ЧАЙКОВСЬКА Олена Юріївна,
кандидат філолологічних наук, доцент
кафедри теорії, практики та перекладу німецької мови
факультету лінгвістики КПІ ім. Ігоря Сікорського
(м. Київ, Україна)

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР

Світ перекладу відеоігор є чужим для багатьох перекладачів та викладачів перекладу. Ця галузь, на відміну від кіноперекладу, є великою частиною професійної індустрії локалізації. Локалізація ігор має виражені елементи аудіовізуального перекладу. Коли йдеться про переклад відеоігор, фахівці послуговуються термінами локалізація (localization) та транскреація (transcreation). Термін локалізація вживається частіше, переважно він використовується в контексті програмного забезпечення, але насправді він стосується адаптації продуктів, процесів і контенту до місцевих культурних та мовних особливостей цільового ринку [3, с. 267]. Транскреація – це творча адаптація контенту з однієї мови на іншу, що виходить за рамки звичайного перекладу. Вона передбачає не лише передачу змісту, але й збереження емоційного впливу, стилю, тону та культурної релевантності оригінального тексту [1, с. 25].

Локалізація відеоігор – це складний процес, який вимагає від перекладачів не лише лінгвістичних знань, але й глибокого розуміння культури, ігрової механіки та

технологічних аспектів. Вона охоплює переклад тексту, озвучення, адаптацію графіки, інтерфейсу та культурних елементів [2].

Перекладачі відеоігор повинні не лише володіти мовою на високому рівні, але й розуміти ігрову термінологію та жанрові особливості. Вони мають бути обізнаними з різними перекладацькими інструментами та технологіями. Важливим фактором є вміння працювати в команді та розуміти процес розробки ігор. Займаючись локалізацією відеоігор, перекладачі стикаються з певними викликами. Серед них: обмеження за часом і бюджетом, що може ускладнити процес локалізації. Технічні обмеження, до яких належать обмежений простір для розташування тексту або складність інтеграції перекладу в гру.

Культурні відмінності можуть призвести до непорозумінь або навіть образ, якщо не враховувати культурне підґрунтя. Особлива складність полягає у перекладі гумору та ідіом, які зазвичай мають різне значення у різних культурах [2].

Одночасно з викликами ринок відеоігор має ряд переваг. Він продовжує зростати, тому попит на якісну локалізацію також збільшується. Розвиток технологій, таких як штучний інтелект та машинний переклад, суттєво спрощує певні аспекти локалізації, але людський фактор залишається вирішальним. Український ринок локалізації має великі перспективи, тому що велика кількість геймерів бажає грати в ігри українською мовою.

Отже, локалізація відеоігор – це перспективна галузь перекладу, в якій важливу роль відіграє комплексна адаптація ігрового продукту до культурних та лінгвістичних особливостей цільової аудиторії. Це сприяє успішному просуванню гри на міжнародному ринку, дозволяючи гравцям повноцінно зануритися в ігровий світ рідною мовою.

Література

1. Kim C. Übersetzen von Videospieltexten. Nekrotexte lesen und übersetzen. TranSÜD Band 103. Berlin: Frank & Timme, 2019. 164 S.
2. Klischewski R. (2025). Games Lokalisation [лекція]. Spring School Translation & Language Technology. Anhalt University, Köthen. 19 лютого 2025 р.
3. Schmitt P. A. Handbuch Technisches Übersetzen. Berlin: BDÜ Verlag, 2016. 524 S.

Міністерство освіти і науки України
Національний університет біоресурсів і природокористування України
Гуманітарно-педагогічний факультет
Кафедра іноземної філології і перекладу

СВІТ МОВ І МОВИ СВІТУ

МАТЕРІАЛИ
VII Міжнародної науково-практичної студентської конференції

17 квітня 2025 року

м. Київ

The Ministry of Education and Science of Ukraine
National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine
Faculty of Humanities and Pedagogy
Department of Foreign Philology and Translation

WORLD OF LANGUAGES AND LANGUAGES OF THE WORLD

PROCEEDINGS
of the
VII International scientific-practical student conference

April 17, 2025

Kyiv

УДК 811(08)

Світ мов і мови світу: зб. матеріалів VII Міжнародної наук.-практ. студ. конф., Київ, 17 квітня 2025 р. Київ, 2025. 263 с.

Збірник укладено за матеріалами VII Міжнародної науково-практичної студентської конференції «Світ мов і мови світу», що її провела кафедра іноземної філології і перекладу гуманітарно-педагогічного факультету Національного університету біоресурсів і природокористування України. Наповнення рубрик синхронізовано з основними напрямами роботи конференції.
Видання розраховано на науковців, викладачів, аспірантів, студентів.

The collection is compiled on materials of the VII International scientific-practical student conference «World of languages and languages of the world» held by the Department of Romance and Germanic Languages and Translation of the Faculty of Humanities and Pedagogy of the National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine. All the materials are synchronized with the guidelines of the conference.
For scientists, lecturers, postgraduates, students.

Редакційна колегія:
Савицька І. М., канд. філос. наук, доц. (голова); Амеліна С. М., д-р пед. наук, проф; Харченко С. В., д-р філол. наук, проф.; Тепла О. М., канд. пед. наук, доц.

Схвалено до друку на засіданні вченої ради
гуманітарно-педагогічного факультету, протокол № 10 від 16. 04. 2025

Тези подано в авторській редакції.
Автори тез відповідають за автентичність, достовірність викладеного матеріалу, за правильне цитування джерел, покликання на них.

Передруковувати опубліковані в збірнику матеріали дозволяється тільки за згодою авторів.

© НУБіП України, 2025
© Автори, 2025

.