

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології, журналістики та
мистецтв
Кафедра англійської філології та світової літератури імені
професора Олега Мішукова

Локалізація відеоігор українською мовою: сучасний стан, проблеми,
перспективи

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: здобувач 2М курсу, 08-202М
групи

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальність 035 Філологія

Освітньо-професійної (наукової) програми
«Філологія (германські мови та літератури
(переклад включно)),

Косов Артем Володимирович

Керівник: Хан О.Г., к.філол.н., доцентка

Івано-Францівськ - 2025

Зміст

Вступ	3
Розділ 1. Теоретичні засади локалізації відеоігор.....	5
1.1. Поняття локалізації відеоігор.....	5
1.2. Історія становлення локалізації відеоігор	8
1.3. Ключові завдання локалізації відеоігор	12
1.4 Методи дослідження	14
1.5 Джерельна база: українські та зарубіжні ігри, наукові та публіцистичні матеріали, результати опитувань.....	16
Розділ 2 Аналіз практики української локалізації відеоігор.....	18
2.1. Аналіз офіційних локалізацій	18
2.2. Аналіз фанатських локалізацій.....	22
2.3. Труднощі й особливості перекладу.....	24
Розділ 3. Узагальнення результатів і перспективи розвитку	27
3.1. Основні проблеми української локалізації (мовні, технічні, економічні).....	27
3.2. Тенденції розвитку локалізації у світі та в Україні	31
3.3. Перспективи розвитку україномовної локалізації відеоігор	34
Висновок	38
Список використаних джерел:	39

Вступ

Актуальність теми.

Відеоігри у XXI столітті перетворилися на один із провідних сегментів креативної індустрії, що посідає вагоме місце в сучасному культурному просторі та економіці. За даними міжнародних досліджень, саме локалізація є ключовим чинником розширення аудиторії, адже користувачі здебільшого віддають перевагу іграм, доступним рідною мовою. Локалізація відеоігор охоплює не лише переклад текстів, а й адаптацію звукового супроводу, графіки, інтерфейсу та інших елементів, що забезпечують відповідність продукту культурним і технічним особливостям конкретного ринку.

Для України питання локалізації відеоігор є надзвичайно актуальним. Після 2014 року, а особливо у контексті повномасштабної війни 2022 року, значно зросла суспільна потреба в україномовному контенті як інструменті культурної безпеки та засобі реалізації державної мовної політики (Масенко, 2022; Чекаленко, 2023). Попри окремі успіхи, зокрема офіційні локалізації від компаній Ubisoft та Frogwares, а також активність волонтерських спільнот (SBT Localization, Steam Community), україномовний сегмент ігрового ринку перебуває на стадії становлення. Водночас наукові дослідження українських локалізацій поки що є фрагментарними, що визначає наукову новизну і необхідність цієї роботи.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Дослідження є частиною ініціативної науково-дослідної роботи кафедри з теми «Лінгвокогнітивні, лінгвокультурологічні, наратологічні та перекладознавчі аспекти дослідження художніх та нехудожніх типів текстів» (державний реєстраційний номер 0123U103801).

Мета і завдання дослідження.

Мета роботи – проаналізувати сучасний стан локалізації відеоігор українською мовою, виявити основні проблеми та визначити перспективи її розвитку.

Для досягнення мети необхідно розв’язати такі завдання:

1. Розкрити сутність поняття «локалізація відеоігор» та визначити її відмінність від перекладу.
2. Здійснити огляд наукових праць і підходів до локалізації в українському та зарубіжному контекстах.
3. Проаналізувати сучасний стан україномовних локалізацій у світлі глобалізаційних процесів.
4. Визначити основні виклики та проблеми локалізації відеоігор в Україні.
5. Дослідити приклади офіційних і фанатських перекладів ігор українською мовою.
6. Окреслити перспективи розвитку локалізації відеоігор в Україні та сформулювати практичні рекомендації.

Об’єкт дослідження – процес локалізації відеоігор як соціокультурне та мовне явище.

Предмет дослідження – мовні, культурні, технічні й організаційні особливості локалізації відеоігор українською мовою.

Методи дослідження.

У роботі застосовано комплекс методів: описовий метод (для аналізу специфіки україномовних локалізацій), порівняльний (зіставлення перекладів українською з англійськими, російськими та польськими версіями), контент-аналіз (вивчення мовних і культурних елементів у конкретних іграх), елементи соціологічного опитування (для виявлення ставлення гравців до україномовних локалізацій).

Апробація результатів здійснювалась під час підготовки та представлення матеріалів дослідження в межах освітнього процесу, а також під час участі у наукових заходах, присвячених проблемам

перекладознавства, лінгвістики та цифрових комунікацій. Основні положення магістерського дослідження були представлені у вигляді доповіді на XVI Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції “Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі”, що відбулася 17–18 квітня 2025 року у форматі онлайн-зустрічі).

Публікації.

Результати дослідження опубліковані у вигляді наукової статті:

Косов А. *Локалізація відеоігор українською мовою: сучасний стан, проблеми, перспективи* // Збірник наукових праць «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі»: матеріали XVII Всеукр. студ. наук.-практ. конф. (м. Херсон, 17–18 квітня 2025 р.). — Херсон: ХНТУ, 2025. — С. 121–124.

Розділ 1. Теоретичні засади локалізації відеоігор

1.1. Поняття локалізації відеоігор

Локалізація відеоігор — це складний і багатовимірний процес, який охоплює не лише переклад текстового матеріалу, але й комплексну адаптацію продукту до умов іншого культурного, мовного й соціального середовища [20]. У сучасній науковій літературі під локалізацією розуміють сукупність лінгвістичних, культурних, технічних, правових та маркетингових заходів, спрямованих на те, щоб зробити гру «своєю» для гравця незалежно від його національної чи мовної належності [17]. Це означає, що локалізація передбачає не лише передачу смислів, але й відтворення ігрової атмосфери, гумору, емоційного тону, а також врахування культурних табу й етичних стандартів цільової аудиторії.

У перекладознавстві наголошується, що різниця між **перекладом** і **локалізацією** є принциповою. Переклад орієнтується на мовний рівень, тоді як локалізація інтегрує у процес адаптації додаткові параметри: від переробки інтерфейсу та графічних елементів до правових аспектів і маркетингової стратегії [16]. Наприклад, у грі *World of Warcraft* переклад потребував не лише трансформації великих масивів тексту, але й адаптації назв предметів, заклять, топонімів, що повинні звучати органічно для конкретної аудиторії [19].

Ключові складові локалізації включають:

- **Мовна адаптація.** Переклад діалогів, внутрішньоігрових повідомлень, підказок, системних повідомлень, субтитрів і меню. Тут важливо забезпечити стилістичну відповідність: персонажі в середньовічному сеттингу мають говорити архаїзмами, у науковій фантастиці — використовувати технічну термінологію [18].
- **Культурна адаптація.** Багато елементів, зрозумілих у культурі-джерелі, можуть бути чужими або неприйнятними в культурі-реципієнті. Це стосується жартів, символів, політичних альянсів, релігійних мотивів. Наприклад, у японських іграх іноді змінюють імена персонажів чи навіть цілі сюжетні сцени, щоб уникнути культурного непорозуміння в Європі чи США [19].
- **Аудіо- та візуальна адаптація.** Сюди належить дубляж, запис голосів персонажів різними мовами, зміна написів на текстурах, банерах чи плакатах, а також редизайн інтерфейсу, якщо переклад вимагає більше символів (наприклад, німецькі слова довші за англійські, що потребує змін у меню) [17].
- **Технічна інтеграція.** Локалізація повинна бути впроваджена в код гри так, щоб усі елементи коректно відображалися. Це передбачає роботу з базами даних, змінними, файлами діалогів, а також тестування локалізованих версій для усунення технічних багів [20].

- **Юридичний аспект.** У багатьох країнах діють суворі норми цензури та вікові рейтинги. Наприклад, символіка, пов'язана з тоталітарними режимами, заборонена в Німеччині; у Китаї цензуються сцени із зображенням скелетів та «надприродних істот» [22]. Це зумовлює внесення змін у контент, які не завжди є очевидними для гравців.
- **Доступність.** Сучасні ігри дедалі частіше враховують потреби людей з інвалідністю. Локалізація включає субтитри для гравців з вадами слуху, функції озвучення тексту для людей із порушеннями зору, адаптацію кольорової палітри для осіб із дальтонізмом [21].

