засобами іншої мови зі збереженням єдності змісту і форми, і це ж визначення можна було б застосувати до сутності локалізації ігор, але, як вже було сказано, в силу своєї специфіки, щоб забезпечити гравцям з різних країн особливий досвід, їхня адаптація не обмежується лише перекладом з урахуванням культурних особливостей регіону.

Оскільки відеогра – це комплексний продукт, який об'єднує різні засоби та форми комунікації і передачі інформації задля створення цілісного цифрового світу, його слід називати також *мультимодальним*, *багат шаровим* або *багаторівневим*. У галузі перекладознавства поняття мультимодальності відіграє важливу роль, оскільки детально проаналізувати одночасне використання декількох видів комунікації можливо саме завдяки явищу мультимодальності (Szalai, 2022, с. 33). У контексті ж відеоігор під цією *багат шаровістю* розуміється комплекс систем, що формують цілісну реальність гри: текст, зображення та звук (Zagalo, 2019). Завдяки мультимодальному підходу площина відеогри розглядається не лише як текст для перекладу, а як багат шаровий продукт, фінальний вигляд якого був сформований завдяки складному поєднанню і взаємодії декількох модальностей.

Сутність мультимодальності у відеоіграх розкривається через інтерактивність, яка є ключовою ознакою, що відрізняє ігри від інших видів медіа – кіно та літератури (Zagalo, 2019), які були найпоширенішими традиційними типами дозвілля до широкого розвитку індустрії комп'ютерних ігор, проте вони не були і не є інтерактивними. Під цим мається на увазі, що, читаючи літературні твори або дивлячись кіно, аудиторія даних видів медіа не чинить прямого впливу на розвиток сюжету, бо він є статичним та лінійним, визначеним письменником та режисером, і не має іншого способу взаємодії з ним, окрім як пасивного (вербального та аудіовізуального) сприйняття тексту та подій на сторінці чи екрані. Важливо зазначити, що існує надзвичайна

кількість ігор, що мають лінійний сюжет, де розвиток подій і навіть ціле завершення історії не залежать від послідовності виборів гравця. Проте, як вже було сказано, головним в цьому питанні є саме інтерактивність, бо гравець не просто пасивно сприймає зміст продукту у чітко визначеній послідовності, а має можливість керувати ігровим персонажем, досліджувати тривимірний простір і взаємодіяти з його елементами тощо (Martinez, 2024), що і є продуктом об'єднання кількох систем у вигляді тексту, зображення та звуку. Зважаючи на це, саме через фактор мультимодальності кінцевий вигляд комп'ютерної гри для різних країн розширює межі перекладу, доповнюючи комплекс його заходів ще й адаптацією аудіо-візуального наповнення гри.

На основі розкриття поняття мультимодальності подальшим завданням пропонуємо розкрити особливості лінгвістичної, візуальної та звукової (адаптація аудіовізуальної складової ігор не обговорюється перекладознавчою практикою, тому її буде згадано дуже коротко) складових ігор. Першою розглянемо лінгвістичну складову і аспекти, на які вона поділяється: 1) наративно-текстовий елемент; 2) усний та діалоговий типи текстів; 3) функціональний тип тексту (Войцещук & Гладка, 2019).

До *наративно-текстового елемента* відносяться усі лінгвістичні елементи, над якими працюють у ході процесу перекладу гри. Сюди входять: інформація про гру та її персонажів, їхні ролі в межах ігрового світу, мови, повна історія гри, цілі гравців, а також такі особливі види текстів як ігрові книги, листи, документи тощо (Войцещук & Гладка, 2019). Як зазначають авторки статті (Войцещук & Гладка, 2019), переклад наративної складової гри можна порівняти з художнім перекладом, і з цим можна погодитися, адже, як було висвітлено раніше, певні жанри (наприклад, *RPG*) націлені саме на оповідь шляхом розвитку комплексних сюжетних ліній, завдяки чому пропонується більше доступного для перекладу тексту, що вимагає потужних творчого підходу та креативу.

Як вже було зазначено, першочерговою і найголовнішою вимогою до локалізаторів є беззаперечне володіння мовами. Однак, аби забезпечити певну аудиторію якісним перекладом ігрового продукту, одного лише володіння мовою буде недостатньо – перекладач повинен мати глибокі знання культури, для якої створюється локалізація – тут фахівцю знадобляться знання з галузі культурології. При перекладі текстів наративно-текстового елемента перед локалізаторами стоїть вкрай важлива задача адекватної передачі змісту, бо буде недостатньо передати лише інформацію з однієї мовної площини в іншу – перекладачі також мають зберегти атмосферу оригіналу. Контекст є надважливим елементом, на який має звертатися особлива увага під час перекладу, бо текст, який у межах однієї культурної площини вважається ефективним та працюючим, оскільки для аудиторії він буде автентичним, в іншій може не знайти свого відклику через незрозумілість або може взагалі вважатися таким, що суперечить культурним цінностям та є неприйнятним (Білий, 2024, с. 10).

Усний та діалоговий типи текстів – це тексти транскрипції мови персонажів, і до них входять діалоги, сценарій озвучення та субтитри (Войцещук & Гладка, 2019). Усний тип тексту у іграх представлений зазвичай у формі озвучених реплік персонажів, їхніх монологів тощо. Так як він є імітацією природнього усного мовлення, в залежності від жанру та специфіки гри він може включати сленг, акценти та вислови різної емоційної забарвленості, зображуючи різні манери мовлення. Діалоговий тип тексту можна побачити при взаємодії між персонажем гравця та *NPC*. Такий тип тексту можна поділити на статичний (коли репліки прописані заздалегідь, тобто гравець не має вибору і не впливає на сюжет) та інтерактивний (коли гравець має вибір з-поміж декількох варіантів відповідей, кожна з яких впливатиме на сюжет).

Функціональний тип тексту включає у себе інтерфейс, меню, спливаючі вікна, підказки тощо (Войцещук & Гладка, 2019). Авторки статті (Войцещук &

Гладка, 2019) підкреслюють гостру проблему обмеження простору елементів інтерфейсу, оскільки перед перекладачами стоїть важка задача пошуку близьких за кількістю символів лексичних рішень задля забезпечення відповідності межам відведеного під кожен надпис простору. Також, як було згадано раніше, у іграх зустрічаються діалоги, де гравець має вибір з-поміж запропонованих реплік, що створює додаткові виклики під час процесу перекладу через необхідність забезпечення логічності тексту – необхідно врахувати всі варіанти сценаріїв та узгодити переклад відповідно до них. (Білий, 2024, с. 10). Кожен текстовий елемент має бути релевантним до конкретного розвитку подій, тому локалізатори мають ретельно аналізувати ситуації, щоб гармонійно й логічно вписати перекладені елементи в кожен сюжетну лінію, які розвиватимуться згідно зі зробленим гравцем вибором.

Говорячи про атмосферу гри, неможливо не аналізувати *візуальну* та *аудіо складові*, оскільки це те, за рахунок чого людина занурюється у віртуальний світ, і, звичайно, те, що робить гру – грою. Адаптація аудіо елементів також може викликати значні труднощі. Наприклад, студії можуть забезпечити свої продукти піснями та/або саундтреками від відомих виконавців. Виходячи з того, що такі аудіо можуть містити культурні посилання, які можуть бути неприйнятними, або саме автори цих аудіо з якихось причин є непопулярними, контрверсійними або через якісь конфліктні ситуації аудиторія-реципієнт локалізації не бажає бачити та взаємодіяти з продуктами цих виконавців, у процесі локалізації у інших країнах пісні/саундтреки цих виконавців можуть бути замінені на інші (Bernal, 2007, с. 3). Сюди також відносяться і проблеми з ліцензуванням пісень (Russell, 2017).

1.3 Перекладацькі стратегії як ключовий інструментарій перекладача у подоланні викликів локалізації

Процес перекладу неможливо уявити без залучення одного з найголовніших елементів інструментарію перекладача – стратегій, що своїми способами

допомагають перекладачу досягти адекватної передачі змісту повідомлення мовою перекладу. Стратегії – це ті рішення, використання яких напряду впливатиме на ефективність досягнення цілі у вигляді передачі змісту першотвору цільовій аудиторії. Власне завдання локалізатора полягає у забезпеченні аудиторії-реципієнта тим перекладом, який відгукнеться у межах їхньої культури і відповідатиме всім її вимогам. Всебічне дотримання цього принципу локалізаторами сприятиме як задоволенню очікувань користувачів, так і позитивному сприйнятті гри в регіонах, для яких локалізація і робилася. Недотримання ж принципів – очевидно, навпаки, може призвести до значних неприємних наслідків, серед яких: нерозуміння гравцями сенсу перекладених жартів, ідіом, тонких лінгвістичних нюансів, втрата гри слів, сенсу змісту, спотворення контексту; культурних, релігійних, соціальних та історичних непорозумінь – загалом щось, що у вихідній культурі розробників гри є зрозумілим, у випадку неякісної локалізації цільовою культурою може не сприйнятися через відсутність розуміння вихідних концепцій чи явищ, або, що є найгіршим, може вважатися образливим; розробник та видавець можуть позбавитися потенційного прибутку; погіршення іміджу компанії-розробника або погіршення відносин з місцевою владою цільового регіону (Ткаченко, 2021, с. 32).

Говорячи про стратегії перекладу, неможливо не враховувати *теорію скопосу* (нім. *Skopostheorie*, від грец. *σκοπός* – *мета*), що була запропонована німецьким перекладачем Г. Й. Вермеєром у 1978 р. Це загальна теорія у галузі перекладознавства, яка за основу процесу перекладу висуває його мету, а перекладачу надає роль експерта, який несе відповідальність за оптимальне досягнення поставленої мети. Згідно з цією теорією вибір перекладачем стратегії перекладу напряду залежить від самого скопосу – мети. Завдяки теорії скопосу перекладач має право як відтворювати особливості цільової культури мовою перекладу, відповідаючи очікуванням аудиторії-реципієнта, так і порушувати ці норми. Перше місце займає власне вибір стратегії перекладачем,

при цьому вимоги до перекладу не абсолютизуються (Кияк та ін., 2008, с. 34-35). Кризь призму локалізації комп'ютерних ігор ця теорія набуває особливого значення.

За скопос-підходом текст перекладу є пріоритетом і має задовольняти потреби замовника, тому теорію скопосу “можна назвати функціональною діяльністю перекладача в умовах виробничої ситуації” (Nedainova, 2021, с. 254). За Г. Й. Вермеєром, перекладачем завжди робляться певні інтерпретації та сама адаптація тексту перекладу для аудиторії, для якої створено текст-джерело, і при цьому перекладач керується визначеними обов'язками або домовленостями. Сама реалізація цих обов'язків або домовленостей є процесом міжкультурної комунікації, хоча вони і розглядаються у якості обмежень для перекладача, – тобто текст перекладу є продуктом, який має ефективно реалізувати свою функцію у певних специфічних ситуаціях та контекстах (Nedainova, 2021, с. 254). Це саме зауважує А. Фернандез Косталес з посиланням на працю Р. Майорал та ін. (Mayoral та ін., 1988) – адаптація мультимедійних продуктів пов'язана з ідеєю обмеженого перекладу, бо необхідно враховувати специфічні особливості та обмеження тексту, що перекладається. Враховуючи це і спираючись на інших перекладачів та дослідників (Bernal 2006, O'Hagan 2009), А. Фернандез Косталес підкреслює думку про те, що переклад комп'ютерних ігор є певним чином функціональним процесом, де збереження ігрового досвіду є першочерговим завданням, яке слід тримати у фокусі під час адаптації гри (Fernández Costales, 2012, с. 394). І. В. Недайнова звертає увагу на те, що кожен результат перекладацької роботи не ділиться на чорне та біле, тобто має свої як сильні, так і слабкі сторони, і тому дискусії про вдалий або невдалий переклад завжди будуть в центрі уваги (Nedainova, 2021, с. 254). Власне А. Фернандез Косталес також фокусує увагу на подібній думці, що у випадку ігор поняття “правильний” та “неправильний” для оцінки перекладу не застосовуються, а самі перекладачі своєю метою роблять збереження ігрового досвіду, що й закладено у функціональній меті

(Fernández Costales, 2012, с. 394). Локалізація комп'ютерних ігор є, по суті, цілеспрямованим функціональним підходом, що пов'язаний зі скопосом перекладу, адже саме функція перекладу в цільовій культурі є пріоритетною (Тео, 2017, с. 16). К. Манжірон та М. О'Хаган наводять влучне формулювання, де зауважують, що “скопос” локалізації відеоігор полягає у створенні цільової версії, що зберігає “вигляд і відчуття оригіналу”, водночас подаючи себе як оригінал” (O'Hagan & Mangiron, 2006, с. 11).

Переходячи до самих стратегій перекладу, звернемося до концепції стратегій англійського теоретика і практика перекладу П. Ньюмарка (Newmark, 1988). Він виділяв вісім стратегій перекладу: вільний переклад; дослівний переклад; ідіоматичний переклад; семантичний переклад; комунікативний переклад; адаптація; точний переклад та буквальний переклад.

Більш детально зупинимося на стратегіях, які запропонував А. Фернандез Косталес (Fernández Costales, 2012, с. 395-404). Зважаючи на специфіку та багат шаровість процесу локалізації, тут його класифікація стратегій знаходить своє чітке застосування. Ним було виділено такі перекладацькі стратегії:

Доместикація та форенізація: Ще у XVIII-XIX ст. німецькі мислителі вперше окреслили поняття *відчуження* та *культурного освоєння* як дві протилежні стратегії перекладу. Власне ж терміни *доместикація* та *форенізація* були вперше застосовані американським теоретиком, істориком перекладу та перекладачем Л. Венуті. За Л. Венуті, *доместикація* є етноцентричним підходом, який покликаний замінити елементи вихідного тексту культурними цінностями та особливостями мови перекладу, тобто “наблизити автора до читача”, а *форенізація*, навпаки, спрямована на збереження автентичних іноземних мовних та культурних цінностей, тобто спрямована “наблизити читача до автора” (Venuti, 2003). Тобто розмежування Л. Венуті покликане встановити відмінність між перекладами, що спрямовані на збереження

іноземного колориту, та перекладами, що адаптовані до особливостей і норм цільової культури (Fernández Costales, 2012, с. 395). Зважаючи на те, що локалізація це міжкультурна дисципліна, такі дві стратегії перекладу однозначно знаходять своє застосування у контексті комп'ютерних ігор (Fernández Costales, 2012, с. 395). Стратегія доместикації, наприклад, є більш застосованою для азійських ринків, а стратегія форенізації – для європейського та північноамериканського (Карпюк & Левченко, 2024, с. 43-44).

А. Фернандез Косталес наводив локалізацію гри “Assassin’s Creed” як успішний приклад застосування стратегії форенізації. Оскільки події гри відбуваються в Італії та її регіонах, в грі згадується безліч місцевих назв, імен, місць тощо, і це все було збережено, відтворюючи автентичну атмосферу і дух італійської культури. Так, у англійській та іспанській версіях можна побачити, як деякі персонажі вживають італійські слова або вирази (Fernández Costales, 2012, с. 395).

