

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н. КАРАЗІНА
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Кафедра перекладознавства імені Миколи Лукаша

Рекомендовано до захисту
Протокол засідання кафедри № _____
від «_____» _____ 2025 р.
Завідувач кафедри Ребрій О.В. _____
(підпис)

КВАЛІФІКАЦІЙНА МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА
«ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДАЦЬКОГО ВІДТВОРЕННЯ ВІДЕОГОР»

Виконавець:

Студент 6 курсу, групи АМП-61
Крученко Олександр Сергійович

Керівник роботи:

Вороніна Камілла Владиславівна,
кандидат філологічних наук, доцент
кафедри перекладознавства імені Миколи
Лукаша

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою: _____

кількість балів: _____

Підпис керівника _____

Дипломну роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії
Протокол № _____ від «_____» _____ 2025 р.

Голова Екзаменаційної комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР	6
Розділ 1.1 Переклад відеоігор: визначення та особливості.....	6
Розділ 1.2 Типологія перекладацьких підходів у локалізації відеоігор.....	10
Розділ 1.3 Труднощі локалізації відеоігор: культурні, технічні та змістові аспекти.....	13
Висновки до розділу 1.....	15
РОЗДІЛ 2. ЛОКАЛІЗАЦІЯ ГРИ «ВІДЬМАК 3: ДИКИЙ ГІН» ЯК ОБ’ЄКТА ДОСЛІДЖЕННЯ	18
Розділ 2.1 Основні способи та перекладацькі трансформації в локалізації.....	18
Розділ 2.2 Перекладацький аналіз.....	19
Розділ 2.3 Аналіз мовних та культурних особливостей гри «Відьмак 3»...	23
Висновки до розділу 2	36
РОЗДІЛ 3. ТРУДНОЩІ АДАПТАЦІЇ КУЛЬТУРНО МАРКОВАНИХ РЕАЛІЙ У ГРИ «ВІДЬМАК 3»	39
Висновки до розділу 3.....	55
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	59
SUMMARY	63

ВСТУП

Актуальність дослідження зумовлена стрімким розвитком в сфері відеоігор, які стали невід'ємною частиною сучасної культури, економіки та суспільного життя, перевершивши кіноіндустрію за рівнем доходів. У зв'язку з глобальним поширенням ігор локалізація набуває особливого значення, адже забезпечує доступність контенту для різних мовних і культурних спільнот. Переклад відеоігор є не лише технічним процесом, а й культурним викликом, що вимагає врахування національних особливостей, гумору, діалектів, архетипів персонажів.

Об'єктом дослідження є перекладацькі аспекти локалізації відеоігор, зокрема адаптація текстового та аудіовізуального контенту гри «Відьмак 3: Дикий Гін» для міжнародної аудиторії.

Предметом дослідження виступають особливості перекладацької адаптації текстів, діалогів, імен, топонімів, а також способи передачі культурно-специфічних елементів гри в процесі локалізації.

Метою дослідження є аналіз перекладацької адаптації гри «Відьмак 3» з урахуванням лексико-семантичних, культурних і технічних аспектів для збереження оригінального змісту й автентичності.

Завданнями дослідження є такі:

1) проаналізувати теоретичні засади перекладу та локалізації відеоігор як специфічного різновиду аудіовізуального перекладу;

2) з'ясувати особливості перекладацького відтворення культурно маркованих елементів (фольклору, діалектів, реалій, гумору, власних назв) у грі «Відьмак 3: Дикий Гін»;

3) здійснити порівняльний аналіз польської, англійської та української локалізацій гри;

4) систематизувати основні перекладацькі трансформації (транскодування, калькування, генералізація, конкретизація, контекстуальна заміна, компенсація тощо), застосовані у процесі локалізації;

5) оцінити вплив локалізації на автентичність ігрового світу та на сприйняття гри цільовою аудиторією;

б) окреслити перспективи подальших досліджень у сфері локалізації відеоігор з урахуванням новітніх технологій, зокрема машинного перекладу та штучного інтелекту.

Матеріалом дослідження слугували офіційні версії текстів, діалогів і назв у польській, англійській та українській локалізаціях гри «Відьмак 3: Дикий Гін», що дозволило зіставити підходи до адаптації культурно специфічних елементів.