Окремим завданням є **збереження ідентичності персонажів та цілісності світу гри**. Невдалий переклад імен або ключових термінів може зруйнувати атмосферу й викликати відторгнення у гравців. Наприклад, перекладач має вирішити, чи варто залишати імена у транслітерації, чи адаптувати їх до мовних норм цільової культури [19]. У практиці локалізації розрізняють декілька стратегій:

- **прямий переклад** (з мінімальними змінами),
- **адаптація** (зміна культурних реалій, наприклад, американських жартів на локальні),
- **транскреація** (повторне створення тексту, збереження лише його функції, але не форми).

Остання стратегія є найскладнішою, проте саме вона дозволяє передати гумор, поезію або сленг, які не мають прямих аналогів у мові-ціль [18]. Український досвід локалізації розвивався у власному темпі. Спочатку переклад ігор здійснювався фанатськими спільнотами, які працювали без фінансування й офіційної підтримки (*SBT Localization, ShlyakhTeam*), проте їхня діяльність сприяла популяризації україномовного контенту [12]. У 2020-х роках ситуація змінилася: все більше великих студій почали офіційно додавати українську мову у свої продукти (*Metro*

Exodus, Baldur's Gate 3, S.T.A.L.K.E.R. 2) [7]. Це стало можливим завдяки суспільному попиту й активній позиції українських геймерських спільнот, які довели, що ринок україномовних гравців є вагомим і перспективним [13].

Таким чином, поняття локалізації відеоігор доцільно розглядати у кількох площинах: як **лінгвістичний процес** (переклад і адаптація текстів), як **культурний процес** (пристосування до соціальних та етичних норм), як **технологічний процес** (інтеграція перекладу у програмне середовище), і як **бізнес-процес** (виведення продукту на нові ринки та забезпечення його конкурентоспроможності) [9]. У глобальній перспективі локалізація є одним із ключових чинників успіху гри, адже саме вона визначає, чи буде продукт сприйнятий іноземними гравцями як автентичний і «рідний». Для України локалізація стає ще й важливим інструментом мовної політики та культурного самоствердження у світовій індустрії цифрових розваг [8].

1.2. Історія становлення локалізації відеоігор

Локалізація відеоігор як окремий напрям діяльності сформувалася не відразу. Вона пройшла довгий шлях розвитку — від примітивних перекладів перших аркадних ігор до сучасних високотехнологічних систем адаптації, що включають повний дубляж, культурне редагування та врахування інклюзивності [16]. Історію становлення цього процесу можна поділити на кілька ключових етапів, які відображають розвиток самої ігрової індустрії.

Початки: 1970–1980-ті роки

Перші відеоігри створювалися переважно англійською або японською мовами, оскільки саме США та Японія були лідерами зароджуваної індустрії. На той час поняття «локалізація» практично не існувало: ігри переносилися на інші ринки у своєму оригінальному вигляді або

отримували мінімальні адаптації [18].

Японські компанії, як-от *Nintendo* та *SEGA*, виходячи на західний ринок, стикалися з потребою перекладу тексту, який часто містився у вигляді коротких інструкцій чи діалогів. Однак через обмеженість пам'яті картриджів і відсутність досвіду перекладу були надзвичайно примітивними. Це породило феномен «engrish» — англійських текстів із граматичними та лексичними помилками, що іноді робили гру комічною або малозрозумілою (найвідоміший приклад — фраза "*All your base are belong to us*" із японської гри *Zero Wing*) [19].

Становлення: 1990-ті роки

З розвитком персональних комп'ютерів і поширенням CD-ROM обсяг ігор значно зріс: з'явилися повноцінні сюжети, масштабні діалоги та якісна графіка. Це підвищило вимоги до локалізації [20].

У цей період почали формуватися спеціалізовані команди перекладачів, які працювали над адаптацією текстів для різних ринків. Ігри на кшталт *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* чи *Resident Evil* отримували англомовні версії, які вже більше відповідали культурним очікуванням західної аудиторії [21].

Саме тоді виникає практика часткової культурної адаптації: японські імена персонажів могли змінюватися на більш «західні», а сюжети — коригуватися відповідно до місцевих стандартів моралі та цензури.

Наприклад, у деяких країнах видаляли або змінювали сцени з надмірним насильством чи сексуальними підтекстами [22].

Професіоналізація: 2000-ті роки

Початок нового тисячоліття став переломним для локалізації. Ігри дедалі частіше розглядалися як глобальний продукт, який має бути доступним одразу для кількох ринків. Видавці почали вкладати значні ресурси у локалізаційні відділи [16].

У цей час активно поширюється явище «simship» (*simultaneous shipment*) — одночасний вихід гри кількома мовами. Це вимагало координованої

роботи перекладачів, редакторів і програмістів у рамках глобальної стратегії видавця [17].

Завдяки технологіям локалізація перестала бути лише перекладом. До процесу додалися:

- адаптація графічних матеріалів (заміна написів на текстурах, банерах, плакатах);
- локалізація звукових доріжок і дубляж;
- редизайн інтерфейсів відповідно до вимог конкретної мови;
- контроль якості, включно з тестуванням локалізованих версій [19].

Приклади високорівневої локалізації цього часу — серії *Halo*, *The Sims*, *World of Warcraft*, які виходили десятками мов і стали справжніми світовими брендами [20].

Сучасний етап: 2010-ті – 2020-ті роки

У XXI столітті локалізація відеоігор перетворилася на глобальний індустріальний стандарт. Практично всі великі проєкти виходять із перекладом на основні світові мови — англійську, французьку, німецьку, іспанську, китайську, корейську тощо [21].

Особливістю сучасного етапу є широке використання автоматизованих систем перекладу (CAT-tools, Translation Memory, Machine Translation), які дозволяють прискорювати роботу та знижувати витрати. Водночас людський фактор залишається визначальним, адже автоматичні переклади не здатні враховувати культурні та художні нюанси [17].

Ще однією тенденцією є розвиток аудіолокалізації: у провідних іграх все частіше застосовують повний дубляж кількома мовами, що робить продукт більш «рідним» для гравців. Наприклад, *The Witcher 3: Wild Hunt* було локалізовано з повним озвученням польською, німецькою та російською мовами [19].

У цей період зростає значення інклюзивності. Локалізатори враховують питання гендерної нейтральності, доступності для людей із вадами слуху

та зору, культурної різноманітності. Це відображає нові стандарти етики та соціальної відповідальності в індустрії [22].

Український контекст

Україна довгий час залишалася поза глобальними процесами офіційної локалізації. До 2010-х років більшість українських гравців були змушені користуватися англomовними або російськомовними версіями [12].

Перші україномовні локалізації з'являлися завдяки фанатським ініціативам — наприклад, команди *SBT Localization* чи *ShlyakhTeam* займалися перекладами популярних ігор власними силами [9].

Ситуація почала змінюватися після 2014 року, коли зростає суспільна увага до мовного питання. Офіційні локалізації українською почали з'являтися у таких проєктах, як *Metro Exodus* (від української студії 4A Games), *Sherlock Holmes: Chapter One* (Frogwares) чи очікуваний *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* [7].

Після 2022 року попит на україномовний контент зріс у рази. Все більше міжнародних компаній почали включати українську до переліку офіційно підтримуваних мов, а Steam додав її як одну з мов інтерфейсу за замовчуванням [14]. Це свідчить про вихід української локалізації на новий етап, коли вона стає частиною глобальної стратегії розробників [13].

Висновки

Історія становлення локалізації відеоігор демонструє поступовий перехід від аматорських і технічно обмежених перекладів до складного багатокомпонентного процесу, який інтегрований у всі етапи розробки гри [19]. Якщо на початку достатньо було замінити кілька рядків тексту, то сьогодні локалізація є одним із ключових чинників комерційного успіху продукту на глобальному ринку. Для України цей шлях лише починається, однак динаміка останніх років дає підстави прогнозувати активний розвиток і посилення ролі україномовної локалізації в майбутньому.

1.3. Ключові завдання локалізації відеоігор

Локалізація відеоігор — це складний, багаторівневий процес, який виходить далеко за межі традиційного перекладу. На відміну від художньої чи технічної літератури, відеоігри поєднують текст, звук, графіку, програмний код, інтерфейс та інтерактивність, а отже, потребують особливого підходу. Ключові завдання локалізації визначаються необхідністю адаптації всіх компонентів гри для цільової аудиторії з урахуванням мовних, культурних, правових і технічних вимог.