М. О’Хаган та К. Манжірон у своїй статті “Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation” кажуть (O’Hagan & Mangiron, 2006, с. 16), що дві гри японської серії Final Fantasy (конкретно: FFX та FFX-2) були локалізовані із застосуванням стратегії доместикації за Л. Венуті, а сама така адаптація виражається переважно у використанні ідіоматичної та розмовної мови, жартів, приказок, культурних посилань, а також відтворенні нових культурних посилань і гри слів. Одна з авторок статті брала участь у локалізації цих ігор, тому спостерігала її фактичний процес (O’Hagan & Mangiron, 2006, с. 16). У якості власного прикладу візьмемо гру “Vampire Therapist”, події якої відбуваються в Лейпцигу. Обрана гра має лише англійську мову, яка є оригіналом, тому порівняти оригінал з варіантами перекладу іншими мовами не є можливим, однак її можна розглянути як приклад застосування прийому форенізації в оригінальних текстах, хоч і не в традиційному розумінні, адже це не є результатом перекладацької роботи. На самому початку до головного героя підходять двоє інших персонажів. Головний герой – американець, але він намагається привітатися з ними німецькою мовою, хоч і ламаною. Один з персонажів

вітається: “*Ja, hallo Alter*”. В подальшому ці персонажі ще використовуватимуть (в поєднанні з англійською) окремі слова, фрази або цілі речення німецькою мовою, наприклад: “*Immernacht is the greatest club aller Zeiten...*”, “*Oh mein Gott, he is so cute...*”, “*Come on, Lieber, dance with us!*”. Це маленькі деталі, але вони роблять внесок у загальне сприйняття гри, а також підкреслюють і репрезентують національність персонажів;

Стратегія неперекладності: ця стратегія передбачає збереження певних імен, термінів або назв місць, відкриває можливості для подальшої форенізації ігрового продукту. А. Фернандез Косталес пояснює (Fernández Costales, 2012, с. 398), що особливості розробки гри та політика щодо її інтернаціоналізації можуть впливати на залучення стратегії неперекладності. Науковець наводить приклади з декількох ігор, серед яких є приклад з альянсом *Ковенант* з гри “Halo”, що була згадана раніше. Загалом у іграх може бути присутня певна кількість важливих найменувань, які безпосередньо пов’язані з сюжетом всесвіту гри, тому й підпадають під категорію специфічної термінології (Fernández Costales, 2012, с. 398). Доповнюючи приклад науковця, візьмемо широко відомий військовий транспортний засіб для розвідки під назвою *Warthog*, що з англійської перекладається як *бородавочник* (нім. *Warzenschweine*), тобто тварина роду свинячих. Ця назва транспортного засобу не може бути відтворена іншими мовами, оскільки являє собою специфічну назву в рамках цього вигаданого всесвіту та назву, яка запам’яталася гравцям, тому переклад негативно б вплинув на сприйняття та розуміння ними контексту;

Транскреація: К. Манжірон та М. О’Хаган звертаються до цієї стратегії, як до нової моделі, “щоб пояснити надану перекладачеві свободу, хоча й у межах жорстких просторових обмежень” (O’Hagan & Mangiron, 2006, с. 11). М. А. Бернал-Меріно проводить певні паралелі транскреації з доместикацією, форенізацією та цільовим перекладом, бо всі ці стратегії ґрунтуються на перекладацькій філософії, що спрямована на цільового читача (Bernal-Merino,

2013, с. 130). К. Манжірон та М. О'Хаган підкреслюють, що інтерактивний досвід від гри не має порушуватися сторонніми та дивними елементами, і саме тому “локалізаторам ігор надається квазіабсолютна свобода змінювати, вилучати і навіть додавати будь-які елементи, які вони вбачають необхідними для наближення гри до гравців і передачі оригінального відчуття ігрового процесу” (O'Hagan & Mangiron, 2006, с. 20). Т. Синюк, керівник проєктів “UnlocTeam”, наводить приклад транскреації на матеріалах гри “Song of Conquest”: “Чимало місцевих жартів та ситуацій знайшли відгук у новітній історії України, і з дозволу розробників ми інтегрували туди ті чи інші посилання, які чудово вписуються в гру і чимало людей зможе провести паралелі”. Скриншоти з гри, які надаються у джерелі, містять такі репліки: *“Буду милосердною” їй в рота. Я вже бачив стаутхартське милосердя, коли твій татуньо голову відтяв старому лорду Геммонду. Вертай коней взад і шляхуй звідси*” та *“Людиняку нагілляку!”* (Артушевська, 2023).

Дослівний переклад: ця стратегія спрямована на відтворення тексту цільовою мовою дослівно, і з точки зору всіх наявних текстів у грі саме ця стратегія вважається найпоширенішою при локалізації, де змін зазнають лише граматичні конструкції в перекладі цільовою мовою. Використання дослівного перекладу пов'язане зі специфікою термінології різних сфер діяльності, тому стратегія дослівного перекладу є прийнятною та особливо ефективною при локалізації ігор спортивних жанрів або симуляторів (Fernández Costales, 2012, с. 400), де наявна велика кількість специфічної та технічної термінології, точність відтворення якої є ключовим завданням перекладача.

Loyalty або *стратегія відповідності до джерела*: є певна кількість ігор, що засновані на іншому типі медіа, тобто: на певному фільмі, літературному творі або коміксі, і, відповідно, такі ігри матимуть прямі метатекстуальні відсилання на події, що зображуються у грі. Саме тому при перекладі важливо зберігати рівноважне застосування як транскреації, так і свободи адаптації змісту. Для цільової аудиторії це значитиме отримання належного ігрового досвіду зі

збереженою при цьому відповідністю до першоджерела (Fernández Costales, 2012, с. 401).

Втрата значення та стратегія компенсації: А. Фернандез Косталес зазначає (Fernández Costales, 2012, с. 402), що “неможливість передати повідомлення цільовій культурі можна часто побачити, коли йдеться про каламбури, гру слів чи гумор”. Це пов’язано з тим, що, очевидно, не кожен жарт, що працює у вихідній культурі, працюватиме в цільовій. Гумор є складним явищем, тому, наприклад, згадуючи в грі якесь локальне явище або традицію (вихідної культури) і пов’язані з ними жарти, іноземні аудиторії у майже всіх випадках цього й не зрозуміють. Інша причина – загальні відмінності вихідної та цільової мов. Гумор, особливо той, що базується на двозначності або подібності у звучанні, може бути значною перешкодою при адаптації, і його практично часто неможливо донести до цільової аудиторії без часткової або повної втрати сенсу. Саме тут важливо застосовувати стратегію *компенсації*. Ф. Ді Марко каже (Di Marco, 2007, с. 7), що “текст відеогри не може просто так втратити сенс, захопливість, гумор і характер; навпаки, частина роботи локалізатора має компенсувати таку втрату”. При цьому Ф. Ді Марко зауважує (Di Marco, 2007, с. 7), що міра такої компенсації не має залежати від суто суб’єктивного фактору, тобто, лише у випадку збереження основного текстового задуму оригіналу адаптація може вважатися ефективною та доречною. А. Фернандез Косталес каже (Fernández Costales, 2012, с. 402), що, хоча стратегія компенсації більше підходить для забезпечення насиченого ігрового процесу, використання опущення як стратегії при адаптації деяких ігор, де певні згадки про вихідну культуру не так просто адаптувати, також є допустимим альтернативним варіантом.

Цензура: як вже було сказано, локалізація як комплексний процес поширюється не тільки на тексти у грі – вона прямо стосується також і правових питань ринку, для якого робиться локалізація. Це означає, що деякі як текстові, так і візуальні елементи, що наявні у вихідній версії ігрового

продукту, в певних країнах можуть бути або замінені, видозмінені чи видалені, а то й взагалі сама гра може бути заборонена для продажу. Наприклад, у Німеччині ігри у сеттингу Другої світової війни можуть підлягати цензурі через неминучі зображення нацистської символіки, що є забороненою законом. Так, у іграх “Call of Duty: WWII” та “Wolfenstein II: The New Colossus” для можливості їхнього продажу на німецькому ринку було здійснено візуальні зміни – свастики замінили на залізні хрести та чорні трикутники відповідно, а також позбулися вусів Гітлера (у “Wolfenstein II”), щоб його зовнішність не так сильно нагадувала лідера Третього рейху (Казимиров, 2024; Schnabl, 2014). Гра, пройшовши перевірку та будучи схваленою органами влади цільового ринку для продажу, все одно може змінюватися – так, локалізатори мають дотримуватися всіх юридичних питань, покладаючись на місцеві нормативні акти та враховувати рекомендації дистриб’юторів – на основі цього перекладацькі рішення локалізаторів можуть зазнати змін (Fernández Costales, 2012, с. 403-404).

Висновок до Розділу 1

На основі певних жанрів ігор задля введення в їхній контекст у широкому сенсі було підтверджено, що комп’ютерні ігри завдяки своїм можливостям пропонують не лише спосіб відпочинку від реального світу, а й можуть стати своєрідним інструментом, завдяки якому людина може розвивати різні аспекти особистості.

У ході дослідження було розкрито, що спектр жанрів комп’ютерних ігор визначає вибір підходів і стратегій, що будуть застосовані локалізаторами у ході адаптації ігор, і, відповідно, кожен окремий жанр матиме свої специфічні особливості у вимогах до знань та вмінь локалізаторів.

Досліджено, як модель *sim-ship* впливає на процес локалізації, які особливості має та які труднощі він представляє для локалізаторів. Розкрито

нелінійну та динамічну природу текстів комп'ютерних ігор. Були досліджені стадії, етапи процесу локалізації та її форми, та які особливості з труднощами кожен з цих компонентів містить в собі.

На основі аналізу тлумачень терміну *локалізація* серед науковців, можна стверджувати, що, зважаючи на непорозуміння, які може викликати цей термін, у перекладознавчій практиці локалізацію слід розглядати як повний технічний процес, при цьому конкретизувати, що мова йде саме про її лінгвістичну складову, що й пропонував М. А. Бернал-Меріно (Bernal-Merino, 2013).

Завдяки розкриттю сутності *мультимодальності* або *багатошаровості* гри – сукупності компонентів, з яких складається її загальний вигляд, вкотре продемонстровано, що локалізація не є лише перекладом, а являє собою складний процес, який поширюється як на лінгвістичну складову гри, так і на аудіовізуальну.

Також особлива увага приділена стратегіям, які допомагають створити належний досвід, – чи то для читачів, чи то для гравців. Було досліджено, як *теорія скопосу* напряду пов'язана з локалізацією комп'ютерних ігор. Важливо враховувати функцію перекладу, оскільки це прямо впливає на сприйняття його гравцями з різних країн.

РОЗДІЛ 2. УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР: СУЧАСНИЙ СТАН ТА ПЕРСПЕКТИВИ

2.1 Фактори впливу на обмеження української мови в численних проєктах ігрової індустрії

Українська мова в іграх, на жаль, донедавна була і, в певному сенсі, залишається не надто поширеною, однак спільнота впевнено робить все можливе для того, щоб це змінити. Причина цьому – імперіалістичний вплив країни-агресорки – росії. Насаджування російської мови як “великої”, русифікація, численні утиски української мови, стирання української ідентичності, російські пропагандистські наративи про “братські народи”, викривлення реальності – все це зробило масштабний відбиток на нашій країні, її культурі та людях. Це не обійшло стороною й індустрію комп’ютерних ігор. Проблема полягає в тому, що Україна знаходиться в так званому “пострадянському” регіоні, де для локалізації російську мову використовують як основну. Таке відношення до того, якою мовою локалізувати продукти, є, на жаль, очевидним, бо у країнах колишнього радянського союзу нібито мають вільно розуміти російську, звідси й має корінь один з факторів обмеження української в іграх. З цим пов’язані і фінансові аспекти, бо, якщо у пострадянських країнах знають російську, то й на думку видавців сенсу витратити величезні кошти на локалізацію для цих країн немає, бо вкладені ресурси нібито не окупляться. Це є серйозною проблемою для вітчизняного ринку. Навіть якщо ентузіасти пропонують розробникам виконання перекладу на волонтерській основі, другі все одно зазвичай не надто горять бажанням додавати українську в ігри (Коршунов, 2020). В інтерв’ю за 2020 р. (Коршунов, 2020) А. Пекар зі спілки локалізаторів “Шлякбитраф” каже: “Багато хто відмовляється. Вони не зацікавлені в тому, щоб українська була у грі, тому що вона, на їхню думку, недостатньо впливає на обсяги продажів. Тому що на

ринку ігрового контенту є така точка зору, що Україна – це країна колишнього Радянського союзу, там всі російську і так знають” (Коршунов, 2020). Зміни, які спостерігаються зараз, є надзвичайно позитивними як для України в цілому, так і для українськомовної гейм-спільноти, адже необхідно доносити до світу надзвичайну важливість сприйняття України окремо від росії, що ми абсолютно різні країни з різними цінностями. За останні роки все більше розробників почали додавати українську локалізацію в свої ігри, і це означає лише те, що індустрія рухається у правильному напрямку, а голос української спільноти – почутий.

З відсутності локалізації на тлі вищезазначеної проблеми постає інша – через непопулярність та відсутність української користувачі зазвичай обирали або англійську, або у більшості випадків – російську, що впливало на показники, тому видавці й не розглядали український ринок. Ситуація змінилася у 2022 р., і до сьогодні українськомовна локалізація набирає все більших обертів, хоча й тут є певні труднощі: “На жаль, досі багато українців грають в ігри англійською чи російською мовами, що стримує ринок української локалізації, адже розробник, обираючи мову для локалізації, зважає на популярність тієї чи іншої мови серед користувачів” (Пасічко & Опанасенко, 2024, с. 296). Варто розуміти, що, якщо ж в грі української немає, то слід обирати лише англійську і взагалі не користуватися російською, оскільки використання російської дасть сигнал розробникам і видавцям, що немає сенсу витратити додаткові кошти на локалізацію українською через думку, що російську й так “розуміють”. Якщо розробники бачитимуть, що люди в Україні активно купують ігри, якщо люди гратимуть англійською (у разі відсутності української), додаватимуть майбутні ігри в бажане в “Steam” (один з наймасштабніших цифрових сервісів з продажу ігор), спонукатимуть розробників додавати українську в свої ігри, то це уможливить додавання української локалізації (Самусенко, 2023). Наприклад, якщо люди додають гру до списку бажаного, то завдяки цьому розробники бачать зацікавленість до гри

у певному регіоні, а це значить, що існує шанс отримати локалізацію. До того ж дуже важливим є встановлення користувачького інтерфейсу “Steam” українською мовою, оскільки цей показник впливає на популярність української серед розробників та видавців. Про статистику української мови в “Steam” за останні роки детальніше буде розказано у наступному підрозділі.

Інша проблема, яку часто не обходять стороною, є проблема піратства. Якщо не купувати ігри офіційно, то, очевидно, розробники не бачитимуть статистики, бо вона просто відсутня через те, що гра не була придбана та завантажена з офіційного джерела. Піратство прямо ставить під загрозу розповсюдження української в іграх, бо, навіть граючи у піратську версію гри українською, розробник знов-таки не матиме фактичних даних (Восколович, 2024). Чим більше людей будуть завантажувати ігри з неофіційних джерел, тим більше коштів від офіційних продажів не отримають її розробники, а це впливатиме на мотивацію перекладати продукт для українського ринку (Радомська & Вітковський). Очевидно, що люди, які займаються піратством ігор, в меншості, але це у будь-якому випадку спотворює картину дійсності для розробників через неможливість побачити фактичні дані та отримати кошти за свій продукт, а це прямо впливає на можливість локалізації.