Методи дослідження включають порівняльний, якісний і кількісний аналіз, а також лінгвокультурний підхід, що дає змогу комплексно оцінити процес локалізації та її вплив на цільову аудиторію.

Перспективи подальшого аналізу перекладацького відтворення відеоігор полягають у розширенні досліджень у сфері аудіовізуального перекладу та локалізації з урахуванням культурних, когнітивних і технологічних аспектів.

Відеоігри поєднують текстові, звукові й візуальні компоненти, тому їх переклад вимагає комплексного підходу та міждисциплінарного бачення.

Подальші дослідження доцільно спрямувати на вивчення способів передачі культурно маркованих елементів (фольклору, гумору, алюзій, власних назв) і впливу локалізації на сприйняття гри різними аудиторіями. Перспективним є також когнітивний аспект перекладу – дослідження взаємодії гравця з мультимодальним текстом і впливу локалізації на ігровий досвід.

Особливу увагу слід приділити впровадженню новітніх технологій – машинного перекладу та штучного інтелекту – у процес локалізації, а також розвитку української практики перекладу відеоігор. Це сприятиме формуванню професійних стандартів і підвищенню якості україномовних локалізацій.

Отже, перспективи аналізу зосереджуються на поглибленні теоретичних і практичних досліджень, спрямованих на вдосконалення підходів до перекладу відеоігор у контексті глобальної культурної взаємодії.

Наукова новизна дослідження: Уперше в межах цього дослідження аналізується переклад культурно маркованих елементів у «Відьмаку 3» з урахуванням їхнього впливу на сприйняття гри глобальною аудиторією.

Практичне значення отриманих результатів:

Отримані результати можуть бути використані в практиці локалізації відеоігор, у професійній підготовці перекладачів та створенні методичних рекомендацій щодо адаптації культурних реалій.

Апробація результатів дослідження: За результатами дослідження було написано наукову роботу та статтю у співавторстві з науковим керівником. Наукова робота була відзначена 1 місцем в I турі Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт з природничих, технічних і гуманітарних наук зі спеціальності «Перекладознавство», 2024-2025 навчальний рік. Також було подано до друку статтю «Особливості перекладацького відтворення відеоігор», підготовлену у співавторстві з Вороніною Каміллою Владиславівною, для збірника наукових праць «Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов», № 102.

Структура та обсяг кваліфікаційної магістерської роботи: Кваліфікаційна магістерська робота складається з титульного аркуша, змісту, вступу, трьох розділів основної частини, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та Summary. Повний обсяг роботи становить 64 сторінки. Список використаних джерел налічує 35 найменування, у тому числі 29 – іноземною мовою.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР

1.1 Переклад відеоігор: визначення та особливості

Увага до аспектів аудіовізуального перекладу (АВП) зростає як у практичній перекладацькій діяльності, так і в наукових дослідженнях. Це зумовлено стрімким розвитком цифрових технологій та значним збільшенням обсягів мультимедійного контенту. З точки зору перекладацької діяльності, АВП цікавий тим, що поєднує лінгвістичну адаптацію з культурною та технічною інтеграцією, забезпечуючи доступність контенту для різних аудиторій.

З точки зору перекладацької діяльності, АВП цікавий тим, що поєднує лінгвістичну адаптацію з культурною та технічною інтеграцією, забезпечуючи доступність контенту для різних аудиторій.

Луїс Перес-Гонсалес у своїх працях наголошує, що АВП вимагає глибокого розуміння як перекладацьких теорій, так і практичних обмежень, що накладаються медіа-форматом, включаючи питання доступності та багатосеміотичної взаємодії [26].

Сучасні підходи до аналізу, зокрема корпусні методи та якісні дослідження, є ключовими для цієї міждисциплінарної сфери, як підкреслюють Г. Салданья та С. О'Брайен у своїх працях з методології [28].

Аспекти аудіовізуального перекладу вже неодноразово привертали увагу дослідників, таких як Х. Діаз-Сінтас [12], М. О'Хаган [22], Л. Перес-Гонсалес [26, 31] та П. Ореро [24]. Їхні праці зосереджуються на таких питаннях, як технічні обмеження АВП, міжкультурна комунікація, а також специфіка роботи з мультимедійними продуктами, що включають текстові, аудіальні та візуальні компоненти.

