Література:

1. Рябокінь Н. О., Пашко С. В. Особливості перекладу англомовної військової термінології на українську. *Наукові записки.* URL: https://journals.cusu.in.ua/index.php/philology/article/view/315?utm_source=(дата доступу: 24.02.2026).
2. Udovichenko H., Chvanova B. Ways to Cover the Difficulties of Translating Military Terminology. Modern Engineering and Innovative Technologies. URL: (https://www.moderntechno.de/index.php/meit/article/view/meit37-03-051?utm_source=) (дата доступу: 24.02.2026).
3. Литвинська Т. Ю. Особливості перекладу військової термінології. *Наукові перспективи*. 2024. URL: (https://elar-kingu.kyiv.ua/items/32406924-99ef-4fc4-8a93-005d65d01039?utm_source=) (дата доступу: 24.02.2026).
4. Жукова А., Сергієнко Т., Шоптенко В. Історичні передумови та розвиток військового перекладу: від витоків до сучасних підходів URL:https://www.oipjournal.org/index.php/oip/article/view/498?utm_source= (дата доступу: 24.02.2026).

DOI https://doi.org/10.30525/978-9934-26-664-5-41

LINGUISTIC AND TECHNICAL DIMENSIONS OF LOCALISATION (CASE STUDY: VIDEO GAMES)

ЛІНГВІСТИЧНИЙ І ТЕХНІЧНИЙ ВИМІРИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ (НА МАТЕРІАЛІ ВІДЕОІГОР)

Heletka M. L.
Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Applied Linguistics, National Aerospace University "Kharkiv Aviation Institute" Kharkiv, Ukraine

Гелетка М. Л.
кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри прикладної лінгвістики, Національний аерокосмічний університет «Харківський авіаційний інститут» м. Харків, Україна

Стрімкий розвиток цифрових технологій і глобалізація ігрової індустрії зумовили необхідність якісної локалізації програмних продуктів, зокрема відеоігор. В умовах зростання попиту на україномовний контент особливої актуальності набуває дослідження локалізації як комплексного перекладацького та технічного процесу.

Локалізація виходить за межі традиційного перекладу, оскільки передбачає адаптацію не лише текстового наповнення, а й культурних, прагматичних, графічних та аудіовізуальних компонентів гри.

У сучасному перекладознавстві локалізацію розглядають як багатовимірний процес адаптації цифрового продукту до потреб конкретної мовної та культурної спільноти [5, с. 40]. За визначенням Е. Урена, локалізація є процесом трансформації програмного забезпечення з урахуванням мовних і культурних особливостей цільового ринку [12, с. 20]. Отже, локалізація поєднує переклад, редагування, тестування, технічну інтеграцію та контроль якості.

Особливу увагу в межах дослідження приділено локалізації відеоігор як специфічному різновиду програмних продуктів. Відеогра є інтерактивним середовищем, у якому користувач взаємодіє з віртуальним світом через систему текстових, аудіовізуальних і графічних елементів. Саме тому локалізація ігор охоплює переклад інтерфейсу, діалогів, субтитрів, описів предметів, системних повідомлень, а також адаптацію графіки, шрифтів, формату дат, валют і навіть гумору.

Лінгвістичний аспект локалізації передбачає дотримання норм української літературної мови, унормування термінології, уникнення калькування та міжмовної інтерференції. Зокрема, переклад англійського дієслова *click* може варіюватися між «клацати», «натиснути» та калькованим «клікати». Вибір відповідника залежить від контексту, стилістичної доцільності та традицій галузі [1]. Надмірне використання транскрипції (наприклад, «чіт-код» замість «оманливий код») зумовлене прагненням зберегти професійний жаргон геймерської спільноти, проте потребує зваженого підходу.

У процесі локалізації важливим є баланс між стратегіями доместикації та форенізації. За Л. Венуті, доместикація передбачає максимальне наближення тексту до культури реципієнта, тоді як форенізація зберігає елементи чужої культури [13, с. 87]. У локалізації відеоігор доместикація часто проявляється в адаптації жартів, фразеологізмів та культурних реалій до українського контексту. Наприклад, у локалізованих версіях сучасних рольових ігор використовуються українські фольклорні елементи або розмовні вислови, що створює ефект природності мовлення персонажів.