Особливої уваги вартує також питання того, що люди мають можливість публікувати свої напрацювання по іграм у майстерні “Steam” – майданчику, завдяки якому інші гравці можуть завантажувати моди (доповнення) та публікувати власні, а також створювати обговорення, публікувати свої посібники з проходження ігор, отримувати в них досягнень тощо у центрах спільнот. Часто у названих центрах спільнот можна побачити *українізатори* – неофіційні проекти перекладу від ентузіастів, які хотіли бачити в грі українську мову та поділилися своєю працею з широкою аудиторією, щоб вона теж могла грати українською. Такі проекти зазвичай публікуються у вигляді посібника з можливістю завантаження файлів з перекладом для подальшого встановлення у файли гри на власному комп’ютері. І хоча ці проекти не є офіційними, вони в

жодному разі не мають залишатися непоміченими, оскільки це титанічна праця небайдужих людей, які бажають розвивати індустрію і дати людям можливість грати рідною мовою (звісно, існують переклади, що виконані суто за допомогою машинного перекладу, тому очікувати високої якості не варто, але дане питання поза фокусом нашого дослідження).

Проблема полягає у тому, що такі неофіційні локалізації придушуються росіянами – тобто вони цілеспрямовано перешкоджають перекладацькій діяльності української спільноти і намагаються утискати поширення української мови у іграх шляхом масового надсилання скарг та написання негативних відгуків на посилання в таких посібниках, через що вони автоматично позначаються як “спроба розповсюдження шкідливого контенту” та видаляються з майданчику (Степорук, 2024). Навіть якщо такі випадки нечасті, це не означає, що проблеми не існує. Розголос неабияк допомагає привернути увагу до цієї проблеми.

2.2 Розвиток процесу локалізації комп’ютерних ігор українською мовою в періоди до та після 2022 року

На основі розкриття факторів, що перешкоджають спільноті українських користувачів грати в ігри рідною мовою, пропонуємо розглянути стан української локалізації в періоди до та після 2022 р. Період після 2022 р. є дуже важливим, оскільки на тлі повномасштабної війни росії проти України люди почали масово відмовлятися від усього російського, що дало потужний поштовх розвитку локалізації українською мовою, і все більше розробників почали додавати українську в свої ігри. В розголосі, згуртованості та взаємній підтримці – сила, і саме це підтвердила українська спільнота гравців.

Якщо спостерігаєш відсутність чогось – доклади руки до створення: як раніше, так і зараз, деякі користувачі об’єднуються у невеликі команди або навіть працюють одноосібно, щоб створити переклад українською мовою для продукту, що їх цікавить. Такий переклад називається аматорським і являє

собою неофіційну форму перекладу, оскільки виконується суто фанатами, а не офіційними локалізаційними компаніями та спілками. Зважаючи на те, що люди, які займаються добровольчим перекладом, не завжди є професіоналами або не завжди мають перекладацький досвід – це не є причиною недооцінювати таку працю, тому і вимагати надзвичайно якісного перекладу не слід – помилки можна виправити, а аудиторія може підказати, які варіанти перекладу працюватимуть краще, а які слід змінити. Вимоги ж до офіційних компаній та професіоналів, очевидно, набагато вищі, оскільки від них очікують високоякісного перекладу, що був створений завдяки професійним навичкам і досвіду роботи. Говорячи про критику з боку спільноти, фахівці з декількох локалізаційних спілок (Артушевська, 2023) одноголосно кажуть про те, що слід брати до уваги лише конструктивну критику.

В Україні є певна кількість команд, які займаються локалізацією комп'ютерних ігор. Одними з найвідоміших є локалізаційні спілки “Шлякбитраф” та “UnlocTeam”, що займаються саме комерційними перекладами – офіційно співпрацюють з розробниками. Спілка “Шлякбитраф” (також відома як “SBT Localization”) була заснована у 2012 р. І. Солодраєм – одним з учасників волонтерської локалізації українською мовою гри “Baldur’s Gate: Enhanced Edition”. Після завершення роботи над цим проектом частина учасників поставила перед собою мету зосередитися на подальшому просуванні української мови в іграх, завдяки чому у липні 2018 р. спілка переросла у громадську організацію (Шлякбитраф, б. д.). У лютому 2021 р. представники “Шлякбитраф”, “Езкордіум”, “UnlocTeam”, “PlayUA”, “Steam українською”, “STS-UA”, а також перекладачі, ігрові стримери та медіа взяли участь у круглому столі “Стандартування відеоігрової термінології”, що був організований Національною комісією зі стандартів державної мови. Було наголошено, що “Стандартування відеоігрової термінології може бути додатковим поштовхом до збільшення кількості українських локалізацій відеоігор, а відповідно сприятиме формуванню і зростанню цього сегменту

ринку мовних послуг” (Національна комісія зі стандартів державної мови, 2021).

Доробок спілки “Шлякбित्रаф” включає у себе переклади українською мовою таких гігантів індустрії, як: “Baldur’s Gate 3”, *DLC* “Cyberpunk 2077: Ілюзія свободи”, “S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl”, “Kingdom Come: Deliverance”, “Kingdom Come: Deliverance 2” та ін. Окрім локалізації ігор спілка займається перекладами літератури та настільних ігор. Варто додати, що, напевно, приклад з “Baldur’s Gate 3” є першим випадком, де такий величезний *AAA-проект* вже мав українську локалізацію одразу в день старту продаж (Павлюк & Чередничок, 2023). Це не може не радувати, оскільки це показує, наскільки позитивною є тенденція просування української в іграх.

Іншою відомою спілкою є “UnlocTeam”, що була заснована ігровим перекладачем і редактором А. Рабощуком. Фахівцями цієї команди виконується переклад ігор понад п’ятнадцятьма мовами. Портфоліо “UnlocTeam” також містить надзвичайно відомі та масштабні ігрові проекти, такі як: “Silent Hill 2”, “Warframe”, “Cyberpunk 2077”, “Subnautica” (на основі роботи К. Книша), “Subnautica: Below Zero”, “ARK: Survival Evolved” тощо. А. Рабощук каже, що з часів навчання в університеті він займався перекладами у різних галузях у якості фрилансера, а у 2016 р. вирішив сфокусуватися саме на ігрових перекладах, оскільки ще з дитинства захоплювався комп’ютерними іграми. Згодом, після проходження тестування від “Valve” (компанія-засновниця онлайн-платформи з продажу цифрової ігрової продукції “Steam”), з новими людьми-однодумцями він почав перекладати й інші ігри, і після декількох проектів, що були продуктами волонтерської роботи, вони почали пропонувати розробникам свої послуги вже на комерційній основі. Польська студія “Home Net Games” була першою, хто звернув увагу на пропозицію щодо оплачуваного перекладу українською, і перекладений від цієї студії проект дав А. Рабощуку поштовх до створення власної агенції (Belovolchenko, 2021).

Переходячи до статистики ігор, які мають офіційну або неофіційну локалізацію українською мовою, слід згадати про інформаційний онлайн-ресурс під назвою “Каталог української локалізації ігор” (КУЛІ), що був розроблений командою “UnlocTeam” та відкритий для користування у 2023 р. (Каталог української локалізації ігор, 2023). Мета цього каталогу – зібрати в одному місці всі ігри, що мають українську локалізацію (офіційну, напівофіційну та неофіційну). Каталог містить інформацію про ігри, для яких вже є українська локалізація, а також ті, локалізаційна робота над якими ще триває. Станом на квітень 2025 р. на сайті містилися 2859 офіційних, 60 напівофіційних та 728 неофіційних локалізацій. Задля демонстрації приросту впродовж 2025 р. наведемо також статистику за жовтень 2025 р.: на сайті містяться 3060 офіційних, 73 напівофіційних і 860 неофіційних локалізацій. Окремо слід виділити те, що також там містяться і російські або пов’язані з росією проєкти, які мають українську мову, але в каталозі такі ігри, звісно, позначаються як ворожі. Вони додаються виключно для інформування користувачів про те, що такі ігри необхідно уникати.

У 2023 р. на онлайн-платформі “GameSensor” було опубліковане дослідження статистики ігор у цифровій крамниці “Steam” з українською локалізацією (GameSensor, 2023). Автори дослідження зауважили (GameSensor, 2023), що процес визначення відсотку проєктів, у яких є українська мова, базувався на даних по кількості платних ігор, що були випущені в “Steam” за останні 9 років. Як показує статистика, у 2014 р. у “Steam” було додано 1517 платних ігор, і з кожним роком це число збільшувалося на понад тисячу – з невеликим зниженням у 2019 р. У 2022 р. вийшло аж 14200 платних ігор. Від 2014 р. і до 2019 р. відсоток платних ігор, які містили українську мову, поступово піднімався – з 1% до приблизно 5%, що робить 2019 р. найуспішнішим для української локалізації, адже після цього показники почали поступово понижуватися. У 2022 р. лише 3% платних ігор мали українську локалізацію. Далі автори (GameSensor, 2023) розглянули ситуацію з лише більш

популярними іграми, тобто тими, які мають мінімум 10 тисяч проданих копій, щоб результати дослідження були більш об'єктивними. Це пояснюють тим, що у "Steam" налічується велика кількість проєктів, які не мають широкої аудиторії, тобто вважаються локальними, а тому їхні розробники не можуть дозволити собі додати велику кількість мов у свої продукти. Отримані дослідниками результати не викликали задоволення, адже тут прослідковується та сама тенденція, що і в минулій статистиці: до 2018 р. показники наявності української локалізації у іграх з понад 10 тис. проданих копій трішки зростали, а після 2019 р. почали падати. Автори підкреслюють, що зусилля та розголос української спільноти неабияк вплинули на розробників та видавців, адже вони стали обіцяти додавати українську мову у свої ігри. Однак, на жаль, у більшості популярних ігор українська мова все ще недоступна (GameSensor, 2023).

Також автори дослідження навели іншу статистику, де наголосили, що навіть зі зменшенням відсотку ігор з українською локалізацією абсолютні значення кількості таких проєктів зростають з кожним роком: у 2014 р. кількість доданих платних ігор в "Steam" з українською локалізацією становила лише 22 гри, а в 2022 р. – 405 ігор (GameSensor, 2023). Необхідно й надалі привертати увагу розробників до української спільноти, щоб показати, що користувачі прагнуть чути рідну мову в іграх: це залежить не тільки від активності користувачів у розголосі та інших факторів, але й від мовної статистики у "Steam".

Згідно з офіційними щомісячними опитуваннями "Steam" про обладнання та ПЗ (Steam hardware & software survey, 2025), у березні 2025 р. частка гравців, що користуються українським інтерфейсом "Steam" становила 0,73% від загального числа користувачів цифрового сервісу, що на 0,24% більше, ніж було у лютому 2025 р. Станом на квітень 2025 р. серед найпопулярніших мов у "Steam" українська вже певний час посідає 14 місце (з 0,69%) – перші три місця займають англійська (36,50%), спрощена китайська (25,04%) та російська (8,92%). Наприклад, у липні 2023 р. частка української мови

становила 0,62%, і у вересні цього ж року цей показник становив вже 0,64%. Задля більш об'єктивних результатів за поточний 2025 р. та простеження динаміки наведемо також показники за період від травня до жовтня, де частка гравців, які користуються українською мовою, становила 0,73%, 0,70%, 0,68%, 0,69%, 0,68% та 0,71% по місяцям відповідно. Результати, які ми маємо зараз, є одними з рекордних, і далі – більше. Однак такі показники були не завжди і рекордними вони є тому, що українською мовою у “Steam” станом на грудень та січень 2021-2022 рр. користувалися лише 0,17% від усіх користувачів цифрової крамниці. Загальні результати статистики щомісячного опитування є чинником, що впливає на рішення компанії стосовно продуктів та технологій, на яких триматиметься фокус майбутнього розвитку. На основі статистики мов, якими люди користуються на цифровій платформі, розробники отримують від крамниць рекомендації щодо того, яку мову потрібно додати у свої продукти для збільшення монетизації (Артушевська, 2023), і з цього робимо висновок, що, чим більше людей буде користуватися послугами цифрової крамниці “Steam” українською мовою, тим зростатиме показник її рекомендації серед розробників, а значить – ігор з українською мовою все більшатиме.

Активність українців щодо закликів до розробників додавати українську в свої ігри є надзвичайно потужною та плодючою. Заходячи на сторінки ігор в “Steam” або переглядаючи офіційні канали комунікації різних розробників, можна дуже часто побачити коментарі від українськомовних користувачів з проханнями додати українську мову в свої майбутні (або ті, що вже вийшли) проекти. Наприклад, розробники з німецької студії “Chimera Entertainment” з надзвичайною дружелюбністю відповіли на заклики українців і, подякувавши за підтримку та любов до проекту, підтримали українську спільноту додаванням локалізації у свою гру “Songs of Silence”. Розробники наголосили на тому, що українська локалізація є важливою для гри, бо одна з тем “Songs of Silence” – війна, і події в грі перегукуються з реальністю, в якій живуть українці (Степорук & Chimera Entertainment, 2024).

На державному рівні також спостерігаються випадки привернення уваги на збільшення присутності української мови в продуктах комп'ютерної індустрії. Так, за ініціативи Міністерства культури та інформаційної політики була сформована пропозиція щодо комунікації зі світовими розробниками у галузі комп'ютерних ігор. Мета, якою мотивували звернення, полягала у тому, щоб забезпечити український ринок українськомовними версіями найпопулярніших ігор від найбільших розробників. Така інформація стала відома від виконувача обов'язків міністра культури та інформаційної політики Р. Карандєєва. Про це він розповів у ефірі телемарафону “Єдині Новини”. Питання локалізації комп'ютерних ігор Міністерство культури України взяло до розгляду після того, як перша леді О. Зеленська на одній з нарад звернула увагу на проблему надходження легальних комп'ютерних ігор українською мовою на український ринок (Редакція GameDev, 2024; Горлач, 2024). Цей намір Міністерства культури викликав різні реакції серед локалізаційної спільноти України (Куліков, 2024). У спілці “Шлякбित्रаф” на цю заяву відреагували більше позитивно, кажучи, що шляхом такого звертання можна щонайменше привернути увагу широкої аудиторії. Щонайбільше – це може стати гарною ініціативою, що сприятиме додаванню українською мови, при умові, якщо держава пропонуватиме конструктивні для просування української мови у іграх дії (Куліков, 2024). Спілка “Перекладацька відповідальність” висловила менший оптимізм щодо цієї заяви, наголошуючи, що в питанні додавання локалізації фанати можуть чинити навіть більший вплив, бо мають кошти, за які і купуватимуть ігри з локалізацією – під цим мається на увазі, що розробники не звертатимуть увагу на джерело прохання про локалізацію, якщо за цими проханнями немає фінансової ініціативи (Куліков, 2024). Думку щодо більшої ефективності саме фанатів також поділяє і співзасновник “UnlocTeam” Т. Синюк. Засновник “UnlocTeam” А. Рабощук ставиться до заяви більше негативно, ніж позитивно, оскільки попередні декілька таких звернень від Мінцифри до розробників та ігрових майданчиків не були плідними через ігнорування (Куліков, 2024).