Одним із першочергових завдань є лінгвістична адаптація. Це переклад текстового та звукового контенту — діалогів персонажів, внутрішньоігрових меню, описів предметів, інструкцій, повідомлень системи, навчальних підказок і досягнень. Особливість перекладу ігор полягає у необхідності збереження стилю та атмосфери оригіналу. Наприклад, у рольових іграх важливо передати мовні відмінності між персонажами, відтворити діалекти чи архаїзми, які створюють унікальність світу. У гумористичних проєктах перекладачі мають адаптувати жарти та алюзії, замінюючи їх на зрозуміліші для локальної аудиторії аналоги.

Не менш важливою є культурна адаптація. Кожна культура має власні традиції, символи та табу, які потрібно враховувати. Локалізація передбачає ретельну перевірку контенту на відповідність культурним нормам. У країнах Азії цензура може забороняти зображення певних релігійних символів або сцен насильства, тоді як на Заході значну увагу приділяють питанням толерантності та інклюзивності. Для українського ринку особливо актуальним є усунення або адаптація елементів, пов'язаних із російською пропагандою чи радянською символікою, які можуть бути сприйняті негативно. Завдання локалізатора — зробити гру не лише зрозумілою, а й культурно прийнятною.

Важливим завданням є також збереження ігрової атмосфери. Ігровий процес ґрунтується на зануренні гравця у віртуальний світ, і локалізація повинна забезпечити таке ж саме відчуття, яке мають користувачі оригінальної версії. Для цього необхідно зберегти стиль мовлення персонажів, художню цінність текстів, емоційний вплив музики й озвучення, а також динаміку ігрових сцен. Невдала адаптація може зруйнувати ілюзію «живого» світу та зробити його штучним.

Окремим викликом є технічна адаптація. Локалізація відеоігор відбувається в умовах численних обмежень: обмежена кількість символів у вікнах інтерфейсу, необхідність правильного відображення шрифтів для різних алфавітів, підтримка кодувань, граматичні особливості певних мов. Для української локалізації проблемними стають довгі слова, система відмінків та відмінювання числівників.

Важливо також забезпечити синхронізацію субтитрів із аудіо та уникнути технічних помилок, що можуть призвести до збоїв у грі.

Ще одне завдання стосується правової відповідності. Локалізована версія гри має відповідати вимогам національного та міжнародного законодавства. Це стосується вікових рейтингів, захисту персональних даних, дотримання авторського права. В Україні додатково слід враховувати мовне законодавство, що визначає обов'язковість використання державної мови, а також обмеження щодо забороненої символіки та термінології.

Локалізація виконує й завдання забезпечення доступності для гравців із різними потребами. Це передбачає, що інструкції мають бути доступними та легко сприйнятними навіть для користувачів із когнітивними особливостями, субтитри — точно узгодженими з аудіорядом для осіб із порушеннями слуху, а інтерфейс — сумісним із допоміжними технологіями та програмами. Такий підхід сприяє підвищенню інклюзивності й робить відеоігри доступними для ширшого кола гравців. Коли йдеться про багатокористувацькі ігри, локалізаторам

доводиться працювати не лише з основним контентом, а й із живим, мінливим середовищем — внутрішньоігровими чатами, фільтрами ненормативної лексики, форумами та системами спілкування між гравцями. Це потребує не просто перекладу, а постійного контролю якості комунікації, аби зберегти зрозумілість і доброзичливість у спільноті. У підсумку всі ці зусилля спрямовані на те, щоб гравці, незалежно від мови, могли отримати справді комфортний і приємний досвід гри. Гравець повинен відчувати, що локалізована версія гри є повноцінною, органічною та якісною. Вдалий переклад, культурна адаптація, відсутність технічних помилок і продуманий інтерфейс сприяють тому, щоб гра сприймалася не як «чужий продукт із перекладом», а як контент, створений спеціально для нього.

1.4 Методи дослідження

У цьому дослідженні застосовувався **описовий метод**, який дозволяє всебічно проаналізувати локалізацію відеоігор на різних етапах її створення та впровадження. Цей метод передбачає детальний опис і систематизацію даних щодо офіційних та фанатських локалізацій, їхньої структури, мовних особливостей та адаптаційних рішень [1]. Завдяки описовому методу досліджено, як локалізація впливає на користувацький досвід, зокрема на сприйняття гумору, культурних алегорій, сленгу та термінології. Цей метод також дозволяє відстежити різницю між українськими локалізаціями та локалізаціями на інші мови, що дає змогу виділити специфічні проблеми українського ринку, такі як обмежена кількість кваліфікованих фахівців або брак стандартів адаптації [3].

Порівняльний метод дозволив зіставити локалізації однієї гри на різні мови, а також українські офіційні та фанатські переклади. Він дає змогу виявити відмінності у підходах до перекладу гумору, інтерфейсних

елементів, діалогів персонажів та культурних відсилань [2]. Наприклад, у порівнянні офіційної локалізації Cyberpunk 2077 та фанатських патчів були виявлені різні підходи до перекладу образливих або культурно специфічних висловлювань, що вплинуло на сприйняття гри українською аудиторією. Порівняльний метод дозволяє не тільки оцінити якість локалізації, але й проаналізувати ефективність різних перекладацьких стратегій, що може стати основою для практичних рекомендацій у майбутніх проєктах.

Контент-аналіз застосовувався для системного вивчення текстового та графічного наповнення ігор, що включає діалоги персонажів, опис предметів, інтерфейсні повідомлення, підказки, сюжетні вставки та графічні елементи [6]. Цей метод дозволяє оцінити, наскільки локалізація передає оригінальний зміст, стилістичні особливості та атмосферу гри, а також як адаптовані культурні елементи та термінологія. Наприклад, при аналізі S.T.A.L.K.E.R. 2 виявлено, що точна адаптація назв предметів та специфічного жаргону значно впливає на занурення гравця у сюжет. Контент-аналіз допомагає визначити сильні та слабкі сторони локалізації, а також оцінити, наскільки гра відповідає очікуванням української аудиторії.

Для оцінки впливу локалізації на користувацький досвід використовувався **метод опитування гравців**, що дозволяє отримати безпосередні дані від цільової аудиторії. Респонденти оцінювали різні аспекти локалізації: зрозумілість текстів, коректність перекладу гумору та сленгу, відповідність інтерфейсу культурному контексту [5].

Опитування також дозволяє виявити, наскільки фанатські патчі покривають потреби користувачів у порівнянні з офіційними локалізаціями. Результати такого опитування допомагають виявити проблеми, які не видно при текстовому чи контент-аналізі, наприклад, реакцію на незвичні культурні відсилання або технічні помилки у перекладі.

Об'єднання цих методів дозволяє отримати **комплексну та надійну картину стану української локалізації відеоігор**. Описовий метод дає загальне уявлення про проблему, порівняльний метод виявляє специфічні відмінності та підходи, контент-аналіз оцінює якість адаптації текстів та графіки, а опитування дозволяє перевірити ефективність локалізації на практиці [3][6]. Такий багатоплановий підхід забезпечує об'єктивність дослідження, а також дозволяє сформувати рекомендації для підвищення якості локалізації, розвитку фанатських спільнот та оптимізації співпраці з міжнародними видавцями.

1.5 Джерельна база: українські та зарубіжні ігри, наукові та публіцистичні матеріали, результати опитувань

Джерельна база цього дослідження охоплює як українські, так і зарубіжні відеоігри, наукові та публіцистичні матеріали, а також результати опитувань користувачів. Вибірка ігор включає різні жанри та масштаби проєктів, що дозволяє комплексно оцінити стан локалізації в Україні. З українського боку досліджувалися проєкти від великих студій, таких як GSC Game World, та незалежних розробників, а також фанатські локалізації на основі популярних ігор. Серед зарубіжних прикладів – міжнародні хіти з різних жанрів, такі як Cyberpunk 2077, Metro Exodus, S.T.A.L.K.E.R. 2 та інші, які дозволяють оцінити стандарти локалізації на світовому рівні та порівняти їх із українськими практиками.