Одним із різновидів АВП, який заслуговує на окрему увагу, є переклад відеоігор. Цей напрям стає дедалі важливішим. Окремі види перекладу відеоігор розглядалися в роботах таких дослідників, як П. Чандлер [9] та М. О'Хаган [21, 23]. Їхні дослідження охоплюють такі аспекти, як культурна

адаптація, мультимедійність, інтерактивність та синхронізація текстових і аудіовізуальних елементів.

Відеоігра – особливий вид мультимедійної продукції, переклад якої має свої відмінності. На сучасному етапі дослідження відеоігри розглядаються не лише як мультимедійний продукт, а і як складний культурний феномен, який потребує глибокого філософсько-культурологічного осмислення. Зокрема, у науковому дискурсі відеоігри аналізуються крізь призму концепції Жана Бодріяра, де вони виступають як симулякри – образи, що створюють власну гіперреальність, яка імітує дійсність або перевершує її

Зокрема, у науковому дискурсі відеоігри, як зазначає Мимрук О. В., аналізуються крізь призму концепції Жана Бодріяра, відповідно до якої вони постають як симулякри – образи, що творять власну гіперреальність, котра імітує дійсність або навіть перевершує її [5]. Такий підхід підкреслює необхідність локалізації як засобу адаптації не просто тексту, а й цілого віртуального світу.

Тобто, переклад відеоігор належить до сфери АВП, що є міждисциплінарною галуззю, яка поєднує лінгвістику, культурологію, семіотику, кінознавство та технічні аспекти. Водночас для перекладу відеоігор потрібно враховувати певні унікальні характеристики, які роблять цей процес особливо складним [7].

Переклад відеоігри корелює з поняттям локалізації – комплексної підготовки комп'ютерного продукту для запуску на ринок іншої країни, яка передбачає врахування його лінгвістичної та екстралінгвістичної складових [7]. Переклад комп'ютерних ігор – це комплексний процес, в якому перекладач не тільки адаптує текст, але й виступає як співавтор розробників відеоігри [22].

Аудіовізуальна природа відеоігор об'єднує текстові, звукові, візуальні та інтерактивні елементи. Ця багатокомпонентність створює значні виклики для перекладачів, оскільки вимагає одночасного врахування різноманітних факторів, що впливають на загальне сприйняття гри. А саме: переклад відеоігор

охоплює текстовий (діалоги, описи, меню), візуальний (зображення, інтерфейс), аудіальний (озвучення, музика) та ігровий контексти, що потребує інтегрованого підходу [25, 26].

Наголос на взаємодії тексту, звуку та зображення підтверджує важливість мультимодальних підходів до перекладу, які комплексно аналізують усі семіотичні ресурси медіапродукту [26].

Згідно з дослідженнями Генріка Готліба, АВП належить до категорії «обмеженого перекладу» через численні зовнішні обмеження, що накладаються на процес [14]. Субтитрування, наприклад, вимагає врахування просторових і часових обмежень. Крім того, Готліб наголошує, що аудіовізуальні твори є полісемантичними, оскільки інформація передається не лише текстом, але й звуком і зображенням [14].

Багато перекладознавців, зокрема Хорхе Діас Сінтас, зазначають, що АВП, особливо субтитрування, зазнає суттєвих трансформацій у порівнянні з традиційним перекладом [12]. Як стверджує Діас Сінтас, субтитри є не лише перекладом тексту, а й результатом адаптації, спрямованої на забезпечення доступності для глядача [12]. Жан-Луї Крюгер, досліджуючи когнітивні аспекти АВП, вказує, що правильний переклад субтитрів має враховувати когнітивні можливості глядача. Використовуючи методику «Eye-tracking», Крюгер та співавтори довели, що субтитри повинні бути стислими, щоб не викликати когнітивного перевантаження [16].

Мінако О'Хаган у своїх роботах підкреслює важливість адаптації культурно-специфічних елементів у процесі локалізації відеоігор. Вона зазначає, що перекладач повинен не лише передавати зміст тексту, але й адаптувати його до контексту цільової культури, що дозволяє забезпечити гравцеві ідентичний емоційний досвід. На думку О'Хаган, локалізація відеоігор вимагає мультидисциплінарного підходу, який враховує мовні, культурні та технічні аспекти [22, 32].

Дослідження Я. Педерсена [25] та збірник під редакцією П. Ореро [24] додатково висвітлюють проблеми міжкультурних посилань та теоретичних засад АВП як окремої дисципліни.