2.3 Унікальність тематики ігрового змісту до культури та контексту українського народу

Комп'ютерна гра, як засіб відтворення часто зовсім іншої – вигаданої – реальності, може стати площиною, де до гравця доноситимуться далеко не вигадки, а реальні речі. Саме тому завдяки такій свободі мультимодальності комп'ютерна гра може стати своєрідним способом самовираження та підтримки народу, відображаючи реальність. Наприклад, для гри “Cyberpunk 2077”, про яку було згадано раніше, у 2023 р. вийшло *DLC* “Phantom Liberty” (укр. *Ілюзія свободи*), разом з яким у основну гру додали текстову українську локалізацію – через три роки після її випуску. Українська спільнота тричі намагалася привернути увагу розробників, щоб вони додали українську локалізацію у гру – шляхом створення відповідних петицій, і лише остання спроба була успішною – вона набрала більше 25 тисяч голосів, завдяки чому потрапила до головного офісу “CD Projekt Red”. Згодом розробники анонсували, що українська локалізація з'явиться у червні 2023 р. (Прадід, 2023).

Наприклад, у “Cyberpunk 2077” гравці помітили певні моменти, які були пов'язані з Україною та контекстом російсько-української війни, які додали розробники (Прадід, 2023): було виявлено, що в одній з локацій на стіні є графіті з гербами України та кримських татар, а на їхньому фоні – намальована темною фарбою фігура, що своєю формою дуже нагадує Кримський півострів (Marketing Media Review, 2023).

На лінгвістичному рівні локалізатори з-поміж іншого спрямували зусилля на створенні автентичного та відповідного до оригіналу тону шляхом додавання найпопулярніших *мемів* (англ. *meme* – одиниця інтернет-культури, представлена у вигляді зображення або відео, що мають виражений гумористичний характер), адже у грі присутня велика кількість лайки, що є невід'ємним елементом живої мови – тут є навіть висміювання росіян: можна побачити, як одну російську банду називають *руснею*, а позу навпочіпки, в яку

можна встати при зйомці фото завдяки вбудованому фоторедактору, назвали як *росіянин* (Прадід, 2023), що, схоже, відсилає до так званих *гонників* – основаної на кримінальній естетиці субкультури, яка поширилася у пострадянському просторі. Між іншим, в українській локалізації є посилання на поп-культуру України – назву одного з завдань локалізатори адаптували шляхом згадки відомого всій українській аудиторії телевізійного шоу, завдяки чому гравці можуть пройти “Голос країни” (Прадід, 2023).

О. Козоріз (Kozoriz, 2025), аналізуючи історіографію наукових праць щодо впливу ігор жанру *MMORPG* на культуру, висловлює бажання щодо створення українськими розробниками *MMORPG*, сеттинг яких базувався б саме на українській міфології та історії, оскільки часто розробники, розробляючи гру даного жанру, надихаються вже існуючими популярними міфами, фентезі та літературними творами, що прямо надає гравцям можливість познайомитися з елементами культури інших країн. Така пропозиція є важливою, адже багатокористувацька гра у натхненному українськими культурою та історією сеттингу може залучити багатьох гравців по всьому світу до ознайомлення з нашою багатою та насиченою культурою, що позитивно впливатиме на її глобальну популяризацію. Зацікавленість іноземними гравцями у певних елементах нашої культури завдяки комп’ютерній грі може згодом викликати ще більший інтерес до неї, спонукаючи знайомитися з нею самостійно на поглибленому рівні.

Висловлюючи підтримку цій пропозиції О. Козоріз, наголошуємо, що жанр *MMORPG* є надзвичайно популярним, налічуючи мільйони гравців по всьому світу, а тому правильні заходи для підтримки і безпосередньо створення вітчизняного продукту, віртуальний світ якого брав б за основу міфологію та історію України, може залучити цю саму широку аудиторію не тільки до продукту української ігрової індустрії, а й до нашої культури, хоч і дещо незвичним способом.

12 вересня 2025 р. ДСНС України разом із розробниками культової української серії ігор “S.T.A.L.K.E.R.” – події якої розгортаються в альтернативному світі на території України в Чорнобильській зоні відчуження – оприлюднили створений на основі цієї гри проєкт, де головний герой “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” під іменем Скіф розповідає українцям про правила поведінки з підозрілими та вибухонебезпечними предметами. Як зазначили ДСНС, метою проєкту є підвищення обізнаності про мінну загрозу серед підлітків – особливо хлопців віком від 14 до 17 років – оскільки хлопці саме цієї вікової категорії часто грають з вогнем, про що свідчать дослідження ЮНІСЕФ та Rating Group (Державна служба України з надзвичайних ситуацій, 2025).

Цей приклад є показовим, оскільки демонструє, як створений на основі комп’ютерної гри контент може навчати, водночас відображуючи реальність, в якій живуть українці. Між іншим, в самій грі “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” містяться візуальні посилання на як елементи повсякденності сучасної України, так і на російське вторгнення в Україну, а також містяться традиційні елементи нашої культурної спадщини (мозаїки, пісні тощо) (Khomenko, 2024), що підкреслює і представляє українську ідентичність гри.

Висновок до Розділу 2

У другому розділі було досліджено та продемонстровано, що такі фактори як імперіалістична політика росії, вплив “пострадянського регіону” на загальне сприйняття України серед іноземних розробників та видавців, непопулярність української та відсутність попиту, піратство, а також утиски фанатських напрацювань впливають на відсутність офіційних перекладів, а також на можливість розповсюдження фанатських перекладів українською мовою у численних продуктах ігрової індустрії.

На основі дослідження розвитку локалізації українською за останні роки мовою стверджуємо, що стан української локалізації пройшов чимало випробувань, але очевидний факт того, що дедалі більше ігор отримують українську мову, – і цей процес прискорився, і спільнота має робити все, аби лише сприяти йому: підтримувати розробників, купувати ігри офіційно, ставити українську мову користувацького інтерфейсу як головну, заохочувати розробників до додавання української мови тощо. Без фанатів, які на добровільній основі об'єднуються задля створення перекладу українською та активно сприяють офіційному додаванню української у ігри, такого широкого успіху могло б і не бути. Пропозиції та привернення уваги на офіційному рівні також варті особливої уваги, але їхня ефективність залежить від чітких та послідовних дій представників відповідних органів влади.

Окремо також розглянуто питання відповідності тематики ігрового змісту до культури та контексту українського народу, і як певні коди минулого чи сьогодення можуть знайти своє місце як у оригіналі гри, так й в її локалізації (і це також стосується локалізації для будь-якого регіону).

РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ТЕКСТІВ УКРАЇНСЬКОЮ ТА НІМЕЦЬКОЮ МОВАМИ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ

3.1 Аналіз допоміжних текстів гри “Sherlock Holmes The Awakened”

Практичним матеріалом для дослідження виступила гра “Sherlock Holmes The Awakened” – пригодницька детективна гра від українського розробника ігор “Frogwares”, що вийшла у 2023 р. Гра є ремейком “Sherlock Holmes The Awakened”, що вийшла у 2007 році. Сюжет гри розгортається навколо першої великої справи Шерлока Голмса та Джона Ватсона, де вони, як їм гадалося, розслідуватимуть зникнення слуги одного лондонського багатія, але згодом це розслідування переросло у страшну злочинну, міфічну історію з викраденням непов’язаних між собою людей та боротьбою з культом, що поклоняється древньому підводному божеству зі щупальцями у дусі міфології жахів Г. Ф. Лавкрафта.

Гра містить вісім розділів, кожен з яких по-своєму унікальний – гравців чекають ризикові подорожі та заплутані розумові загадки, які ведуть гравців павутиною сюжету до самого її центру – розкриття головної загадки, пов’язаної з міфічним культом. Локалізацією гри українською мовою займалася перекладацька спілка “Шлякбитраф”, про яку було розказано у попередньому розділі. Розробники “Frogwares” присвятили “Sherlock Holmes The Awakened” українським захисникам, волонтерам і загалом всім українцям, які тримають країну на плечах – це повідомлення, яке можна побачити на екрані завантаження при запуску гри, було перекладено на всі доступні в грі мови. Маємо додати, що розробники також помістили попередження про те, що в силу епохи, у якій розгортаються події гри, деякі теми, на жаль, можуть стосуватися расової та етнічної упередженості.

Переходячи до аналізу двох локалізацій на основі оригіналу англійською мовою, для початку було розглянуто інтерфейс меню, який пропонується грою. Загалом, тут можна побачити стандартні терміни, які зустрічаються у меню більшості ігор: *Нова гра*, *Завантажити*, *Розділи*, *Налаштування*, *Довідка*, *Творці*, *Інші ігри*, *Вийти*; німецька версія відповідно містить: *Neues Spiel*, *Kapitel*, *Optionen*, *Spielgrundlagen*, *Credits*, *Weitere Spiele*, *Beenden*. Цікаво, що в німецькій версії запозичили англійський термін *Credits*, замість, наприклад, *Mitwirkende* ‘ті, що брали участь; творці, автори’.

В налаштуваннях також можна побачити доволі стандартний набір, однак в українській локалізації є те, що привертає увагу своєю незвичністю – це термін *Ігролад*, що є адаптацією запозиченого та звичного гравцям *Геймплею* (англ. *gameplay* – ігровий процес). В німецькій версії використовується звичний термін *Gameplay*. Разом з *Ігроладом* переклад містив термін *Дієвидло* (який згодом був замінений), що спантеличило ігрову спільноту і викликало різні реакції (Головченко, 2023). Це була спроба створити відповідник англійському *Interface*, пряме запозичення якого зазвичай використовується при перекладі (*Інтерфейс*). Чи є така спроба словотвору успішною сказати важко, адже новостворений термін звучить доволі неприродньо, що породило собою палкі дискусії в мережі Інтернет, тому через свою незвичність та створення плутанини у позначеннях він може не знайти свого використання у подальшому, уступаючи місце все тому ж сталому запозиченому *Інтерфейсу*.

З першої глави гравцям пропонується широкий спектр можливостей взаємодій з текстами в грі – безліч діалогів й окремих реплік при взаємодії з персонажами, довідка з функціонуванням геймплейних механік, *Покої Мислення* – механіка, завдяки якій гравець, зіставляючи всі факти, має знайти відповіді на питання для просування по сюжету; записник Шерлока, де він занотовує всі деталі та зачіпки стосовно розслідування; гардероб, категорія з додатковим контентом у вигляді бонусів, а також безліч записок і уривків з книг, журналів тощо, які є ключовими для розслідування.

Оскільки основний акцент геймплею гри зосереджений на пошуку та співставленні гравцем наявних фактів, розробниками були впроваджені вказівки – довідка, яку можна переглянути в будь-який момент – тому чіткість та послідовність її перекладу це те, що грає ключову роль у розумінні гравцем ігрових механік, оскільки вони не є в повній мірі очевидними та інтуїтивними, а тому їй потребують детального вивчення.

Пропонуємо розглянути декілька прикладів. Однією з найголовніших механік, які пояснюються в довідці, є розділ *Покої Мислення* (англ. *Mind Palace*), що німецькою мовою було перекладено як *Gedankenspiele* – на нашу думку, українська версія своєю виразністю і відповідністю до літературного тону і загальних настрою та атмосфери гри створює належне емоційне занурення у її світ, додаючи містичного відтінку, а німецька – більше акцентована на “грайливому” аспекті, при цьому обидва варіанти уникають кальки. Розділ, де зберігаються всі елементи, що стосуються розслідування, називається *Справи* (англ. *Casebook*), а в німецькому перекладі *Fallmappe* – обидва варіанти є точними, але, на нашу думку, *Fallmappe* створює більший емоційний зв’язок гравця зі світом, адже він ніби “має” при собі саму папку (або ж, радше, портфель) зі всіма необхідними для розслідування зачіпками, як справжній детектив. Інший вдалий приклад перекладу наведемо щодо механіки *Уяви – Реконструкція* (англ. *Imagination*). Обидва переклади функціонально відповідають даній складовій геймплею. За значенням вони, очевидно, різняться, але обидва варіанти мають на меті описати процес правильного співставлення фактів, що дасть змогу *візуалізувати* у розумі події на основі дослідження і синтезу фактів. Інші розділи є стандартними, і, головне, точними для розуміння: *Прикріплений доказ*, *Зосередженість*, *Розслідування*, *Діалоги*, *Архів*, *Винагороду – Angehefteter Hinweis*, *Konzentration*, *Ermittlungen*, *Dialoge*, *Archive*, *Bonus*.

Стилістично інструкції українською та німецькою мовами дещо відрізняються у ставленні до гравців – в той час, як українська відтворює більше формальний стиль, німецька, навпаки, звертається до гравця на *ти*:

“Du wirst benachrichtigt, wenn ein Hinweis aktualisiert wurde. Sieh dann in der Fallmappe nach.”

*“Таке сповіщення вказує, що доказ оновлено. **Перевірте Справи.**”*

Як і в минулому прикладі, в наступному також відмічається, що переклад українською мовою відповідає оригіналу, – для полегшення сприйняття гравцем, що має ключове значення у такому типі текстів.

Також, очевидно, варто зважати на синтаксичні та лексико-граматичні відмінності між мовами. Підрядна частина, яку спостерігаємо у німецькому реченні, відсутня в українській версії. Переклад українською відображає оригінальну синтаксичну структуру повідомлення, роблячи його легким для читання:

“Hinweise sind für deine Ermittlungen entscheidend, da [...].”

“Докази – це основна частина розслідування. [...].”

“Evidence is crucial for your investigation. [...].”

В німецькій версії спостерігається типове використання пасивних конструкцій для інструкцій – для повного розуміння гравцем вони мають бути позбавлені перекручень і надлишкової інформації, і якщо містять емоційне забарвлення, то воно не має відволікати гравця від суті підказки, плутаючи його:

“Im Konzentrationsmodus werden manche interessante Stellen nur hervorgehoben, wenn der dafür relevante Hinweis angeheftet ist.”

“Якщо ви прикріпите правильний доказ, у режимі Зосередженості може з'явитися нова Точка інтересу.”

Зважаючи на особливості перекладених елементів механік, місцями також спостерігається відповідність перекладу української версії до оригіналу:

“Ein grüner Kreis bedeutet, dass es etwas Interessantes zu entdecken gibt und du in den Konzentrationsmodus wechseln solltest.”

*“Витке зелене коло позначає **Точку інтересу** (англ. **Point of Interest**) та вказує, що вам варто зосередитися.”*

“Diese Anzeige weist dich darauf hin, dass du Ereignisse rekonstruieren kannst.”

*“Цей значок показує, що тут можна взаємодіяти за допомогою **Уяви** (англ. **Imagination**).”*

Такий підхід точно вказує гравцю на те, що йому слід уважно дослідити точку у визначеній місцевості для пошуку додаткової інформації для здійснення реконструкції подій.