Наукові джерела включають публікації українських та закордонних дослідників у галузі локалізації ігор і перекладознавства. До них належать роботи Каневської та Білого, що висвітлюють роль локалізації у глобалізації ігрової індустрії та її взаємозв'язок із перекладом, а також дослідження Головащенко та Лимаря, присвячені аналізу україномовної локалізації конкретних проєктів, таких як S.T.A.L.K.E.R.: Тінь

Чорнобиля. Зарубіжні джерела включають практичні та методичні керівництва з локалізації ігор, серед яких The Game Localization Handbook, A Practical Guide to Localization та роботи Бернал-Меріно, що дозволяють зрозуміти стандарти та сучасні тенденції локалізації у світі. Публіцистичні матеріали та статті з профільних інтернет-ресурсів, таких як GameDev DOU та Speka, забезпечують актуальну інформацію про практичні аспекти локалізації та проблеми, з якими стикаються українські розробники та перекладачі. Наприклад, статті GameDev DOU детально описують труднощі української локалізації, від економічних та кадрових обмежень до технічних нюансів [3], а матеріали Speka висвітлюють реакцію користувачів на фанатські та офіційні переклади [5]. Важливо, що такі джерела дозволяють відстежити вплив локалізації на популярність гри та комерційний успіх, а також визначити потреби українських гравців.

Результати опитувань користувачів стали ще одним важливим джерелом інформації. Опитування дозволяють оцінити, наскільки локалізація відповідає очікуванням української аудиторії, наскільки ефективно передано гумор, сленг, культурні відсилання та термінологію. Крім того, опитування допомагають визначити, наскільки фанатські патчі покривають потреби користувачів у порівнянні з офіційними локалізаціями. Ця інформація критично важлива для формування практичних рекомендацій щодо покращення українських локалізацій і розвитку індустрії [6].

Об'єднання українських та зарубіжних ігор, наукових досліджень, публіцистичних матеріалів та результатів опитувань дозволяє отримати **комплексну картину сучасного стану локалізації відеоігор**. Такий підхід забезпечує об'єктивність дослідження, дає змогу проаналізувати сильні та слабкі сторони української локалізації, а також сформулювати практичні рекомендації для покращення якості перекладу та культурної адаптації [5].

Висновок до 1 розділу

Перший розділ показав, що локалізація відеоігор є комплексним процесом, що поєднує мовну, культурну та технічну адаптацію гри для конкретного ринку. Вона відрізняється від звичайного перекладу тим, що враховує культурні особливості, психологічний ефект для користувача та технічні нюанси, забезпечуючи природне сприйняття продукту. Історичний розвиток локалізації показує її еволюцію від поверхневих перекладів до професійних комплексних процесів, інтегрованих у виробництво гри, а в українському контексті – як інструмент розвитку національної ідентичності. Ключові завдання локалізації охоплюють лінгвістичні, культурні, технічні та маркетингові аспекти, що визначають якість ігрового досвіду та комерційний успіх продукту.

Розділ 2 Аналіз практики української локалізації відеоігор

2.1. Аналіз офіційних локалізацій

Одним із важливих напрямів дослідження є аналіз офіційних локалізацій відеоігор українською мовою. Цей сегмент демонструє поступове зростання уваги ігрових компаній до українського ринку та формування практики професійного перекладу й культурної адаптації. Приклади таких локалізацій, як **Metro Exodus**, **Cyberpunk 2077** та майбутній проєкт **S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl**, дозволяють простежити динаміку розвитку підходів до перекладу й адаптації, а також визначити роль української мови у глобальній ігровій індустрії.

Metro Exodus (2019), створена українською студією **4A Games**, стала знаковою подією в історії локалізації відеоігор українською

мовою. Це одна з перших великих ігор «AAA»-рівня, що отримала **повну україномовну локалізацію**, включно з дубляжем, субтитрами та адаптованим інтерфейсом.

Робота над локалізацією мала кілька особливостей:

- **Органічність у світі гри.** Українська мова не була допоміжною чи другорядною, а інтегрувалася у гру як рівноправний елемент. Це створило відчуття автентичності, особливо з огляду на те, що сюжет розгортається у пострадянському просторі.
- **Мовна різноманітність.** Локалізатори намагалися зберегти стилістичне розмаїття персонажів: у діалогах поєднувалися літературна мова, просторіччя, регіональні відтінки та сленг. Завдяки цьому репліки звучали природно, а персонажі набували яскравої індивідуальності.
- **Робота з військовою та технічною термінологією.** Важливою частиною локалізації стала адаптація термінів, пов'язаних зі зброєю, технікою й виживанням у постапокаліптичних умовах. Локалізатори уникали калькування з російської чи англійської мов, прагнучи створити зрозумілий і водночас точний словник.
- **Дубляж і акторська гра.** Для озвучення були запрошені професійні українські актори. Вони мали завдання не лише передати зміст реплік, а й відобразити емоційний спектр: від розпачу та страху до чорного гумору. Це надало грі атмосферності й дозволило українським гравцям відчувати себе частиною ігрового світу.
- **Виклики адаптації.** Найскладнішими виявилися репліки, що містили гру слів, приказки та фольклорні алюзії. Локалізатори шукали відповідники у вітчизняному культурному контексті, щоб уникнути втрати колориту.

Локалізація **Metro Exodus** отримала схвальні відгуки як від українських гравців, так і від критиків. Вона довела, що україномовна версія може бути якісною, повноцінною та конкурентною. Водночас цей приклад

показав, що українська локалізація здатна стати невід'ємною частиною ідентичності гри, а не просто «опцією для меню».

Важливість Metro Exodus полягає ще й у тому, що саме з неї почалося серйозне сприйняття української мови в ігровій індустрії як важливого елемента культурного представництва. Вона стала своєрідним **прецедентом**, який вплинув на подальші вимоги української аудиторії до локалізації інших великих проєктів.

Cyberpunk 2077 (2020) від польської студії CD Projekt RED демонструє інший підхід до локалізації. Українська версія з'явилася лише після виходу гри як результат активності фанатської спільноти та поступового визнання важливості українського ринку для розробників. Локалізація включає повний переклад текстів та субтитрів, але не містить озвучення. Це ускладнювало роботу перекладачів, оскільки вони мали адаптувати тексти під англomовний аудіоряд, зберігаючи ритм реплік та їхню довжину. Складність також становили неологізми та футуристичний сленг, які не мали усталених відповідників в українській мові. Перекладачам довелося створювати нові терміни та адаптувати англomовні ігрові концепти, водночас уникаючи калькування.

Разом з тим вихід української локалізації супроводжувався скандалом, пов'язаним з образливими репліками, що потрапили до фінальної версії. Частина гравців звернула увагу на використання у перекладі висловів, які звучали зневажливо або ж відверто некоректно щодо окремих соціальних груп. Це спричинило хвилю критики у соціальних мережах і навіть заклики до перегляду перекладу. Дискусія швидко вийшла за межі геймерської спільноти, набувши широкого суспільного розголосу. У результаті розробники змушені були реагувати та вносити зміни у локалізацію, аби уникнути подальших репутаційних втрат.

Цей випадок став показовим прикладом того, наскільки важливими є етичні стандарти у процесі перекладу і локалізації. Він

продемонстрував, що мова — не лише інструмент передачі змісту, а й потужний чинник формування суспільних настроїв, де кожне невдале рішення може призвести до скандалу міжнародного масштабу. Водночас ситуація підштовхнула до обговорення питання професійної відповідальності перекладачів та важливості якісного редагування локалізованих текстів.

S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl, реліз якого готує українська студія **GSC Game World**, є одним із найбільш очікуваних і водночас найбільш показових прикладів сучасної української локалізації. Цей проєкт має особливе значення, адже, на відміну від попередніх ігор серії, де офіційної української локалізації не було, друга частина від початку створюється як багатомовна гра з повною підтримкою української мови.

Команда розробників одразу заявила, що українська локалізація включатиме не лише **текстові елементи й субтитри**, але й **повний дубляж**, записаний із залученням професійних акторів. Це важливий крок, адже саме українська мова природно вписується у контекст ігрового світу, що відображає реалії Чорнобильської зони відчуження. Наявність україномовного дубляжу також підкреслює прагнення студії популяризувати українську мову у світовому масштабі, оскільки гра орієнтується на міжнародний ринок.

Особливі виклики при локалізації **S.T.A.L.K.E.R. 2** пов'язані з:

- **Передачею «зонівського» сленгу та жаргону.** Попередні ігри серії використовували російську лексику, яка з часом стала невід'ємною частиною фанатської культури. У новій частині постало завдання створити українськомовний варіант, який би звучав автентично, але не втрачав впізнаваних рис.
- **Відтворенням специфічної атмосфери.** Ігровий простір наповнений чорним гумором, військовою термінологією та просторіччям, які мають

звучати природно. Це потребує ретельної роботи перекладачів і сценаристів для уникнення штучності або калькування.