Таким чином можна виділити основні аспекти специфіки перекладу відеоігор. До них відносяться: культурна адаптація, мультимедійність, синхронізація тексту з аудіо- та відеоелементами, обмеження, пов'язані з перекладом відеоігор, інтерактивність та когерентність між компонентами гри.

Культурна адаптація є одним із ключових аспектів. Перекладач має зберігати лінгвокультурні особливості оригіналу, водночас адаптуючи їх до культурного контексту цільової аудиторії. Як зазначає Пауло Сабалбеаскоа, гумор, реалії та відсилки до популярної культури часто є значущими для оригіналу, але потребують модифікації, щоб викликати аналогічну реакцію в іншій культурі [33]. Глибоке розуміння як культури оригіналу, так і цільової аудиторії є необхідним для досягнення такого результату.

Другим важливим аспектом є мультимедійність. Перекладач має працювати не лише з текстом, а й із візуальними та аудіальними елементами. Згідно з дослідженнями М. О'Хаган [22], ця мультимедійна природа відеоігор потребує розуміння взаємозв'язку між різними елементами, адже вони формують цілісний ігровий досвід [22].

Синхронізація тексту з аудіо- та відеоелементами гри є ще одним викликом [12]. Як підкреслює Хорхе Діас Сінтас, переклад має враховувати рухи губ персонажів у кінематографічних сценах, щоб забезпечити відповідність тексту до зображення [12].

Важливим технічним фактором є обмеження, пов'язані з перекладом відеоігор. Генрік Готліб зазначає, що перекладачі повинні враховувати такі аспекти, як фіксована кількість символів, обмежений простір інтерфейсу та можливі проблеми зі шрифтами [14].

Полісемантична природа АВП тісно пов'язана з концепцією мультимодального тексту, де вербальні та невербальні елементи взаємодіють,

що вимагає застосування інтерсеміотичного перекладу для передачі емоційних станів, як досліджувала Т. Лук'янова [4].

Ще однією унікальною рисою відеоігор є їхня інтерактивність. Динамічні сценарії, які змінюються залежно від вибору гравця, створюють додаткові вимоги до перекладача. Він має забезпечити, щоб текст залишався зрозумілим і функціональним у будь-якому з можливих контекстів. Інтерактивна природа відеоігор підсилює важливість гнучкості підходу до перекладу [22].

Нарешті, когерентність між компонентами гри є важливою умовою для збереження занурення гравця. Луїс Перес-Гонсалес наголошує, що текстові, аудіовізуальні та інтерактивні елементи гри мають бути узгодженими між собою. Невідповідність між ними може вплинути на сприйняття гравцем і порушити загальний ігровий досвід [26].

Для систематичного аналізу перекладацьких рішень у цій сфері ефективно застосовуються перекладо-орієнтовані корпуси (Translation-driven Corpora), як демонструє Ф. Дзанеттін [34].

Отже, переклад відеоігор є мультидисциплінарною діяльністю, яка вимагає від перекладача глибоких знань мови, культури, технічних аспектів і специфіки медіапродукту. Правильна реалізація всіх зазначених аспектів дозволяє створити якісний локалізований продукт, який задовольнить потреби гравців у будь-якому культурному середовищі.

1.2 Типологія перекладацьких підходів у локалізації відеоігор

Локалізація відеоігор – це складний, багатоступеневий процес, який включає кілька ключових етапів. Вона охоплює не лише переклад текстового контенту, але й адаптацію культурних, технічних та ігрових елементів до цільової аудиторії.

Першим з етапів локалізації є аналіз вихідного матеріалу, що передбачає оцінку обсягу роботи, визначення основних елементів для локалізації та розробку детального плану дій. Далі відбувається переклад тексту, зокрема

діалогів, інтерфейсу, інструкцій та описів предметів, із врахуванням культурних особливостей цільової аудиторії [9].

Наступним етапом є адаптація графічних елементів, яка включає заміну або модифікацію текстур, іконок та знаків, щоб вони відповідали очікуванням гравців у різних регіонах. Локалізація звукового супроводу передбачає переклад і озвучення діалогів, а також адаптацію звукових ефектів і музики зі збереженням емоційного впливу оригіналу. Завершальним етапом є тестування локалізованої версії, під час якого перевіряється якість перекладу, відповідність культурним нормам і технічна справність гри [8].