Маємо також виділити застосування виразів в німецькій локалізації:

*“Manchmal muss Sherlock seine Umgebung genauer **unter die Lupe nehmen**.”*

*“Інколи Шерлоку треба буде уважніше **роздивитися** місце подій.”*

Оригінал містив вираз *take a closer look*. Вираз *etw. unter die Lupe nehmen* означає ‘ретельно дослідити/перевірити’, ‘роздивитися’, що автентично вписується у дану інструкцію шляхом прямої асоціації стосовно використання оптичного приладу в діяльності детектива з метою роздивитися щось у деталях.

*“Manche Objekte müssen gedreht werden, damit du sie genau **in Augenschein nehmen** kannst.”*

*“Деякі об’єкти варто **роздивитися** з різних боків.”*

*“Some objects have to be rotated **to inspect** them thoroughly.”*

Вислів *etw. in Augenschein nehmen* означає ‘оглядати/розглядати’, що також передає суть повідомлення. Переклад українською відрізняється від оригіналу та перекладу німецькою своєю лаконічністю.

Також в українській версії помічено цікавий приклад з використанням лексичної одиниці *Підбирайка* – *der Sammelgegenstand* (англ. *Collectibles*), використання якої створює грайливу атмосферу відповідно до контексту категорії, до якої вона відноситься (*Винагороду*). Такий підхід може дивно сприйматися в контексті всього лексичного наповнення гри, однак, на нашу думку, використання його поза контекстами сюжету і тематики гри – не є поганим, навпаки, це підсилює емоційність та аспект грайливості, про яку згадано вище.

Узагальнюючи, можемо сказати, що, як і українська версія перекладу, так і німецька повністю виконують свої функції донесення до гравця розуміння щодо функціонування ключових ігрових механік і передають їхню точну суть. В українській локалізації місцями можна помітити випадки стиснення повідомлень задля досягнення лаконічності, в той час в тих випадках німецька більше наближена до оригіналу, однак перший випадок не є перешкодою для розуміння гравців завдяки зусиллям перекладачів. Збереження та адекватна передача функціональної мети такого типу повідомлень є ключовими аспектами для досягнення якісного і зрозумілого для гравця перекладу. Запозичення певних сталих ігрових термінів з англійської мови також є важливим фактором, який впливає на сприйняття гравцями, адже для них запозичені терміни вже є давно звичними, а тому їхні раптові зміни можуть викликати неоднозначну реакцію спільноти.

3.2 Порівняльний аналіз сюжетних текстів гри “Sherlock Holmes The Awakened”

Оскільки події гри відбуваються у Вікторіанську епоху, сюжет будується навколо всім відомого персонажа книг А. Конан Дойла – геніального детектива

Шерлока Голмса, – а також надихається духом жахів Г. Ф. Лавкрафта, для локалізаторів надзвичайно важливим зберегти зв'язок з кожним з цих аспектів, щоб забезпечити гравцям відповідний ігровий досвід. Так, локалізатори мають відтворити зміст оригіналу точно, аби передати його художню виразність, стиль, щоб мовлення звучало літературно, що є притаманним Шерлоку та його другові Джону, відтворити тексти враховуючи особливості епохи, а також відтворити жахаючу та похмуру атмосферу, відповідно до атмосфери творів Г. Ф. Лавкрафта.

У ході проходження гри було помічено широке використання фразеологізмів, висловів та різних аспектів розмовної мови загалом у двох порівнюваних локалізаціях, що роблять мовлення живим та створюють культурний емоційний зв'язок між грою та гравцем – це є одним з аспектів стратегії доместикації (одомашнення) у перекладі. Сприйняття тексту гравцем є надважливим, а тому збагачення перекладу адаптованими конкретно під цільову країну культурними кодами у вигляді застосування відомих цільовому гравцю фразеологічних виразів, понять тощо є фактором, який робить гру більш доступною і близькою для аудиторій з різних країн.

Приклади, що будуть наведені далі, були відібрані з діалогів між персонажами, а також були відібрані деякі окремі репліки як головних та другорядних героїв, так і *NPC*, оскільки вони є живою вербальною взаємодією персонажів. Пропонуємо по черзі розглянути відібрані приклади, що зустрічалися при проходженні гри:

“Davy ist etwas zugestoßen. Ich kann es spüren!”

“З Дейві щось трапилося. У мене аж коти шкребуть на серці!”

Цю репліку вимовляє персонажка, чий молодший брат зник, і вона знаходиться у важкому емоційному стані, плачучи, в момент, коли до неї підходять Шерлок та Джон. В оригіналі було використано ідіому (*“Something’s happened to Davy. I feel it in my bones!”*), що означає ‘вірити у щось,

незважаючи на неможливість пояснити це'. В українській локалізації використано фразеологізм *коти шкребуть на серці*, що конкретно виражає стани неспокою, тривоги та хвилювання. Використання даного фразеологізму грає на користь перекладу у аспектах точності та передачі емоційного навантаження сцени, адже ідіома, використана в оригіналі, не існує за своєю суттю виключно з позитивною або негативною конотацією – вона залежить лише від контексту, і, як бачимо, тут він саме негативний. В німецькій ж версії не було використано виразу чи фразеологізму – “*Я це відчуваю!*”.

“*Mister*”? *Was ist los mit dir, Frank? Du bist ganz blass. Erkennst du deinen alten Kumpel Grubb nicht wieder?*”

“*Пане?*” *Що з тобою, Френку? Ти аж зблід. Невже не впізнав свого друга Грабба?*”

У цьому прикладі розмови Джона з місцевим шерифом чітко видно різницю між відповідністю до оригіналу та пристосуванням перекладу до українських гравців. Так, оригінальне звертання *mister* (у цьому контексті – до невідомої людини), що поширене в англомовних країнах, в українському перекладі перетворилося на українське ввічливе звертання *пан*, в той час як у німецькій локалізації цей культурно-маркований елемент був збережений для передачі іноземного колориту – це є прикладом форенізації. В оригіналі також було використано розмовне *pal*, що означає ‘приятель’, ‘товариш’. В німецькій та українській версіях спостерігаємо відповідність до оригіналу зі збереженими розмовним дружнім відтінком та пристосуванням до двох мовних площин – *Kumpel* ‘друг’, ‘товариш’, ‘приятель’ та *друзяка*.

“*Alles in Ordnung, Sir? Sie wirken angespannt. – Ich, äh, ich habe es eilig.*”

“*Усе гаразд, пане? Вас ніби гедзь вкусив. – Я, ем, поспішаю.*”

“*Y’okay, sir? Seem to have the jumps. – I, uh, I am in a rush.*”

У цьому короткому діалозі в оригіналі використано сленговий термін з американської англійської, що означає ‘бути знервованим’ (English Language & Usage, 2020), і що в німецькій локалізації передали як “*Ви здається/виглядаєте знервованим.*”, а в українській передали колоритним фразеологізмом *ніби тедзь вкусив*. Тут також знову бачимо ще одне поширене в англомовних країнах ввічливе звертання – *sir*, яке в українському перекладі знову перетворилося на українське *пан*, а в німецькому було збережено оригінал.

“*Keine Ursache, mon cher. [...].*”

“*На здоров’я, любчику. [...].*”

“*Don’t mention it, cher. [...].*”

Це репліка персонажки – каджунки, яка знає всі новини Нового Орлеану. В даному прикладі також спостерігаємо збереження в німецькій локалізації виразу французькою (з додаванням *mon*), яке було застосовано в оригіналі, і що перекладається як пестливе звернення ‘мій дорогий/дорогий’. В українській локалізації бачимо використання не звичного ‘дорогий’, а розмовного пестливого *любчик*, що є природнім та, головне, надзвичайно рідним для українських гравців.

“*Боже правий! Досі живі!*”

“*Bon Dieu! Sie sind noch am Leben!*”

Спостерігаємо наступний випадок збереження в німецькій локалізації французького виразу, який можна перекласти як ‘Боже мій’, що знову демонструє приклад форенізації перекладу, завдяки чому знову було збережено вираження ідентичності представниці субетнічної групи каджунів. Українська версія пропонує відомий кожному вираз *Боже правий*.

Наведемо ще один приклад з діалогу з цією ж персонажкою:

“Tja, er hat herumerzählt, dass Sie im Sumpf draufgegangen sind und er vergeblich versucht hat, Sie zu retten. **Ein Halunke durch und durch.**”

“Ну, він усім вже **розп'ятякав**, що ви у болоті **гигнули**, хоч він вас і рятував. **Гнила людина, як не глянь.**”

“Well, **he been tellin'** people you **died** in da swamp, despite his tryin' to save you. **Crooked man, through an' through.**”

Цей приклад є надзвичайно яскравим з перекладацької точки зору. Так, в українській локалізації на позначення вербального поширення інформації використали не звичайне *розказувати*, а колоритне українське *розп'ятякати*, що означає ‘розголосити якусь таємницю’ та має доконаний вид, однак сюди також може пасувати *розп'ятякувати*, що означає ‘вести багатослівні, беззмістовні розмови, говорити дурниці, нісенітниці’ та ‘п'ятякати’, однак слово має недоконаний вид. Це, можливо, краще підходило б до ситуації, адже мова йде про згаданого раніше шерифа, який неприязно ставився до Шерлока та Джона, заважаючи їм просуватися у їхній справі, та вважав себе “важною шишкою” Нового Орлеану, що прагне влади, а тому й хизувався своїм вчинком, що нібито намагався врятувати їх на болотах, коли ж сам поплав за ними, стріляв у них та потім сказав, що, схоже, Шерлока та Джона вже не побачать. На позначення ж смерті замість типового *померти* використали розмовну вульгарне та колоритне слово *гигнути*, що означає ‘померти’, ‘загинути’. В німецькій версії так само використано розмовну одиницю *draufgehen*. Це робить переклади більш наближеними до гравців своєю приземленістю завдяки використанню лексики розмовної мови, оскільки в оригіналі використовуються звичайні конкретні одиниці позначення смерті та вербальної передачі/поширення інформації. В німецькій локалізації також застосували застаріле образливе слово *Halunke*, яке раніше використовували для шахраїв/аферистів, і що можна перекласти як ‘негідник’, і використання цього застарілого слова є доцільним, оскільки воно додає перекладу балів у аспекті

передачі відчуття давнього часу. Оригінал можна перекласти як ‘нечесний’. Український переклад пропонує замість ‘нечесного’ чи ‘негідника’ – ‘гнилий’, що також підсилює ефект від враження про натуру людини.

“*Barnaby, du **Banause!** Hätte nicht gedacht, dass du bis zur Auktion wieder nüchtern sein würdest. Vor 'ner Stunde warst du noch völlig betrunken.*”

“*Барнабі, **старий ти пень!** Як ти **примудрився протверезіти** до аукціону? Ще ж годину тому **лика не в'язав.**”*

“*You old dog, Barnaby! ... Didn't think you'd sober up for the auction. An hour ago you were **three sheets to the wind.**”*

“*Du weißt doch, dass **ich harten Alkohol besser vertrage als die meisten.**”*

“*...мене ж просто довші **розвозить.**”*

“*...you know **I hold my liquor better than most.**”*

Розглянемо уривок розмови з тим самим шерифом. Тут *old dog* переклали поняттями *Banause* та *старий пень*, бо дослівний переклад не ніс би такого ж сенсу. Також оригінальне речення було в українському перекладі було видозмінено із застосуванням розмовного *примудрився*, що означає ‘здійснювати що-небудь у складних умовах’. В оригіналі також було застосовано ідіому *three sheets to the wind*, яку передали фразеологізмом *лика не в'яже*, що означає ‘бути дуже п'яним’. В німецькому ж перекладі не застосовано фразеологізму. Далі в оригіналі використали ще одну ідіому – *hold one's liquor*, що передається як ‘пити, не сильно п'яніючи’. В українському перекладі бачимо розмовне *розвозити*, що означає ‘доводити до стану повної знемоги, знесилення’, а в німецькому репліка більше схиляється до оригіналу. Можна побачити, як зусиллями локалізаторів діалог зберіг відчуття живості та природності в контексті неочікуваної зустрічі.

Перейдемо до інших прикладів:

“*Selbst im kriegsgebeutelten Afghanistan herrschte mehr Ordnung.*”

“*Навіть у понищеному війною Афганістані були охайніші будинки.*”

Трансформація в німецькому прикладі відповідає змісту оригіналу (...*I saw tidier houses...*), не спотворюючи його, водночас роблячи переклад більш нейтральним.

“*Watson, nun da Sie Ihre Beobachtungsgabe unter Beweis gestellt haben, [...].*”

“*Ватсоне, оскільки ви показали себе майстром спостережень, [...].?*”

В українському перекладі оригінальне *master of observation* зберегли, а в німецькій версії застосували вираз *etw. unter Beweis stellen*, який можна передати як ‘доказувати’, ‘підтверджувати’, ‘демонструвати’, що в контексті репліки відповідає оригіналу, і, хоча й акцент дещо зміщується з *майстерності*, що звучить більш піднесено, зміст було передано адекватно.

Наведемо інші приклади:

“*Haben Sie sich dort umgesehen? – Natürlich. Aber nur, um sicherzugehen, dass er nicht tot im Schuppen liegt.*”

“*Ви обшукали його кімнату? – Звичайно, я мав же перевірити, чи він там дуба не врізав.*”

В українській локалізації, на відміну від оригіналу (“...*but only to check he wasn't lying dead inside.*”) та німецької локалізації, в цьому діалозі був використаний фразеологізм – *врізати дуба*, що означає ‘померти’, ‘перестати жити/існувати’.

Схожий на *врізати дуба* за значенням, але зневажливий за відтінком фразеологізм спостерігаємо також в іншому діалозі:

“Ich dachte, mein letztes Stündlein hätte geschlagen. Lieutenant Paget weigerte sich aufzugeben.”

*“Я думав, це кінець. Але лейтенант Патет відмовився мовчки **витягти ноги**.”*

Тут ...*weigerte sich aufzugeben* перекладається як ‘відмовився здаватися/відступати/опускати руки’ (без бою). В перекладі українською бачимо застосування фразеологізму *витягти ноги* (також: *протягнути ноги/простягти ноги*), що означає ‘померти’. В оригіналі було використано фразу *refused to go quietly*, що інтерпретується як ‘чинити супротив’. Таке рішення було влучним, адже воно робить текст культурно наближеним завдяки використанню відомого українському гравцю фразеологізму. Хоча через використання фразеологізму *витягти ноги* репліка набуває похмурого відтінку, бо, на відміну від оригіналу та німецької локалізації, тут акцент робиться конкретно на смерті, його застосування все одно залишається доречним. Втім, розглядаючи репліку повністю, *відмовився мовчки витягти ноги* в даному контексті цілком розглядається як відмова відступу без бою, що й було в оригінальному тексті.

Наведемо ще приклад використання дещо схожих за значенням виразів:

*“Behalten Sie die Türen **im Auge**, während ich mich umsehe.”*

*“Чекайте тут, Ватсоне, і **слідкуйте** за дверима. Я розвідаю обстановку.”*

*“Nur weil ich am Hafen arbeite, heißt das nicht, dass ich jeden, der hierherkommt, **im Auge habe**.”*

*“Те, що я працюю в порту, ще не означає, що я **стежу** за всіма, хто тут буває.”*

Німецькі *jmnd., etw. im Auge behalten* та *jmnd., etw. im Augen haben* означають ‘спостерігати’ (у випадку першого діалогу також можна використати ‘контролювати’). Для першого діалогу можемо запропонувати такий український фразеологізм, як *не зводити очей*, а для другого, можливо, *брати на око*.