Водночас у низці ігор зберігаються оригінальні назви, вигадані топоніми та імена персонажів, що сприяє збереженню атмосфери ігрового світу. Такий підхід є прикладом форенізації, коли «чужість» виступає художнім прийомом і не усувається перекладачем.

Окремою проблемою є використання машинного перекладу без належного редагування. Неправильна інтерпретація полісемічних одиниць може призвести до семантичних викривлень (наприклад,

переклад *credits* як «кредити» замість «титри»). Отже, автоматизований переклад потребує обов'язкової постредакції фахівцем.

Технічний аспект локалізації охоплює інтернаціоналізацію програмного коду, винесення текстових ресурсів у окремі файли (JSON, XML), підтримку Unicode, адаптацію інтерфейсу до змін довжини тексту та особливостей граматики української мови. Складність становить оброблення змінних, відмінкових форм і категорії числа, що потребує впровадження спеціальних алгоритмів підстановки.

Важливим етапом є локалізаційне тестування, яке дозволяє виявити помилки відображення тексту, некоректні переноси, порушення функціональності інтерфейсу та змістові неточності. Для забезпечення узгодженості термінології використовують CAT-інструменти й системи керування перекладами (TMS), які містять пам'ять перекладів і глосарії [2].

Значну роль відіграє й локалізація аудіовізуального контенту: субтитрування, дубляж, синхронізація звуку з анімацією персонажів. Ці процеси потребують міждисциплінарної співпраці перекладачів, редакторів, звукорежисерів і програмістів.

З огляду на специфіку галузі, перекладач-локалізатор повинен володіти не лише високим рівнем мовної компетентності, а й технічними знаннями щодо структури ігрових рушіїв, принципів роботи з ресурсними файлами та змінними. Важливими є також навички міжкультурної комунікації, розуміння сучасного сленгу, тенденцій масової культури та змін у правописі.

Українізація відеоігор як складова локалізаційних процесів сприяє зміцненню позицій української мови в цифровому просторі. Після 2014 року спостерігається суттєве зростання кількості проєктів з українською локалізацією, що свідчить про підвищення попиту та формування професійної школи геймерського перекладу [6].

Отже, локалізація відеоігор є комплексним багаторівневим процесом, який поєднує лінгвістичний, культурний і технічний виміри. Якісна локалізація забезпечує функціональну еквівалентність продукту, підвищує його конкурентоспроможність і сприяє формуванню позитивного користувацького досвіду. Перспективу подальших досліджень вбачаємо у розробленні теоретичної моделі локалізації як окремого жанру перекладу та в аналізі української комп'ютерної терміносистеми в умовах глобалізації цифрового простору.

Література:

1. Академічний тлумачний словник української мови. URL: http://sum.in.ua/s/ukrajinizacija (дата звернення: 01.09.2025).

2. Bowker L. *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction.* University of Ottawa Press, 2002. 185 p.

3. Esselink B. *A Practical Guide to Localization.* Amsterdam & Philadelphia : John Benjamins, 2000. 488 p.

4. Jiménez-Crespo M. A. *Translation and Web Localization.* Routledge, 2013. 240 p.

5. Alonso E., Jiménez-Crespo M. A. Elisa Alonso interviews Miguel A. Jiménez-Crespo on translation and localisation. *The Journal of Specialised Translation.* 2025. 44.

6. Українська у відеоіграх. URL: https://speka.media/ukrayinska-u-videoigrax-koli-personazi-zagovoryat-solovyinoyu-9d5lov (дата звернення: 08.06.2025).

7. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі : автореф. дис… канд. філол. наук : 10.02.16. Київ, 2009. 19 с.

8. House J. Text and Context in Translation. *Journal of Pragmatics.* 2006. Vol. 38. P. 338–358.

9. Myskja K. Foreignisation and resistance: Lawrence Venuti and his critics. *Nordic Journal of English Studies.* 2013. 12 (2). P. 1–23.

10. Uren E., Howard R., Perinotti T. *Software Localization: An Introduction.* New York : VNR Computer Library, 1993. 256 p.

11. Venuti L. *The Translator's Invisibility. A History of Translation.* New York : Routledge, 2008. 344 p.