Під час локалізації можуть виникати труднощі, пов'язані з культурними відмінностями, адже одні й ті самі символи або жести в різних культурах мають різне значення [26]. Також існують технічні обмеження, як-от максимальна кількість символів у тексті, форматування чи сумісність із різними платформами [9]. Ще одним викликом є збереження ігрового досвіду, щоб локалізована версія передавала атмосферу, гумор та емоції оригіналу [32].

Якісна локалізація сприяє розширенню ринку, залучаючи нових гравців з різних країн і збільшуючи продажі. Вона також допомагає покращити репутацію розробників, демонструючи увагу до деталей і повагу до культури гравців. Окрім цього, локалізована гра забезпечує задоволення гравців, враховуючи їхні культурні особливості та створюючи комфортний ігровий досвід, що сприяє підвищенню лояльності до продукту [8], [32].

Типологія Перекладацьких Підходів

Типологія перекладацьких підходів, застосованих у цьому процесі, базується на специфіці відеоігор як медіа-продукту, що поєднує в собі текст, візуальні елементи, звуковий супровід та інтерактивність. Основні підходи до локалізації відеоігор мають як свої переваги, так і недоліки.

Фернандес-Косталес, аналізуючи стратегії, застосовані в іграх, класифікує їх, виходячи з орієнтації на цільову аудиторію та ступеня збереження оригіналу,

що дозволяє чітко розмежувати підходи від дослівного перекладу до радикальної культурної адаптації [13].

Літеральний підхід передбачає максимально точну передачу тексту оригіналу, збереження структури речень та лексичних особливостей. Цей підхід є доцільним для технічної документації чи інструкцій до гри. Як зазначає Генрік Готліб, основна перевага цього підходу –точність, але його недоліком є ризик втрати культурно-специфічного змісту оригіналу [14]. У випадку культурно-специфічного контенту, такого як жарти, ідіоми або відсилки до популярної культури, цей підхід може бути недоречним.

Адаптивний підхід спрямований на передачу змісту та емоційного впливу тексту з урахуванням культурного контексту цільової аудиторії. Пауло Сабальбескоа підкреслює, що цей підхід особливо важливий для перекладу ігрового гумору, ідіом або відсилок до популярної культури [33]. У таких випадках перекладач модифікує або замінює елементи оригіналу, щоб забезпечити аналогічний ефект.

Транслітерація передбачає створення тексту, який передає зміст оригіналу, але допускає значні відхилення у формі. Як стверджує Мінако О'Хаган, цей підхід є доцільним для перекладу назв персонажів, локацій чи інших елементів фентезійних ігор, що створюють унікальну атмосферу вигаданого світу [32]. Основний виклик полягає в балансуванні між адаптацією і збереженням оригінальної атмосфери гри.

Функціональний підхід зосереджується на передачі тексту з урахуванням його практичної ролі в грі. Хорхе Діас Сінтас наголошує, що цей підхід враховує інтерактивний характер гри, а також динамічні сценарії, які змінюються залежно від вибору гравця. Основна мета –забезпечення зрозумілості та ефективності тексту в ігровому контексті [12].

Локалізація з переорієнтацією є підходом, який передбачає значну модифікацію оригінального тексту для відповідності специфіці ринку. Луїс Перес-Гонсалес зазначає, що цей підхід використовується, наприклад, для

адаптації сюжетів, персонажів або геймплею до культурного та соціального контексту певної країни [26].

Гібридний підхід об'єднує елементи всіх зазначених підходів і дозволяє адаптувати їх залежно від конкретних вимог проекту. Як зазначає Жан-Луї Крюгер [16] та співавтори, такий підхід є універсальним і найкраще підходить для складних проектів, де різні елементи гри потребують індивідуального підходу.

1.3 Труднощі локалізації відеоігор: культурні, технічні та змістові аспекти

Локалізація відеоігор є складним і багаторівневим процесом, що передбачає не лише переклад текстового матеріалу, а й адаптацію продукту до мовного, культурного та технічного контекстів цільової аудиторії. Науковці, що досліджують цю проблематику, вказують на необхідність міждисциплінарного підходу, що поєднує перекладознавство, культурологію, інженерію програмного забезпечення та розробку ігрового дизайну [7].