Наступний приклад:

“*Sicher wissen Sie, wie schnell man bei der medizinischen Arbeit **die Zeit aus den Augen verliert.***”

“*Упевнена, ви розумієте, як легко **поринути** в лікарську роботу з головою.*”

Оригінал: *lose track of time*. В німецькій та українській локалізаціях було використано функціональні аналоги, зрозумілі кожній аудиторії вирази, що означають ‘бути повністю зосередженим на чомусь, ні на що не відволікаючись’.

Розглянемо інший приклад повного дотримання до оригіналу у двох локалізаціях:

“*[...]! Ah ... Napoleon Bonaparte? **Wie er leibt und lebt!***”

“*[...]! Ем... Наполеон Бонапарт? **Єдиний і неповторний!***”

Як показує приклад, як і в оригіналі (*The one and only*), так і у локалізаціях, які було розглянуто, застосовано сталі вирази, які описують винятковість. Це знову показує, як у перекладах можуть використовуватися рівноцінні за значенням вирази.

Або інший приклад:

“*Aber wie dem auch sei, er wurde entführt und nun **steht sein Leben auf dem Spiel.***”

“*Так чи інакше, його викрали. Його життя висить на волосині. [...].*”

В оригіналі було використано ідіому “...*his life is hanging in the balance.*”. Приклади перекладу німецькою та українською на його основі показують збереження змісту завдяки використанню фразеологізмів. Всі три випадки означають ‘перебувати у небезпеці’ або у ‘загрозливому/критичному становищі’, однак мають різні забарвлення. Німецький фразеологізм, розглядаючи його, представляє образ у вигляді гри, тобто де життя стоїть ‘на кону’, ніби це азартна гра, де ти або виграєш, або програєш в залежності від своїх дій, коли ж український фразеологізм звучить небезпечніше, тобто життя знаходиться в такому підвішеному стані небезпеки, що може от-от обірватися, як звичайна, неміцна волосинка – що підсилює емоційність сцени.

“*Wenn er keine Kohle hat, wird er mit seinem Blut bezahlen.*”

“*Якщо він не може заплатити грошима, то заплатить кров'ю.*”

Тут спостерігається ситуація розмови двох чоловіків про те, що місцевий пияка, який є власником крамниці, винен їм гроші. В оригіналі на позначення грошей (доларів) було використано застаріле сленгове слово *greenback*. У цьому прикладі в німецькій локалізації використали вираз *Kohle haben*, що означає ‘бути забезпеченим’, ‘бути при грошах’. Перекладаючи дослівно, цей вираз не мав б сенсу – ‘мати вугілля’, однак за значенням його коріння сягає приказки XVIII ст. *der Schornstein muß rauchen*, що у переносному значенні приблизно передається як ‘життя – не життя без їжі, грошей тощо’. Відповідно вугілля – це паливо, а для людини (у переносному значенні) – основа/джерело життя. Так, з-поміж шахтарів був поширений сленговий вираз *die Kohlen abbauen*, що означав кишенькову крадіжку (*Gesellschaft für deutsche Sprache*, б.д.). За життя бодай більшість людей могли неодноразово чути такі жаргонні слова як *бабки*, що означає гроші загалом, а також *капуста*, що означає конкретно долари США. Зважаючи на напружений і кримінальний контекст ситуації та сам оригінал, при перекладі українською мовою, сюди,

можливо, підійшло б саме одне з наведених вище слів, хоча й останнє відноситься більше до сучасної жаргонної лексики.

“*Sind Sie schwer von Begriff, Mr. Holmes?*”

“*Ви недалекий, пане Холмсе?*”

Даний приклад також пропонує версію перекладу німецькою з використанням ще одного виразу. Оригінальна репліка містила пряме образливе слово: “*Are you stupid, Mr. Holmes?*”. Німецький вираз *schwer von Begriff* означає ‘повільно мислити’, ‘повільно сприймати інформацію’. В українській версії спостерігаємо використання лексичної одиниці *недалекий*, що у переносному значенні означає ‘не дуже розумний’. Цей приклад показує, що, хоч локалізації і відповідають оригіналу, німецький переклад не використовує образливого слова напряду, “завуальовуючи” його виразом, хоча й сам вираз все одно є образливим.

Окремо зазначимо, що українською мовою прізвище Шерлока у всіх текстах було передано через ‘Х’, а не ‘Г’ – Холмс замість Голмса. За правилами транслітерації української мови ‘Н’ передається українською через ‘Г’. Можливо, що такий варіант прізвища Шерлока використали через поширеність його вжитку, хоча написання прізвища Голмс саме через літеру ‘Г’ відповідатиме більш сучасним перекладам.

Продемонструємо також приклад прислів’я, яке використали в німецькій локалізації, в одному з діалогів:

“*Der Ton macht die Musik!*”

“*Як ви мене назвали?*”

Це одна з опцій, яку можна обрати при відповіді персонажу, який по ходу розслідування не церемонився з Шерлоком і відповідав йому дещо грубо. В українській локалізації ця репліка залишилася незмінною, а прислів’я *der Ton*

macht die Musik в німецькій локалізації робить діалог виразнішим та “м’якшим” – варіант *Як ви мене назвали? (What did you call me?)* може сприйматися різко.

Наведемо приклад прислів’я вже в українській локалізації:

“Забобонів боятись – до печери не ходити, Ватсоне.”

“Legenden können uns nichts anhaben, Watson.”

“One cannot be hurt by superstition, Watson.”

Цей приклад є цікавим також через те, що використане українськими локалізаторами прислів’я є не оригінальним, а дещо видозміненим – для відповідності до контексту в грі й відповідності до оригінальної репліки англійською мовою – Шерлок скептично ставиться до забобонів, тому, як бачимо, локалізатори хотіли обіграти це саме завдяки прислів’ю, не перекладаючи репліку прямо. Оригінальне прислів’я звучить так: *вовків боятись – в ліс не ходити*, що означає ‘щоб досягти успіху, треба сміливо братись за справу, яку намітив робити’. Цей приклад знову показує, що переклад може містити відомі (в цьому випадку – українській аудиторії) прислів’я (хоч і видозмінені), використання яких наближає гру до цільового гравця, при цьому вписуючись у загальну картину перекладу, доповнюючи його такими цікавими особливостями. Видозміна оригінальних прислів’їв є ризиковим процесом та вимагає потужної фантазії, що поєднується зі всебічним знанням тонкощів сюжету гри, а також характерів та особистостей її персонажів.

Акцентуємо увагу на тому, що однією з особливостей цієї гри є факт того, що при її проходженні можна зустріти посилання на контекст російсько-української війни, яке було додано розробниками в оригінальну версію. По сюжету гри гравець дізнається, що в порту пролунав вибух, який нажахав місто.

Можна почути такий діалог Шерлока та Джона при взаємодії з підірваним кораблем (на якому навіть написано “MOSKVA”) в порту:

“*Moskva*” ... *Hmm, scheint ein osteuropäisches Schiff zu sein.*”

“*Москва*”. *Напевно, цей корабель був зі сходу.*”

“*Ich wette, der Grund war eine Zigarette oder ein weggeworfenes Streichholz. Eine Unachtsamkeit und schon ... BUMM.*”

“*Закладаюся, що хтось викинув недопалок або сірник. Один необережний рух і ... БАВОВНА!*”

Як було наголошено у попередньому розділі, комп’ютерна гра завдяки своїм засобам може стати площиною для демонстрації реальності, закарбовуючи певні моменти з неї у собі назавжди. Наведені вище посилання точно відкликаються з-поміж української аудиторії, адже *бавовна* це інтернет-мем, що поширився у період повномасштабного вторгнення росії в Україну, і *недопалок* також є інтернет-мемом, що поширився у період повномасштабного вторгнення. Сама ж *бавовна* використовується для позначення вибухів на території росії та тимчасово окупованих територіях України. “москва” – посилання на однойменний ракетний крейсер, що був знищений ВМС ЗС України у 2022 р. В оригінальних субтитрах було використано слово *boom*, що локалізатори влучно адаптували для української аудиторії у вигляді *бавовни*. Говорячи про оригінал, для українців ці текстові посилання абсолютно зрозумілі, а от для іноземної аудиторії такі жарти ризикують втратити сенс, адже вони не перебувають в наших контексті та інформаційному полі. Варто також зважати на те, що для іноземної аудиторії втрачається й лексичний сенс каламбуру: російські ЗМІ замість використання слова *вибух* застосовують слово *хлопок*, який має омограф *хлопок*, що українською мовою перекладається як *бавовна*, через що це стало жартом й українці почали використовувати саме перекладене слово (Учасники проектів Вікімедіа, 2022), тому цей каламбур працюватиме лише в контексті української мови. Можливо, певний відсоток

іноземних гравців зможе оцінити жарт про потоплений російський корабель в загальному (очевидно, опускаючи оригінальний сенс *бавовни*), але свій абсолютний відклик він знайде лише з-поміж української аудиторії.

Зважаючи на те, що локалізація – не просто переклад, а й адаптація ігрового змісту до особливостей країни-реципієнта та очікувань її гравців, було відзначено випадки адаптації змісту згідно з регіональними особливостями. Наприклад, в українській локалізації розміри взуття були конвертовані згідно з системою вимірювання в Україні, в той час як німецька локалізація зберегла британську систему з оригіналу, а також в українській локалізації дюйми було конвертовано в сантиметри:

*“Stiefelabdrücke **Größe 9**”*

*“Десь **42 розмір**”*

*“Ein Abdruck, ungefähr **Größe 11**, abgenutzte Sohle.”*

*“Відбиток взуття приблизно **45 розміру**, зі стоптаною підошвою.”*

*“Etwas Schweres hat sich **ein Zoll** tief in den Boden gedrückt.”*

*“Щось важко врізалось в землю десь на **два з половиною сантиметри**.”*

Ці текстові елементи є показовими прикладами того, як шляхом локалізації гравці з різних країн отримують той досвід, завдяки якому навіть такі маленькі деталі, як-от ті ж розміри взуття, будуть їм зрозумілими. Такі зміни також можуть стосуватися всіх систем мір, які є різними для певних регіонів. Так, наприклад, милі з оригінальної версії англійською в українській локалізації можуть перетворитися на кілометри.

Також звертаємо увагу на такі регіональні деталі, як використання термінів (в оригіналі), що поширені лише серед англомовної аудиторії, як-от застарілий юридичний термін *John Doe*, що застосовувався у судовому процесі при позначенні чоловічої сторони, анонімної особи, невпізаного тіла, а також що

використовується для позначення пересічної особи, тобто, про яку нічого невідомо:

“[...]. *John wer? [...]. Als unbeschriebenes Blatt hätten Sie es leichter.*”

“[...]. *A прізвище як? [...]. I тоді станеш Джоном Безіменним.*”

В німецькій локалізації спостерігається застосування фразеологізму *ein unbeschriebenes Blatt sein*, що має декілька значень: ‘не мати досвіду’, ‘бути недосвідченим’, ‘бракувати знань’, ‘особа, про яку нічого невідомо’, а також ‘не мати проблем із законом’ – де останні два тлумачення є підходящими під контекст ситуації у грі, адже на шляху Джона зустрівся раніше згаданий шериф, який розкрив його і звинуватив у тому, що той видавав себе за іншу особу (за також згаданого раніше в іншому прикладі пияку-власника крамниці), щоб проникнути на аукціон коштовного каміння для збору інформації. В українському ж перекладі навіть з тим, що *John Doe* можна було б, звісно, обіграти інакше, в даному випадку адаптація *Джон Безіменний* набуває особливого значення, оскільки персонажка, яка вимовляє цю репліку, звертається саме до Джона Ватсона – це можна назвати блискучим прикладом, якщо так можна сказати, компенсації згідно з контекстом. Тут ім’я персонажа спрацювало на користь локалізаторам. Втім, дещо незрозумілим є те, що все-таки малося на увазі під *Безіменним* – можливо, акцент був на тому, що через проблеми із законом можна втратити все, і це зробить людину *безіменною* – у переносному значенні. Або ж малося на увазі значення ‘особа, про яку нічого невідомо’ чи ‘пересічна особа’ – у контексті того, що Джон матиме змогу ходити вулицями міста без впливу поганої репутації місцевого пияки, за якого він себе видавав раніше: “*Well, Johnny, if you plan on stickin' round, you better change that suit, or Frank's reputation will catch up with you. And then you'll be a John Doe.*”.

У наступному прикладі виявляється незрозумілим рішення локалізаторів замінити згадку англійської мови на українську:

“Ich tue mich schwer mit Ihrer Sprache.”

“Вибачте, моя українська погана.”

Ця перекладена репліка (*“I’m sorry about my English.”*), яку вимовляє непальський хлопчик, не має сенсу та розглядається як невідповідна до сеттингу гри, адже дивно, що непальський хлопчик в Англії XIX ст. вибачається за погане володіння українською. Німецька локалізація у даному випадку не спотворює контекст, хоч і не має згадки англійської мови – тут використали просте *ваша мова* (Валерійович, 2023).

У ході дослідження гри також виявлено певні інтертекстуальні посилання:

“Schädlingsbekämpfung jeder Art, selbst hartnäckige Fälle. Nur gegen Bargeld. Nach Gervant fragen.”

“Знищу будь-яких шкідників у будь-якій кількості. Оплата лише готівкою. Запитувати Герванта.”

Текст цього оголошення, яке висіло у пабі, є посиланням на надзвичайно популярну серію ігор за мотивами творів польського письменника А. Сапковського – *“The Witcher”* (укр. *Відьмак*), і конкретно це посилання стосується головного героя – Геральта із Рівії, який є мисливцем на чудовиськ. З прикладу видно, що у перекладах використали жартівливу форму його імені, що й було в оригіналі. Ключовим є те, що для переважної кількості геймерів згадка цього персонажа в оригіналі є абсолютно зрозумілою через надзвичайну популярність та відомість ігор серії *“Відьмак”* серед геймерської спільноти, тому, на нашу думку, можлива заміна його в локалізаціях на щось інше не мала б сенсу.

Ще одне посилання стосується української культури, а саме одного з видатних її діячів – М. Петренка з його віршом *“Дивлюсь я на небо й думку гадаю...”*. Репліку, яка пропонується для розгляду, вимовляє одна з NPC в інституті *“Чорний Едельвейс”*, що в Швейцарії:

“Wenn ich ein Vogel wäre, würdet ihr mich nicht herumwatscheln sehen! Benutzt eure Flügel!”

“Чому я не сокіл, чому не літаю? А ви можете, тож махайте крилами!”

Оригінал звучав так: *“If I was a bird...”*. В німецькій локалізації першу частину репліки переклали прямо, дотримуючись оригіналу, однак її можна було б адаптувати посиленням народну пісню швейцарського походження під назвою *“Wenn ich ein Vöglein wär”*. У будь-якому випадку таке рішення локалізаторів набуває особливого значення українськомовних гравців, емоційно пов’язуючи ігровий досвід зі знайомим твором. Зауважимо, що, навіть якщо інтенція німецької локалізації не полягала у цьому – схожість перекладеної репліки з назвою твору очевидно присутня.