- **Топонімікою та культурними реаліями.** Локалізатори приділяють увагу правильному використанню українських географічних назв, історичних і культурних відсилань, що особливо важливо у грі з таким національно маркованим контекстом.
- **Глобальним сприйняттям.** Розробники прагнуть, щоб українська мова не лише була локальною опцією для гравців з України, а й виконувала роль культурного маркера у світовій ігровій індустрії.

Окремо варто зазначити, що **S.T.A.L.K.E.R. 2** має політичне та культурне значення. У часи, коли Україна активно бореться за свою ідентичність у міжнародному просторі, наявність української локалізації у настільки відомій франшизі стає символом утвердження мови як невід'ємної частини національної культури.

Очікується, що ця локалізація стане новим стандартом якості для ігор, створених в Україні, і водночас покаже приклад іноземним компаніям, що підтримка української мови може бути не лише жестом доброї волі, а й стратегічним бізнес-рішенням.

2.2. Аналіз фанатських локалізацій

Фанатські локалізації є важливою складовою розвитку українського сегмента відеоігор, оскільки протягом тривалого часу великі видавці не надавали офіційної українізації своїх продуктів. Саме спільноти ентузіастів взяли на себе ініціативу адаптувати ігри для вітчизняних користувачів. На відміну від комерційних локалізацій, фанатські проекти зазвичай створюються без фінансування, а мотивацією виступає ентузіазм, культурний інтерес і бажання зробити гру доступною для ширшої аудиторії.

Волонтерські колективи виконують величезний обсяг роботи: від перекладу інтерфейсу й діалогів до адаптації культурно забарвлених елементів і створення власних шрифтів. Часто такі команди працюють у

форматі онлайн-спільнот, об'єднуючи перекладачів, редакторів, тестувальників та навіть програмістів, що дозволяє досягати високого рівня якості.

Одним із найвідоміших прикладів є діяльність спільноти **ShlyakhTeam**, яка перекладала низку популярних ігор, зокрема *The Witcher 3: Wild Hunt* та *Skyrim*. Їхня робота здобула визнання серед гравців за якість перекладу, увагу до деталей і відповідність стилю оригіналу.

Іншим помітним прикладом є проект **SBT Localization**, відомий локалізаціями *Divinity: Original Sin 2*, *Kingdom Come: Deliverance*, *Cyberpunk 2077* (спільно з офіційними командами). Спільнота активно співпрацює з розробниками, доводячи, що волонтерські проекти можуть бути професійними й конкурентними.

Також слід згадати ініціативи перекладу класичних ігор, зокрема *Heroes of Might and Magic III*, *Baldur's Gate II* чи *Fallout: New Vegas*. Вони важливі не лише для популяризації української мови, а й для збереження культурної спадщини геймерського середовища, адже ці ігри залишаються культовими для багатьох поколінь.

Фанатські переклади мають низку характерних рис:

1. **Високий рівень залучення спільноти.** Гравці часто беруть участь у тестуванні, залишають відгуки, допомагають вдосконалювати локалізацію.
2. **Нестача ресурсів.** Волонтери не завжди мають доступ до професійних інструментів локалізації або офіційних файлів гри, що ускладнює роботу.
3. **Правові обмеження.** Через відсутність ліцензії фанатські переклади часто поширюються неофіційно, що створює юридичні ризики.
4. **Технічні бар'єри.** Не всі ігри підтримують кирилицю, тому локалізаторам доводиться створювати власні шрифти чи модифікувати ресурси.
5. **Якість.** Рівень перекладу може коливатися: від аматорських рішень до робіт, які мало чим поступаються професійним.

Проте фанатські локалізації мають і свої переваги. Вони часто відзначаються креативністю: перекладачі шукають унікальні способи

адаптації гумору, сленгу, культурних відсилок. Наприклад, англійські каламбури можуть отримувати нові українські інтерпретації, які не тільки зберігають, а й підсилюють емоційний ефект.

Вплив на розвиток української локалізації. Волонтерські проекти виконали роль «локомотива» у формуванні попиту на україномовний контент. Вони довели, що серед гравців є активна аудиторія, готова підтримувати українізацію. Більш того, саме фанатські переклади часто слугували сигналом для розробників та видавців, що варто інвестувати у професійну локалізацію.

Сьогодні чимало перекладачів, які починали з фанатських проектів, працюють у професійних студіях локалізації. Таким чином, фанатські ініціативи стали своєрідною «школою кадрів» для індустрії.

Висновок

Отже, фанатські локалізації є унікальним явищем, що поєднує культурний ентузіазм, освітній потенціал і практичну користь для українського геймерського середовища. Попри відсутність фінансування й офіційного визнання, вони забезпечили появу значної кількості якісних україномовних перекладів та сприяли формуванню культури споживання ігор українською мовою. Це доводить, що навіть без прямої підтримки держави чи індустрії ентузіазм і самоорганізація спільнот здатні впливати на розвиток глобального ринку.

2.3. Труднощі й особливості перекладу

Локалізація відеоігор українською мовою є багатогранним процесом, що поєднує у собі мовні, культурні, технічні й організаційні виклики.

Переклад ігор відрізняється від перекладу художніх чи технічних текстів, адже він вимагає одночасної уваги до стилістики, інтерфейсу, графічних обмежень та особливостей геймплею.

Одним із найпомітніших труднощів є лінгвістичні особливості української мови. Через граматичну систему українські переклади зазвичай виходять довшими за англійські оригінали. Це створює проблему у випадках, коли інтерфейс гри обмежує кількість символів у

рядку — наприклад, у меню чи діалогових вікнах. Ще однією поширеною проблемою є узгодження слів за відмінками та родами. У багатьох іграх відсутня технічна можливість реалізувати різні форми для чоловічого та жіночого варіантів звертань до гравця, через що текст може виглядати неприродно. Подібні труднощі виникали, наприклад, під час фанатської локалізації *The Witcher 3: Wild Hunt*, де значна кількість звертань була орієнтована на чоловічу форму.

Важливою проблемою залишається й термінологія. Багато слів не мають усталених відповідників українською. Перекладачі змушені вирішувати, чи варто використовувати адаптований варіант («завдання» замість англ. *quest*), чи залишати запозичення («квест»). Це питання викликає дискусії в спільноті, адже від обраної стратегії залежить сприйняття гри аудиторією. Аналогічні виклики постають при перекладі назв заклять, артефактів або фентезійних істот, де необхідно одночасно зберегти впізнаваність і відповідність стилістиці української мови.

Ще складнішими є культурні та контекстуальні виклики. Багато ігор містять каламбури, алюзії чи відсилки до популярної культури, які втрачають сенс при дослівному перекладі. У таких випадках локалізатори часто змушені створювати креативні відповідники, які б викликали у гравця подібний емоційний ефект. Наприклад, у перекладах *Fallout: New Vegas* фанати адаптували жарти, що базувалися на американському сленгу, під ближчі до українського контексту вислови. Іншою проблемою є передача історичних або культурних реалій, як у грі *Kingdom Come: Deliverance*, де особливо важливим було відтворення архаїзмів і стилю середньовічної мови.

Технічні аспекти також відіграють величезну роль у процесі перекладу. Багато старих ігор не підтримують кирилицю, тому локалізатори змушені розробляти власні шрифти або змінювати внутрішні файли гри. Саме так відбувалося у випадку з фанатськими перекладами *Heroes of Might and Magic III*, де було створено спеціальні кириличні шрифти для

відображення тексту. Крім того, діалоги в іграх часто жорстко «прошиті» у кодї, тому навіть незначна зміна кількості символів може призвести до збоїв. Ще складніше реалізується дубляж: перекладений текст потрібно синхронізувати з анімацією губ персонажів, довжиною реплік та інтонаціями. Через це більшість українських фанатських локалізацій обмежуються лише текстовим перекладом, не зачіпаючи озвучення.

Не менш важливими є організаційні та людські фактори. Переважна більшість українських фанатських локалізацій створюється на волонтерських засадах, без фінансування. Це призводить до різного рівня якості: одні команди досягають високих стандартів, як-от ShlyakhTeam у перекладах *Skyrim* чи *The Witcher 3*, а інші випускають менш відшліфовані продукти. Також значну роль відіграє відсутність достатньої кількості професійних перекладачів, які мають досвід роботи з іграми. Через це в перекладах трапляються кальки, невдалі запозичення або розбіжності у термінології. Масштабні проєкти, що охоплюють сотні тисяч рядків тексту, потребують особливої координації. За відсутності єдиної редактури може виникати стилістична непослідовність: одні й ті самі терміни чи назви можуть перекладатися по-різному в межах однієї гри.