Продемонструємо ще один приклад посилення у перекладі на іншого видатного діяча української культури:

*“Also verzagen Sie nicht, diese Dinge waren so real wie Sie oder ich. Daher müssen wir **stark bleiben**. Menschenleben stehen auf dem Spiel.”*

*“Тож клянуся вам, що все було реальним. І тому ми маємо **лунати сю скалу** далі. **Від нас залежать життя**.”*

*“So take heart, for it was as real as you or I. And thus: we **must persist**. **Lives hang in the balance**.”*

Тут спостерігаємо, що в українській локалізації оригінальну фразу *we must persist*, яку можна передати як ‘ми маємо (продовжувати) боротися’, адаптували, використавши фразу з віршу ‘Каменярі’ авторства І. Франка, яка є символом наполегливої праці і мотивуючим виразом заклику до здійснення змін. В німецькій версії застосовано *stark bleiben*, що передається як ‘залишатися стійкими/сильними’, під чим мається на увазі заклик до продовження боротьби, незважаючи на перешкоди. Зауважимо, що в німецькій локалізації та оригіналі знову використані раніше розглянуті вирази, однак в

українській локалізації цього разу фразеологізм ‘висіти на волосині’ не був застосований. Втім, застосування виразу з віршу І. Франка та фразеологізму в німецькій локалізації наближає переклади до цільових аудиторій.

Відзначено також посилання на німецький фольклор, де один з персонажів назвав згаданого раніше непальського хлопчика, який надав свідчення про зникнення брата, *кобольдом*:

“*Sagen Sie diesem **Kobold**, er soll aufhören, Dinge zu erfinden!*“

“*Скажіть тому **вишкребку**, щоби перестав вигадувати!*”

Наведений приклад демонструє, що в українській локалізації використали лайливе зневажливе слово *вишкребок*, а в німецькій – *Kobold*, що є хатнім духом або божеством у німецькому фольклорі – схоже до *Домовика* зі слов’янської міфології. Згідно з онлайн-бібліотекою словників української мови “Горех” *вишкребок* також означає ‘остання дитина в сім’ї’, однак у цьому контексті акцент саме на зневажливому тлумаченні. В оригіналі персонаж назвав дитину *imp*, що, згідно зі словником “Cambridge Dictionary”, означає ‘маленький злий дух’, а також ‘дитина, яка погано поводиться, але радше жартома, ніж по-серйозному’ – останнє використовується більше у жартівливому контексті. Суть вживання *кобольд* у німецькій локалізації у тому, що, згідно зі словником німецької мови “Duden”, у переносному значенні він вживається для позначення ‘жвавої’, ‘непосидючої’ дитини (припускаємо, що тут акцент може також робитися на тому, що дитина завдяки своїй уяві може вигадати будь-що, чим під час представлення Шерлоком доказів й виправдовувався підозрюваний персонаж), а сам зовнішній вигляд *кобольда* інколи описують як дитячий, тому рішення використати поняття близьке для німецькомовної аудиторії замість, наприклад, зневажливого слова або іншого варіанту передачі змісту було вдалим, і навіть зі збереженням вихідного образу з оригіналу, адаптованого під німецькомовну аудиторію, що робить переклад більш “нейтральним”, але також й культурно наближеним.

Оскільки гра надихається також і творчістю Г. Ф. Лавкрафта, розробники додали невеликі текстові посилання на його твори, наприклад, в інституті “Чорний Едельвейс”, при взаємодії з газетою, гравець може прочитати, одну з її новин:

“Ein Besucher aus dem Weltraum! Glühender Meteorit in Arkham eingeschlagen!”

“Гість із космосу! В Аркгеми впав сяйливий метеорит!”

Цей заголовок є алюзією на вигадане Г. Ф. Лавкрафтом для власних творів місто Аркгем, що розташоване у американському штаті Массачусетс. Хоча й деякі з гравців, які не читали творів Лавкрафта, можуть не впізнати конкретно це посилання, воно є приємною деталлю для поціновувачів творів цього автора.

Одним із важливих факторів належного функціонування перекладу у площині комп’ютерної гри, події якої розгортаються у, наприклад, історичній епохі, є відповідність та достовірність до цієї самої епохи – використання застарілих слів, термінів тощо роблять неабиякий внесок до загального сприйняття, адже дивно було б спостерігати використання певної сучасної лексики, яка, цілком очевидно, була б прикладом анахронізмів в контексті історичного сеттингу. Використання сучасної лексики у перекладі такого типу ігор було б неприродним та негативно вплинуло б на атмосферу, не маючи нічого спільного з мовленням тогочасності. При взаємодії з одним з *NPC* було помічено використання сучасного сленгового виразу, який, схоже, з’явився в українському повсякденному мовленні лише нещодавно:

*“Ich sollte kündigen, oder? **Mir wird das alles zu viel.**”*

*“Може, мені краще звільнитися? Бо я якось **не стяжую.**”*

В німецькій локалізації продемонстровано типовий вираз, який можна перекласти як ‘всього забагато’, що в переносному значенні виражає стан психічного перенавантаження, коли людина не має сил виконувати щось через

емоційне та/чи фізичне виснаження. В українській локалізації спостерігається сленгова одиниця *стягувати* (що-небудь), одне з тлумачень якої згідно з онлайн-словником українського сленгу “SlangZone” означає ‘радити собі з чимось’, ‘мати можливість щось зробити’, ‘мати відповідну кількість сил і/або вмінь щось робити’. Наприклад: “– привіт, як в тебе справи? – та от, думаю, записатись на легку атлетику. – непогано, а *стянеш?*” (дослівно взято зі “SlangZone”). Немає підстав стверджувати, що використання даної лексичної одиниці справляє негативне враження через свою сучасну природу, адже в цьому контексті вона не звучить неприродньо у порівнянні з іншими прикладами сучасного сленгу – навпаки, таким стилістичним прийомом локалізатори показують, що персонажі живі та можуть спілкуватися неформально за певних умов. У наведеному випадку використання сучасних сленгових виразів не є небажаним, але при цьому локалізатори, наважуючись на їхнє застосування, мають чітко розуміти, чи буде вписуватися конкретний сленговий вираз у конкретну ситуацію, при цьому залишаючись вірними епохі. Запропонована українськими локалізаторами сленгова одиниця є нейтральною, тому вписується в загальну картину перекладу, не впливаючи негативно на його сприйняття, до цього ж відгукуючись з-поміж багатьох українців своєю відомістю та приземленістю, що й показує “живість” мовлення персонажів гри – навіть *NPC* (у будь-якій грі) це не просто манекени, які виконують свою функцію лише як персонажів, які видають завдання, чи які створюють вигляд, що світ гри живий.

Як вже наголошено, використання застарілих слів при перекладі ігор, події яких відбуваються у історичних сеттингах, є важливим елементом, який занурює гравців у давні епохи. Наведений нижче приклад перекладу репліки українською є доволі цікавим у порівнянні з оригіналом та німецькою локалізацією:

“Er lässt übrigens seine Alligatoren hungern – für den Fall, dass jemand Ärger macht.”

“Він морить голодом своїх алігаторів, щоби ті завжди могли зжерти недогодних.”

Спостерігаємо наступну картину – в оригіналі було використано вираз *to cross someone* (“...*in case someone crosses him.*”), що означає ‘злити або дратувати’, тобто суперечити чи протидіяти іншій людині (мова знову йде про шерифа). В німецькій локалізації бачимо практично ідентичну ситуацію – тут застосували *Ärger machen*, що означає ‘гнівити’, ‘дратувати’, ‘чинити неприємності’. В українській локалізації у цьому випадку замість можливого виразу або прямого перекладу було застосовано архаїчну лексичну одиницю *недогодний*, що означає ‘не бути гідним’, ‘не заслуговувати на щось’, ‘невідповідний’, ‘непотрібний’. В даному випадку, хоч й локалізації передають суть оригінального речення, оригінал та німецька локалізація звучать більш, якщо так можна сказати, негостро (адже гравець, читаючи репліку, сам буде в голові поєднання образів – що шериф зробить з людиною у разі, якщо хтось йому не сподобається), в той ж час як українська локалізація завдяки використанню одиниці *недогодний* і поєднанням її із *зжерти* створює більшу напругу і відчуття небезпеки, при цьому маючи виражений відтінок давнього мовлення і роблячи переклад прямим у побудові образів та емоційного враження. Така стратегія локалізаторів була доречною, адже вони не лише створили напружену атмосферу репліки, а й застосували архаїзм, використання чого є доречним, бо відповідає специфіці сеттингу. Це вкотре показує, як перекладачі можуть по-різному справлятися з однаковою задачею.

Також слід звернути увагу на деталь у вигляді збереження у німецькій локалізації стилістичних засобів посилення передачі емоційності мовлення персонажів та створення акценту на конкретному моменті у субтитрах шляхом написання окремих слів чи фраз великими літерами:

*“**SIE** sollten das noch verstehen...”*

*“**В**и ж маєте розуміти?”*

*“Wie vielen Menschen **KÖNNTEN** Sie helfen, in den nächsten dreißig Jahren?”*

*“А скільком людям ви **могли би** допомогти за ще тридцять років життя?”*

*“How many people **COULD** you help, with thirty years ahead of you?”*

В українській локалізації, як демонструють приклади, цей елемент відсутній. Такі стилістичні прийоми і збереження їх в перекладах можуть підсилити тон сказаного, відповідаючи емоційній складовій певних ситуацій.

Висновок до Розділу 3

У ході дослідження текстових локалізацій гри “Sherlock Holmes The Awakened” українською та німецькою мовами на основі оригіналу англійською мовою було виявлено широкий пласт застосування різноманітних фразеологізмів, виразів та культурних посилань як в українській локалізації, так і німецькій, з чого можемо зробити висновок, що обидві версії гри загалом виконують свою функцію у цільових культурах. Використання ідіоматичної мови, розмовно-побутового стилю та його експресивної лексики, посилань на культурні елементи культур-реципієнтів локалізації роблять переклади не лише цікавими й насиченими, а такими, що будуть сприйматися по-рідному.

Також було проаналізовано ключові функціональні та допоміжні тексти гри – меню та довідку – де остання має на меті допомогти гравцям у розумінні основних механік гри. Чіткість та послідовність її перекладі є ключовим фактором, від якого залежить користувацький досвід.

Виявлено випадки посилань на діячів української культури, на контекст російсько-української війни, німецький фольклор, посилення на геймерську культуру, а також на одне з джерел натхнення розробників – твори Г. Ф. Лавкрафта, посилення на які було збережено у порівнюваних

локалізаціях. Прийоми застосування у перекладі культурних явищ та культурно-забарвлених мовних засобів з напряду відповідають очікуванням гравців, які завдяки ним відчуватимуть текст перекладу таким, ніби він і є оригіналом. Варто зважати на те, що певні локалізаційні рішення з наближення тексту до гравців можуть не мати сенсу в контексті сетингу гри, а тому можуть негативно вплинути на сприйняття цього цифрового світу.

Застосування ж застарілої лексики при перекладі ігор, події яких відбуваються у історичному сетингу, є важливим елементом, завдяки якому гравцям пропонується відповідний ігровий досвід. Іншим важливим питанням є застосування сленгу, адже, якщо говорити про сучасний сленг, то він може не знайти свого місця у перекладі такого типу ігор, бо не відповідатиме прагматичному аспекту епохи.

Продемонстровано також те, як деякі елементи можуть відрізнитися для різних регіонів, оскільки певні поняття, що застосовуються в одній країні, відрізнитимуться в іншій, і саме їхня адаптація до цільової культури може зробити їх зрозумілими для гравців.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У науковій роботі було досліджено особливості явища локалізації комп'ютерних ігор з точки зору перекладознавчої практики. Мета роботи полягала у визначенні викликів процесу локалізації комп'ютерних ігор у контексті перекладацької діяльності, у дослідженні розвитку локалізації комп'ютерних ігор українською мовою, а також здійсненні порівняльного аналізу німецької та української локалізацій гри “Sherlock Holmes The Awakened” з метою визначення особливостей перекладацьких рішень при адаптації цієї гри для німецькомовної та українськомовної культур та з метою визначення того, як ці рішення впливають на сприйняття та прийняття гравцями перекладу.

Усі поставлені завдання були виконані. У першому розділі розкрито сутність локалізації комп'ютерних ігор як явища, яке своїми засобами націлене на адаптацію текстового та аудіовізуального наповнення комп'ютерної гри відповідно до вимог та очікувань регіонів, для яких продукт і адаптується. Розкрито основні форми, стадії та етапи процесу локалізації, а також фактори, від яких залежить якість локалізованої версії гри. Спираючись на багат шаровість як основний засіб передачі інформації у комп'ютерній грі, було розкрито відмінності процесів локалізації та перекладу. Це виражається у розумінні локалізації не лише як процесу перекладу тексту, а у сприйнятті її як комплексу процесів, що також стосуються технічних, правових тощо питань. Визначено, як теорія скопосу та перекладацькі стратегії розкриваються при локалізації текстів комп'ютерних ігор.

У другому розділі у фокусі перебував аналіз особливостей локалізації комп'ютерних ігор в Україні, а саме – сучасний стан локалізації та етапи її розвитку до та після 2022 р., який став переломним для вітчизняної індустрії. Було з'ясовано, які фактори впливають на брак української мови у численній кількості продуктів ігрової індустрії, а також визначено, якими методами

спільнота гравців уможливило появу української мови у проектах ігрової індустрії. Дослідження сучасних етапів розвитку локалізації українською мовою показує, що цей процес має позитивну тенденцію. На основі цього було сформовано певні рекомендації щодо сприяння розвитку локалізації комп'ютерних ігор українською мовою.

У третьому розділі шляхом порівняльного аналізу досліджено особливості текстових локалізацій німецькою та українською мовами комп'ютерної гри “Sherlock Holmes The Awakened”, що була розроблена українською студією “Frogwares”. Зважаючи на важливість функціонування перекладу у межах цільових культур, було визначено, як локалізатори вирішували перекладацькі задачі так, щоб зробити тексти гри доступними і наближеними до німецькомовних та українськомовних гравців. Це виражається у належному відтворенні допоміжних текстів, адже їхня чіткість впливає на розуміння гравцем ключових механік гри. Зокрема, це особливо виражається у сюжетних текстах гри, на яких був основний фокус дослідження, – у створенні належної атмосфери, що має відповідати оригіналу, а також у застосуванні розмовної мови, фразеологічних висловів, відповідних близьких для гравців обох культур понять тощо, щоб текст відчувався як “оригінал” – втім, до цього потрібно підходити збалансовано.

Перспективи подальших досліджень убачаються в продовженні аналізу тенденцій розвитку ринку локалізації в Україні, а також в аналізі локалізацій українською мовою ширшого пласту жанрів ігор. Якщо розглядати лише одноосібні ігри, які спрямовані виключно на оповідь, перспективи досліджень убачаються в аналізі тенденцій та підходів, які застосовуються перекладачами для того, щоб наблизити тексти гри відповідно до очікувань цільових аудиторій – які культурні коди використовуються, а також як сучасні процеси впливають на розвиток мови, і як це може знайти своє відображення у перекладі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Belovolchenko, A. (2021). *Про ринок ігрових перекладів і мовну дискримінацію — інтерв'ю з засновником UnlocTeam Андрієм Рабощюком*. gamedev.dou. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/unlockteam-founder-about-game-localization/> Дата звернення: 27.04.2025
2. GameSensor (2023). *Статистика ігор в Steam з українською локалізацією*. GameSensor. URL: https://uk.gamesensor.info/news/statistics_of_games_on_steam_with_ukrainian_localization Дата звернення: 05.05.2025
3. Kozoriz, O. (2025). *Influence of MMORPG on modern culture: historiographical aspect*. Culture of Ukraine, (88), 26–37. URL: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.088.03>
4. Marketing Media Review. (2023). *Крим із гербами України та кримських татар з'явився у грі Cyberpunk 2077*. MMR (Marketing, Media, Review). URL: <https://mmr.ua/show/крым-из-gerbamу-ukrayiny-ta-krymskyh-tatar-z-yavyvsya-u-gri-cyberpunk-2077> Дата звернення: 02.07.2025
5. Matuzkova, O. P., & Yemets, M. A. (2022). *GAME LOCALIZATION: LEXICAL, CONTEXTUAL, GRAMMATICAL OBSTACLES AND THE STRATEGIES TO OVERCOME THEM*. Writings in Romance-Germanic Philology, (2(47)), 81–91. URL: [https://doi.org/10.18524/2307-4604.2021.2\(47\).245930](https://doi.org/10.18524/2307-4604.2021.2(47).245930)
6. Nedainova, I. V. (2021). *Skopos theory in the light of functional translation*. Alfred Nobel University Journal of Philology, 2(22), 251–259. URL: <https://doi.org/10.32342/2523-4463-2021-2-22-24>
7. Артушевська, А. (2023). *11 запитань про локалізацію: З чого починати роботу в галузі, як перевіряють знання фахівців і що робити з*

- критикою*. gamedev.dou.ua. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/11-questions-about-game-localization/> Дата звернення: 12.02.2025.
8. Артушевська, А. (2023). *Українська мова у Steam досягла нового рекорду і обійшла італійську*. gamedev.dou. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/ukrainian-language-in-steam-august-2023/> Дата звернення: 05.05.2025
9. Білий, І. В. (2024). *Локалізація комп'ютерної гри як різновид перекладу* [Магістерська робота]. КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ. URL: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/11295>
10. Валерійович, Д. (2023). *Детектив, Ктулху, дієвидло – огляд ремейку Sherlock Holmes: The Awakened*. kutok.io. URL: https://kutok.io/darkprince9507_8f14f7da50/detektyv_ktulhu_diyevydlo_ohlyad_remeiku_sherlock_holmes_the_awakened-gil
11. Вітаємо! Ми локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф». (б. д.). Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/pro-nas/> Дата звернення: 27.04.2025
12. Войцещук, М., & Гладка, Ю. (2019). *Multimodal challenges in localization*. SBT Localization. URL: <https://sbt.localization.com.ua/en/article/multimodal-challenges-in-localization/> Дата звернення: 27.02.2025
13. Восколович, В. (2024). *Українська локалізація в комп'ютерних іграх: Як розвивається ринок та як збільшити кількість перекладів*. Рубрика. URL: <https://rubryka.com/article/ukrayinska-lokalizatsiya/> Дата звернення: 13.04.2025
14. Головченко, Д. (2023). *Статті – Дієвидло і не тільки*. Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/diyevydlo-i-ne-tilki/> Дата звернення: 03.09.2025
15. Горлач, П. (2024). *Більше відеоігор з українською локалізацією – з таким проханням до розробників хоче звернутися Мінкульт*. Суспільне Культура. URL: <https://suspilne.media/culture/713150-bilse-videoigor-z-ukrainskou-lokalizacieu-z-takou-propozicieu-do-rozrobnikiv-hoce-zvernutisa-minkult/> Дата звернення: 08.05.2025

16. Державна служба України з надзвичайних ситуацій. (2025). *ДСНС та творці S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl об'єдналися, щоб вберегти від мінної небезпеки*. Державна служба України з надзвичайних ситуацій. URL: <https://dsns.gov.ua/news/ostanni-novini/dsns-ta-tvorci-stalker-2-heart-of-chornobyl-objednalisia-shhob-vberegiti-vid-minnoyi-nebezpeki> Дата звернення: 12.09.2025
17. Казимиров, М. (2024). *Заборонені ігри: політична та вікова цензура у відеоіграх*. Mezha.Media. URL: <https://mezha.media/articles/politychna-ta-vidkova-tsenzura-u-videoihrah/> Дата звернення: 14.04.2025
18. Карпюк, Б. В., & Левченко, О. М. (2024). *Доместифікація та форенізація у процесі локалізації комп'ютерних ігор*. The Philological UniverseS (с. 43–44). URL: <http://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/40564>
19. Каталог української локалізації ігор. (2023). *Каталог української локалізації ігор*. URL: <https://kuli.com.ua/>
20. Кияк, Т. Р., Науменко, А. М., & Огуй, О. Д. (2008). *Перекладознавство (німецько-український напрям)*. Видавничо-поліграфічний центр "Київський університет".
21. Коршунов, С. (2020). *Труднощі перекладу. Чому в іграх немає української локалізації та як це виправити*. Новини України – останні новини України сьогодні. УНІАН. URL: <https://www.unian.ua/games/half-life-ta-cs-go-chomu-tak-malo-igor-z-ukrajinskim-perekladom-igri-11154386.html> Дата звернення: 08.04.2025
22. Куліков, О. (2024). *Що українські локалізатори ігор думають про нещодавню заяву Міністерства культури? – PlayUA*. PlayUA. URL: <https://playua.net/shho-ukrayinski-lokalizatory-igor-dumayut-pro-neshhodavnyu-zayavu-ministerstva-kultury/> Дата звернення: 08.05.2025
23. Національна комісія зі стандартів державної мови (2021). *Стандартування відеоігрової термінології*. Facebook. URL: <https://www.facebook.com/mova.standard/posts/218904069907943> Дата звернення: 27.04.2025

24. Павлюк, Ю., & Чередничок, Т. (2023). *Baldur's Gate 3: Легендарна гра має українську локалізацію*. Шлякбитграф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/baldur-s-gate-3-lehendarna-hra-maye-ukrayinsku-lokalizatsiyu/> Дата звернення: 05.05.2025
25. Пасічко, С. В., & Опанасенко, В. В. (2024). *Україномовна локалізація комп'ютерних ігор на світовій арені. У 76-ї наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»* (с. 295–296). Національний університет імені Юрія Кондратюка.
26. Прадід, Я. (2023). *Як українізувався Cyberpunk 2077*. ZAXID.NET. URL: https://zaxid.net/yak_ukrayinizuvavsya_cyberpunk_2077_n1571332 Дата звернення: 02.07.2025
27. Радомська, Л., & Вітковський, М. (б. д.). *Локалізація комп'ютерних ігор в Україні: Проблема українськомовного перекладу. У Молодь в науці: Дослідження, проблеми, перспективи*. Вінницький національний технічний університет. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/mn/mn2025/paper/viewFile/22212/18629> Дата звернення: 13.04.2025
28. Редакція GameDev. (2024). *Міністерство культури України обіцяє найближчим часом звернутися до ігрових компаній щодо наявності української локалізації*. gamedev.dou. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/48083/> Дата звернення: 08.05.2025
29. Самусенко, Ю. (2023). *«Давай по-биріку»: Як локалізують відеоігри українською*. SKVOT / СКВОТ – онлайн-курси про рекламу, кіно та мистецтво. SKVOT. URL: <https://skvot.io/uk/blog/davay-po-biriku-yak-lokalizuyut-videoigri-ukrajinskoju> Дата звернення: 08.04.2025
30. Степорук, Н. (2024). *Через репресії з боку росії довелося згорнути переклад». Автори українізаторів – про роботу над перекладами, головні складнощі та блокування в Steam через росіян*. gamedev.dou. URL:

- <https://gamedev.dou.ua/articles/about-ukrainian-localizations-from-fans/> Дата звернення: 08.04.2025
31. Степоруk, Н., Chimera Entertainment (2024). *В німецькій грі Songs of Silence з'явиться український переклад. Розробники розповіли, чому він важливий для гри.* gamedev.dou. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/songs-of-silence-ukrainian-translate/> Дата звернення: 16.04.2025
 32. Ткаченко, К. В. (2021). *Особливості перекладу та локалізації текстів комп'ютерних ігор* [Магістерська робота]. Маріупольський державний університет.
 33. Учасники проєктів Вікімедіа. (2022). *Бавовна (мем) – Вікіпедія.* Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Бавовна_\(мем\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Бавовна_(мем)) Дата звернення: 19.09.2025
 34. Харицька, С. В., & Колісниченко, А. В. (2020). *Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва. У Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання XXI століття* (с. 119–122). Південноукраїнська організація “Центр філологічних досліджень”.
 35. Bartelt-Krantz, M. (2011). *Game Localization Management: Balancing linguistic quality and financial efficiency.* TRANS: Revista De Traductología, (15), 83–88. URL: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4134551.pdf>
 36. Berens, K., & Howard, G. (2001). *The rough guide to videogaming.* Rough Guides.
 37. Bernal, M. (2007). *Localisation and the cultural concept of play in games. Digital or Visual Products,* gamecareerguide.com. URL: http://www.gamecareerguide.com/features/454/localization_and_the_cultural.php Дата звернення: 01.03.2025
 38. Bernal-Merino, M. Á. (2007). *Challenges in the translation of video games.* Revista Tradumàtica – Traducció I Tecnologies De La Informació I La Comunicació, 5. ISSN 1578-7559
 39. Bernal-Merino, M. Á. (2006). *On the translation of video games. The Journal of Specialised Translation,* 6(1), 22–36.

40. Bernal-Merino, M. Á. (2011). *Breve historia de la localización de videojuegos*. *Trans. Revista de traductología*, (15), 11–17. URL: <https://doi.org/10.24310/trans.2011.v0i15.3191>
41. Bernal-Merino, M. A. (2013). *The localisation of video games* [Thesis, Imperial College London]. URL: <http://hdl.handle.net/10044/1/39333>
42. Chandler H. M., Deming S. O. (2012) *Game localization handbook*. 2nd edition, Jones & Bartlett Learning, LLC.
43. Dellepiane, A. (2011). *Game translation in a sim-ship world*. Translating wor(1)ds. URL: <https://www.localization.it/2011-10-11-game-translation-in-a-sim-ship-world/> Дата звернення: 08.03.2025
44. Di Marco, F. (2007). *Cultural Localization : orientation and Disorientation in Japanese Video Games*. *Tradumàtica : traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*; Núm.: 5. ISSN 1578-7559
45. Dietz, F. (2007). “How difficult can that be?” – *The work of computer and video game localization*. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació. Localització de videojocs*, (5). ISSN 1578-7559.
46. Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization* (4-ге вид.). John Benjamins Publishing Co.
47. Fernández Costales, A. (2012). *Exploring translation strategies in video game localization*. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (4), 385–408. URL: <https://doi.org/10.6035/monti.2012.4.16> ISSN 1889-4178
48. Gesellschaft für deutsche Sprache. (б.д.) *Warum sagt man zu Geld auch Kohle?* Gesellschaft für deutsche Sprache e. V. in Wiesbaden im Deutschen Bundestag. URL: <https://gfds.de/kohle-fuer-geld/> Дата звернення: 11.09.2025
49. Gottfried, J., & Sidoti, O. (2024). *Teens and Video Games Today*. Pew Research Center. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/> Дата звернення: 15.03.2025
50. Khomenko, I. (2024). *All the Easter Eggs We've Found So Far in S.T.A.L.K.E.R 2: Heart of Chernobyl*. UNITED24 Media. URL:

- <https://united24media.com/latest-news/all-the-easter-eggs-weve-found-so-far-in-stalker-2-heart-of-chornobyl-3979> Дата звернення: 12.09.2025
51. Mangiron, C. (2004) “*Localizing Final Fantasy – bringing fantasy to reality*”. In LISA Newsletter Global Insider.
 52. Martinez, L. Y. L. (2024). *MEDIA DIMENSIONS: COMPARING STORYTELLING ACROSS LITERATURE, CINEMA AND VIDEOGAME*. European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies, 8(1). URL: <https://doi.org/10.46827/ejll.v8i1.521>
 53. Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Prentice Hall. ISBN 0-13-912593-0
 54. O’Hagan, M. (2015) *Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age*. Multilingua, (34), 747–771.
 55. O’Hagan, M., & Mangiron, C. (2004). *Games localization: When Arigato gets lost in translation*. New Zealand Game Developers Conference, 57-61.
 56. O’Hagan, M., & Mangiron, C. (2006). *Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation*. The Journal of Specialised Translation, (6), 10–21. URL: <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.735>
 57. Oktaviani, L., & Winaldo, M. D. (2022). *Influence of video games on the acquisition of the english language*. Journal of English Language Teaching and Learning, 3(2), 21–26.
 58. Pirrone, M. & D’Ulizia, A. *The Localization of Software and Video Games: Current State and Future Perspectives*. Information 2024, 15, 648. URL: <https://doi.org/10.3390/info15100648>
 59. Russell, G. (2017). *Interview: Localizing Yakuza with Scott Strichart*. Michibiku. URL: <https://michibiku.colorninja.com/interview-localizing-yakuza-scott-strichart/> Дата звернення: 17.03.2025
 60. Schmidt, M. A. (2016). *Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen am Fallbeispiel World of Warcraft* [Магістерська робота]. Universität Wien.

61. Schnabl, L. (2014). *Wie die Nazis zu Wölfen wurden : die Lokalisierung von WWII-Spielen für den deutschen Markt*. URL: <https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/content/titleinfo/242350>
62. Steam hardware & software survey. *Steam*. URL: <https://store.steampowered.com/hwsurvey/> (2025, березень). Дата звернення: 27.04.2025.
63. Szalai, M. (2022). *Multimodalität und Lokalisierung bei Videospielen: Eine multimodale Analyse des Videospieles Sid Meier's Civilization VI* [Магістерська робота]. Karl-Franzens-Universität Graz, Institut für Theoretische und Angewandte Translationswissenschaft.
64. Teo, K. H. (2017). *Game localization: the role of translation in cross-cultural communication*. [Магістерська робота], Nanyang Technological University, Singapore. URL: <http://hdl.handle.net/10356/72432>
65. English Language & Usage. (2020). *What does "give someone the jumps" mean?* English Language & Usage. URL: <https://english.stackexchange.com/questions/550041/what-does-give-someone-the-jumps-mean>
66. Venuti, L. (2003). *The Translator's Invisibility*. Routledge. URL: <https://doi.org/10.4324/9780203360064>
67. Zagalo, N. (2019). *Multimodality and Expressivity in Videogames*. *Observatorio (OBS*)*, 13(1). URL: <https://doi.org/10.15847/obsobs13120191411>
68. Ziebe, M (2010). *Herausforderung Spielelokalisierung – Verdeutlicht am Großprojekt Risen*. Mittweida, Hochschule Mittweida, Fakultät Elektro- und Informationstechnik, [Дипломна робота].