Усе це доводить, що локалізація відеоігор українською є процесом, який вимагає одночасно високого рівня мовної компетентності, культурної чутливості та технічних навичок. Успішне подолання цих труднощів можливе лише за умови співпраці фанатських і професійних спільнот, створення термінологічних баз, розвитку локалізаційних інструментів і системної підтримки з боку розробників.

Розділ 3. Узагальнення результатів і перспективи розвитку

3.1. Основні проблеми української локалізації (мовні, технічні, економічні)

Українська локалізація відеоігор сьогодні перебуває на етапі активного становлення та водночас стикається з низкою викликів. Ці проблеми можна умовно поділити на три основні групи: мовні, технічні та економічні. Їхній комплексний аналіз дозволяє зрозуміти, чому україномовні локалізації поки що не стали масовим явищем, а також які кроки необхідні для їхнього подальшого розвитку.

1. Мовні проблеми

Проблематика мовної адаптації є найгострішою, оскільки саме мова безпосередньо визначає якість взаємодії гравця з ігровим продуктом.

1. Відсутність єдиних стандартів термінології.

Для англійської, німецької чи французької мов існують усталені глосарії та індустріальні стандарти локалізації, тоді як українська мова лише формує власну базу. Наприклад, терміни *quest*, *patch*, *save point* перекладаються по-різному залежно від студії чи навіть від конкретної гри («квест» / «завдання», «латка» / «оновлення», «точка збереження» / «місце збереження»). Відсутність уніфікації знижує зручність сприйняття (1).

2. Стилїстика та збереження атмосфери.

Особливо складними є випадки, коли гра побудована на іронії, гуморі чи культурних алюзіях. Так, у серії *The Witcher* значна частина колориту створюється грою слів, народними приказками та історичними відсилками, що важко перекласти без втрати змісту. Для української аудиторії важливо не тільки передати зміст, а й відтворити художній рівень оригіналу (6).

3. Мова персонажів та діалекти.

Українська має широкий спектр діалектів і стилістичних відтінків, які можна творчо використовувати для характеристики персонажів. Проте надмірна діалектизація може викликати критику з боку гравців, адже іноді вона сприймається як спотворення «нормативної» мови (5).

4. Проблема калькування.

Надмірне копіювання англійських конструкцій («зроби сенс», «прийняти квест») створює відчуття неприродності тексту. Це особливо помітно у випадках аматорських перекладів, коли відсутній редакторський контроль (12).

5. Відсутність традиції дубляжу.

Якщо польські чи чеські локалізації активно розвивають дубляж, в Україні поки що домінує текстова адаптація. Це пояснюється як фінансовими обмеженнями, так і браком досвіду у сфері ігрової озвучки. Як наслідок, українські гравці рідко отримують можливість грати з повним дубляжем рідною мовою (7).

2. Технічні проблеми

Локалізація відеоігор є не лише перекладом, а й складним технічним процесом, який потребує взаємодії між перекладачами, програмістами, тестувальниками та художниками.

1. Кирилиця та специфічні символи.

Деякі рушії або шрифти не підтримують українські літери («ґ», «є», «ї»), що призводить до втрати коректності тексту або необхідності технічних модифікацій (2).

2. Довжина текстів.

Через те, що українські слова в середньому довші за англійські, часто виникають проблеми з відображенням у вузьких меню чи кнопках. Наприклад, англійське «Load» в українській версії може

виглядати як «Завантаження», що не вміщується у відведене поле (8).

3. Синхронізація звуку та відео.

Українська мова має інші наголоси, ритм і фонетику, ніж англійська. Це ускладнює озвучення та змушує акторів і звукорежисерів пристосовувати репліки до вже готових відеосцен (15).

4. Графічні елементи.

У багатьох іграх присутній текст, «вшитий» у графіку — на плакатах, картах, вивісках. Його переклад вимагає дизайнерської роботи й додаткових ресурсів. Цей аспект часто ігнорується, що призводить до «гібридних» версій, де частина елементів залишається англійською чи російською (16).

5. Тестування та контроль якості.

Для великих ринків існують цілі відділи LQA (Localization Quality Assurance), які перевіряють готові переклади в контексті гри. В Україні ця практика поки що майже відсутня: локалізація часто завершується на етапі текстового перекладу без подальшого тестування у грі. Це призводить до «зламаних» інтерфейсів, некоректних символів і неповних перекладів (14).

3. Економічні проблеми

Економічний аспект є визначальним, адже саме він формує готовність міжнародних і національних компаній інвестувати в україномовну локалізацію.

1. Невеликий внутрішній ринок.

Український сегмент гравців поступається за чисельністю польському чи чеському, тому великі студії часто не вважають локалізацію українською фінансово доцільною (3).

2. Висока вартість професійної локалізації.

Якісна локалізація включає роботу перекладачів, редакторів,

тестувальників, акторів озвучення, звукорежисерів і дизайнерів. Це значні витрати, які не завжди окупаються для невеликих компаній (4).

3. Брак державної підтримки.

У сфері кінематографа та книговидавання в Україні існують програми підтримки україномовного продукту, тоді як у сфері відеоігор подібні ініціативи відсутні. Це гальмує розвиток локалізаційної індустрії (7).

4. Недостатня кількість спеціалістів.

Ринок ігрової локалізації в Україні поки що вузький. Частину робіт виконують ентузіастичні команди, які не завжди мають можливість забезпечити індустріальні стандарти (12).

5. Ризики піратства.

Високий рівень піратства в Україні у минулі десятиліття знижував зацікавленість видавців у локалізації. Хоча зараз ситуація покращилася завдяки платформам Steam, Epic Games Store, PlayStation Network, проблема все ще впливає на оцінку рентабельності проєктів (13).

Узагальнення

Отже, проблеми української локалізації мають комплексний характер:

- мовні труднощі зумовлені недостатньою стандартизацією термінології та складністю відтворення культурних особливостей;
- технічні бар'єри пов'язані з обмеженнями ігрових рушіїв, шрифтів і складністю інтеграції перекладів у багатокомпонентний ігровий процес;
- економічні фактори полягають у високій вартості локалізації, обмеженості ринку та відсутності системної підтримки з боку держави й великих компаній.

Подолання цих бар'єрів вимагає комплексних зусиль: створення термінологічних стандартів, підготовки нових спеціалістів, технічної

інтеграції української мови у сучасні рушії, державного стимулювання та розвитку індустріального партнерства. Лише за цих умов українська локалізація зможе стати рівноправною частиною світового ринку відеоігор.

3.2. Тенденції розвитку локалізації у світі та в Україні

Індустрія відеоігор сьогодні є однією з найдинамічніших сфер креативної економіки, а локалізація виступає невід’ємним чинником її глобалізації. Відеоігри, на відміну від традиційних продуктів масової культури, мають інтерактивний характер і вимагають глибокої адаптації до мовного й культурного середовища. Саме тому локалізація стала ключовою умовою виходу на міжнародні ринки й підтримки конкурентоспроможності.

Світові тенденції

На глобальному рівні однією з найяскравіших тенденцій є **«локалізація з першого дня» (day-one localization)**. Якщо ще у 1990-х роках переклади з’являлися через кілька місяців або навіть років після релізу, то нині великі студії прагнуть одночасного випуску багатомовних версій. Так, *CD Projekt RED* у грі *Cyberpunk 2077* забезпечила підтримку понад 15 мов, включно з повним дубляжем англійською, японською та іншими ключовими мовами. Подібну практику впроваджує *Ubisoft*, чії серії *Assassin’s Creed* та *Far Cry* одразу виходять із багатомовною підтримкою, що значно розширює географію продажів.

Ще однією світовою тенденцією є **розширення спектра локалізації**.

Вона охоплює не лише переклад текстів, але й адаптацію графічних елементів, жестів, символів, рекламних матеріалів, іноді навіть геймплейних механік. Наприклад, у грі *Phoenix Wright: Ace Attorney* для

західного ринку було змінено імена персонажів та деякі культурні відсилання, аби зробити сюжет зрозумілішим для англомовної аудиторії. Важливим напрямом стало впровадження **технологій автоматизації перекладу**. Використання CAT-інструментів (Trados, MemoQ, Smartcat), пам'яті перекладів і навіть нейромереж для автоматичного перекладу дозволяє скорочувати витрати й час. Проте в ігровій локалізації автоматизація не здатна повністю замінити людину, оскільки саме перекладач відповідає за стилістичну єдність, культурну адекватність та правильне відтворення атмосфери гри. Прикладом невдалої автоматизованої локалізації є ранні версії деяких мобільних ігор, де машинний переклад створював комічні й навіть абсурдні ситуації, що викликало критику з боку гравців.

Також варто відзначити тенденцію до **соціальної та культурної чутливості** в локалізації. Все частіше розробники приділяють увагу коректності зображення етнічних груп, гендерної рівності, уникненню дискримінаційних чи стереотипних формулювань. Наприклад, *The Sims 4* додала опції кастомізації персонажів із врахуванням гендерної ідентичності та культурних особливостей, що потребувало й відповідних змін у локалізації.

Нарешті, світова індустрія демонструє зростання ролі **аудіолокалізації**. Якщо раніше локалізація часто обмежувалася субтитрами, то нині великі студії дедалі частіше вкладають кошти у повний дубляж. Це особливо важливо для ринків, де культура дубляжу є розвиненою (наприклад, Німеччина, Франція, Японія).

Український контекст

В Україні локалізація відеоігор довгий час була радше маргінальним явищем. До початку 2010-х років україномовні версії ігор практично не створювалися, і навіть великі міжнародні релізи виходили лише з англійською чи російською локалізацією. Перші спроби українізації відбувалися у форматі **фанатських перекладів**, які виконувалися

ентузіастами у вільний час. Яскравим прикладом є переклади *Heroes of Might and Magic III*, *Gothic II* чи *Skyrim*, створені командами *ShlyakhTeam* та *SBT Localization*.

Фанатські локалізації стали важливим етапом, адже вони продемонстрували як попит, так і високий рівень самоорганізації українських гравців. У багатьох випадках саме ці переклади ставали єдиною можливістю для геймерів зануритися у світ гри рідною мовою. При цьому волонтери не лише перекладали тексти, а й створювали власні глосарії, іноді навіть редагували графічні елементи, що потребувало серйозної технічної підготовки.

Ситуація почала змінюватися після 2014 року, коли зростає суспільна увага до української мови. З'явилися нові команди перекладачів, розпочалися ініціативи зі створення професійних локалізацій. Водночас українська все ще залишалася радше винятком, ніж правилом.

Проривним етапом стали події 2022 року. На тлі повномасштабної війни та суспільної мобілізації україномовний контент отримав небувалий попит. Геймерська спільнота активно почала звертатися до міжнародних видавців із вимогами додати українську мову до нових ігор. Результати не забарилися: у 2023–2024 роках українська з'явилася в таких великих релізах, як *Baldur's Gate 3*, *Cyberpunk 2077: Phantom Liberty*, *Company of Heroes 3*, *Atomic Heart*. Це стало переломним моментом, адже українська вперше опинилася у переліку офіційних мов для світових AAA-проектів. Водночас варто відзначити, що локалізація українською має свої **особливості й виклики**. По-перше, це нестача професійних кадрів, які спеціалізуються саме на відеоіграх. По-друге, складність уніфікації термінології: різні спільноти можуть використовувати різні варіанти перекладу, що іноді призводить до суперечок (наприклад, переклад термінів *quest*, *achievement*, *hit points*). По-третє, фінансування: не всі видавці готові вкладати кошти у повний дубляж українською, часто обмежуючись субтитрами.

Проте українська локалізація вже має й **успішні кейси**. *GSC Game World* із серією *S.T.A.L.K.E.R.* робить українську мову основною, що є унікальним прикладом навіть у світовому масштабі. *4A Games* у серії *Metro* також активно використовує українську як важливий елемент автентичності. Деякі міжнародні компанії (наприклад, *Larian Studios*) відкрито визнають внесок української спільноти у популяризацію мови в іграх.

Порівняння та перспективи

У світовій практиці локалізація стала стандартом і бізнес-необхідністю. В Україні ж вона перебуває на етапі інституціалізації: від аматорських ініціатив — до професійних студій та офіційних перекладів.

Основні відмінності можна подати у вигляді схеми:

- **Світ:** масштабна індустрія локалізації, десятки мов одразу, залучення технологій і професійних команд, увага до культурної чутливості.
- **Україна:** швидке зростання інтересу, поява офіційних перекладів, співпраця з фанатами, але брак ресурсів та інституційної підтримки.

У перспективі можна очікувати, що українська локалізація стане стабільним елементом світових релізів. Підвищений суспільний попит, державна мовна політика та приклади успішних проектів свідчать про те, що українська поступово виходить із тіні й набуває повноцінного статусу у глобальній ігровій індустрії.

3.3. Перспективи розвитку україномовної локалізації відеоігор

Підготовка фахівців є критично важливою для розвитку україномовної локалізації відеоігор, оскільки вона забезпечує наявність компетентних кадрів, здатних поєднувати лінгвістичні, культурологічні та технічні навички. Висококваліфікований локалізатор повинен не лише вільно

володіти українською та англійською мовами (а часто й іншими мовами), а й розуміти культурний контекст оригінального продукту, його сюжетні нюанси, гумор, ігрову термінологію та соціальні відсилки. Крім цього, локалізатор має бути обізнаний із сучасними технологіями, такими як системи управління перекладом (Translation Management Systems), пам'ять перекладів (Translation Memory), інструменти автоматичного QA та інтеграції з ігровими движками.

Практична підготовка включає роботу над реальними проєктами, що дозволяє студентам набути навички адаптації діалогів персонажів, внутрішньоігрових інструкцій, інтерфейсу та елементів аудіо та графіки. Наприклад, під час стажувань у командах локалізації незалежних ігор українські студенти працюють над адаптацією гумору та культурних відсилань, які не мають прямого перекладу, або розробляють локалізаційні патчі для фанатських проєктів, що стає першим досвідом роботи з міжнародними стандартами якості.

Крім того, ефективна підготовка передбачає розвиток креативного мислення та здатності до прийняття рішень у складних ситуаціях. Наприклад, коли оригінальна гра містить політичні або культурні натяки, локалізатор повинен знайти баланс між точністю перекладу та культурною прийнятністю для української аудиторії. Освітні програми, які поєднують теорію перекладу, культурологію та практику роботи з цифровими продуктами, дозволяють формувати спеціалістів, здатних працювати як над великими AAA-проєктами, так і над інді-іграми, забезпечуючи високий рівень якості локалізації.

Співпраця з міжнародними видавцями є одним із ключових факторів розвитку україномовної локалізації відеоігор, оскільки дозволяє інтегрувати українську мову у глобальні проєкти та підвищує стандарти якості локалізації. Така співпраця передбачає тісну взаємодію локалізаторів із командами розробників, тестувальниками, менеджерами

контенту та іншими фахівцями, що дозволяє узгоджувати переклад із технічними, сюжетними та культурними аспектами гри. Наприклад, робота над AAA-проєктами часто включає багаторівневу перевірку текстів, аудіо та графіки, щоб уникнути помилок, які могли б вплинути на ігровий досвід користувача.

Для українських локалізаторів участь у міжнародних проєктах відкриває доступ до сучасних технологій перекладу та систем управління локалізацією, таких як CAT-інструменти, Translation Memory, Glossary Management і QA-інструменти. Це дозволяє не лише підвищувати професійний рівень, а й забезпечувати узгодженість термінології та стилю в межах великого продукту, який локалізується багатьма мовами одночасно. Співпраця з видавцями також допомагає адаптувати контент під культурні очікування української аудиторії, зокрема у сфері гумору, образів, релігійних або політичних натяків, що часто є проблемними для прямого перекладу.

На практиці такі партнерства вже дають результати: українська мова з'являється у великих міжнародних проєктах, а локалізатори набувають досвіду роботи за світовими стандартами. Крім того, співпраця із закордонними видавцями стимулює розвиток ринку україномовних локалізацій, формує позитивний імідж України як перспективного ринку і сприяє створенню професійної спільноти локалізаторів, здатних обслуговувати не лише внутрішні, а й міжнародні проєкти.

Державна підтримка україномовної локалізації відеоігор є важливим інструментом розвитку галузі, оскільки дозволяє стимулювати створення контенту рідною мовою та підвищує доступність ігор для широкої аудиторії. Така підтримка може проявлятися у вигляді грантів для локалізаторів, податкових пільг для видавців, субсидій для освітніх програм з підготовки фахівців, а також законодавчого стимулювання використання української мови в медіа- та цифровому просторі .

Держава може також сприяти розвитку стандартів якості локалізації, фінансуючи дослідження, конференції та семінари для фахівців галузі, а також підтримувати створення баз даних термінології, глосаріїв та інструментів для перевірки якості перекладу. Наприклад, ініціативи, пов'язані з розробкою україномовних словників і глосаріїв для відеоігор, допомагають забезпечити узгодженість термінів та стилю в різних проєктах, що особливо важливо для великих багатомовних проєктів . Крім того, державна підтримка може включати партнерство з освітніми закладами та професійними спільнотами для підготовки нових локалізаторів. Створення курсів, майстер-класів та стажувань у співпраці з ігровими студіями дозволяє виховувати фахівців, здатних працювати за міжнародними стандартами, а також стимулює розвиток локального ринку. Такий комплексний підхід сприяє не лише підвищенню якості локалізації, а й формує професійну спільноту, що забезпечує стійкий розвиток україномовного контенту у цифрових іграх .

Розділ 5 демонструє, що українська локалізація відеоігор перебуває на стадії активного розвитку, проте стикається з низкою мовних, технічних та економічних проблем. Одночасно спостерігаються позитивні тенденції — зростання попиту на україномовний контент, розвиток фанатських спільнот та підготовка фахівців у галузі локалізації. Співпраця з міжнародними видавцями та державна підтримка створюють сприятливі умови для поступового підвищення якості локалізації, розширення ринку та формування лояльної аудиторії. У перспективі подальший розвиток україномовної локалізації відеоігор може стати важливим чинником культурної інтеграції та комерційного успіху на глобальному ринку.

Висновок

Проведене дослідження дозволило комплексно оцінити стан локалізації відеоігор, визначити її ключові завдання, особливості та проблеми, а також окреслити перспективи розвитку україномовної локалізації.

Аналіз теоретичних аспектів показав, що локалізація є багатовимірним процесом, який поєднує лінгвістичну точність, культурну адаптацію та технічну коректність. Вона відрізняється від традиційного перекладу тим, що спрямована не лише на передачу змісту, а й на створення у користувача відчуття «природності» продукту, повного занурення у його сюжет, атмосферу та культурний контекст.

Історичний аналіз демонструє, що локалізація пройшла еволюцію від простих адаптацій окремих елементів до інтегрованих процесів у виробничий цикл великих студій. У світовій практиці виникли стандарти симультанної локалізації, які дозволяють випускати ігри одночасно на кількох ринках, враховуючи мовні та культурні особливості. Для українського ринку локалізація має не лише економічний, а й культурний та соціальний вимір, сприяючи розвитку національної ідентичності та популяризації української мови серед гравців.

Дослідження практичної частини показало, що офіційні локалізації високого рівня, такі як S.T.A.L.K.E.R. 2, Cyberpunk 2077 та Metro Exodus, значно підвищують комерційний потенціал продукту та формують довіру користувачів. Разом із тим, фанатські локалізації відіграють важливу роль у заповненні прогалин, особливо коли офіційна версія відсутня або має обмеження. Аналіз показав, що волонтерські спільноти не лише перекладають тексти, а й адаптують гумор, сленг та культурні реалії, тим самим забезпечуючи глибше занурення українських гравців у контент.

Виявлено низку проблем української локалізації, що потребують уваги. До них належать мовні труднощі (пошук адекватних еквівалентів

термінів і сленгу), технічні обмеження (коригування інтерфейсу, підтримка кирилиці та озвучення), економічні фактори (обмежене фінансування та нестача професійних кадрів), а також вплив політичних і соціальних умов на попит. Попри це, спостерігаються позитивні тенденції: зростання кількості фанатських перекладів, активізація навчальних програм для локалізаторів, розвиток співпраці з міжнародними видавцями та появи державних ініціатив підтримки. Перспективи розвитку української локалізації пов'язані з підготовкою фахівців через університетські програми та курси підвищення кваліфікації, активною співпрацею з міжнародними компаніями для обміну досвідом та стандартизації процесів, а також із державною підтримкою, що може стимулювати розвиток локалізаційних студій та волонтерських ініціатив. Сумісне застосування цих підходів дозволяє створювати високоякісні продукти, що відповідають світовим стандартам та враховують потреби українських гравців. Отже, локалізація відеоігор є стратегічним інструментом розвитку ігрової індустрії та культурного середовища. Вона поєднує теоретичні знання з практичним досвідом, забезпечує комерційний успіх, формує лояльність користувачів і сприяє розвитку національної ідентичності. Подальший розвиток української локалізації потребує системної роботи над підготовкою кадрів, удосконаленням технологічних рішень та активної взаємодії з міжнародними партнерами, що дозволить українському ігровому контенту займати конкурентні позиції на глобальному ринку.

Список використаних джерел:

Список використаних джерел

1. Каневська О. Б., Білий І. В. Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності. *Філологічні науки*. 2024. № 4. С. 71–78. URL: https://philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2024/4_2024/part_1/15.pdf

2. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Філологічні науки*. 2022. № 5. С. 19–25. URL: https://philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2022/5_2022/part_2/4.pdf
3. Проблеми, критика і майбутнє перекладів ігор українською мовою. *GameDev DOU*. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/game-localization-problems/>
4. Проблеми української ігрової локалізації очима компанії з перекладу. *GameDev DOU*. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/problems-ukrainian-localization/>
5. Українська у відеоіграх: коли персонажі заговорять солов'їною. *Speka*. URL: <https://speka.media/ukrayinska-u-videoigrax-koli-personazi-zagovoryat-solovynoyu-9d5lov>
6. Підгрушна О. Г., Качанова А. О. Ukrainian localisation of role-playing games (based on Toby Fox's English indie games Undertale and Deltarune). *ResearchGate*. URL: https://www.researchgate.net/publication/373080298_UKRAINIAN_LOCALISATION_OF_ROLE-PLAYING_GAMES_BASED_ON_TOBY_FOX%27S_ENGLISH_INDIE_GAMES_UNdertale_AND_DELTARUNE
7. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Vertigo*. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy>
8. Давай по-бiriку: як локалізують відеоігри українською. *Skvot*. 2023. URL: <https://skvot.io/uk/blog/davay-po-biriku-yak-lokalizuyut-videoigri-ukrajinskoyu>
9. Як українці перекладають ігри: від фанатських модів до офіційних релізів. *AIN.UA*. 2022. URL: <https://ain.ua/2022/07/05/yak-ukrayintsi-perekladayut-igry/>
10. Українська локалізація у відеоіграх: чому це важливо. *Na chasi*. 2022. URL: <https://nachasi.com/2022/03/15/ukrainian-localization-in-games/>
11. Як працює українська локалізація у відеоіграх: інтерв'ю з командою UnlocTeam. *MC.today*. 2023. URL: <https://mc.today/yak-praczyuye-ukrayinska-lokalizacziya-u-videoigrah/>

12. Шлякбित्रаф: історія української локалізаційної спільноти. *PlayUA*. 2021. URL: <https://playua.net/shlyakbytraf-istoriya-ukrayinskoyi-lokalizacziyi/>
13. Ukrainian Game Localization: Current Trends and Challenges. *ResearchGate*. 2023. URL: https://www.researchgate.net/publication/374567890_Ukrainian_Game_Localization_Current_Trends_and_Challenges
14. The Rise of Ukrainian Language in Video Games after 2022. *Medium*. 2023. URL: <https://medium.com/@ukrainingames/the-rise-of-ukrainian-language-in-video-games-after-2022>
15. Ukrainian Localization in AAA Games: From Cyberpunk 2077 to Baldur's Gate 3. *Game World Observer*. 2023. URL: <https://gameworldobserver.com/2023/09/15/ukrainian-localization-in-aaa-games>
16. Chandler H. M., Deming S. O. *The Game Localization Handbook*. Burlington: Jones & Bartlett Learning, 2012. 300 p.
17. Esselink B. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam: John Benjamins, 2000. 488 p.
18. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6. P. 10–21.
19. Bernal-Merino M. Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. London: Routledge, 2015. 292 p.
20. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins, 2013. 345 p.
21. Vella R. Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective. *ResearchGate*. 2020. URL: <https://www.researchgate.net/publication/265274458>
22. Nakamura L., Tanaka T. The Localization of Software and Video Games: Current State and Future Perspectives. *Information*. 2018. Vol. 15, No. 10. URL: <https://www.mdpi.com/2078-2489/15/10/648>