Культурні труднощі

Однією з ключових проблем при локалізації є врахування культурних відмінностей. Зокрема, йдеться про гумор, алюзії на соціальні реалії, історичний контекст, релігійну символіку, що можуть виявитися незрозумілими або навіть неприйнятними в іншій культурі. Як зазначає М. О'Хаган, гумористичні елементи, ідіоми, гри слів і культурно марковані вирази часто потребують не дослівного перекладу, а культурної адаптації [32]. Делія К'яро підкреслює, що гумор є одним із найбільш культурно-специфічних елементів, який рідко піддається прямому перекладу, вимагаючи глибокої адаптації до цільової культури [11]. Провал тут означає не просто не смішно, а часто – незрозуміло.

Крім того, на практику локалізації впливає поширення непрофесійного перекладу (*fan translation*), який часто задає альтернативні культурні та мовні рішення для ігор, як висвітлюють Ш. Сусам-Сараєва та Л. Перес-Гонсалес [30].

Певні змістові елементи можуть бути соціально чутливими. Дослідниця К. Манхірон наголошує, що розробники відеоігор в Японії, готуючи релізи для західного ринку, часто вносять зміни до діалогів, дизайну персонажів або навіть до механіки гри, щоб уникнути культурних конфліктів [18].

У своїй праці про локалізацію японських ігор, Манхірон стверджує, що головне завдання перекладача – "знайти правильний баланс" між збереженням оригінальної автентичності та забезпеченням культурної прийнятності для цільового ринку [18].

Катріна Леоноудакіс, спеціалістка з локалізації японських медіа та ігор, підтверджує, що пошук цього балансу ускладнюється лінгвістичною різницею: японська є висококонтекстуальною мовою, що вимагає від перекладача додавати експлікацію (пояснення) для гравців західної культури, які не мають фонових знань (Slator). Крім того, вона звертає увагу на активність аудиторії, яка знає японську і висловлює в соціальних мережах гучні «непоінформовані думки» щодо правильності перекладу, що створює додатковий тиск на локалізаторів [17].

Технічні обмеження

Значна частина труднощів пов'язана з технічними параметрами. У процесі локалізації необхідно враховувати обмеження користувацького інтерфейсу (UI), такі як обсяг текстових полів або підтримка специфічних алфавітів. Крім того, не всі шрифти підтримують кирилицю чи східноазійські ієрогліфи [9].

У цьому контексті М. О'Хаган акцентує на необхідності інтеграції перекладацьких технологій [21]. Активно досліджується й потенціал машинного перекладу (МТ) у відеоіграх, попри його виклики щодо збереження стилістики, як свідчать дослідження Д. Хансена і П.-Й. Гоулмонта [15].

Особливої уваги вимагає озвучення –відтворення реплік персонажів із синхронізацією до анімації руху губ. Дослідження просодики дубльованого мовлення вказують, що узгодження інтонації та ритму є не менш важливим, ніж

відповідність рухів губ (ліпсинг) [29]. Крім того, Санчес-Момпеан наголошує, що успішний дубляж відеоігор виходить за рамки простого ліпсингу: життєво важливим є узгодження просодики, тобто ритмічної та інтонаційної відповідності перекладу, що підсилює емоційну правдоподібність персонажів [29]. За словами Г. Чандлера, невідповідність між тривалістю оригінальних реплік і перекладених може негативно впливати на динаміку сцени, особливо в кат-сценах [9].

Змістова адаптація та збереження ігрового досвіду

Необхідність збереження атмосфери та цілісності ігрового досвіду є наріжним каменем, що відрізняє локалізацію розважальних продуктів від, наприклад, серйозних ігор (*Serious Games*), де акцент зміщується на освітні чи навчальні цілі, як зазначають П. Мілднер та Ф. Мюллер [20].

Локалізація має зберігати не лише зміст, але й атмосферу гри. На думку М. Бернал-Меріно, мова в грі – це засіб конструювання наративного світу, створення характерів і підтримання гравцевого занурення [7]. Ігри в жанрі фентезі, наукової фантастики чи історичної реконструкції потребують ретельної стилістичної адаптації.

Важливо також вирішувати питання перекладу неологізмів, вигаданих назв, предметів, локацій. К. Манхірон і М. О'Хаган на прикладі серії *Final Fantasy* показують, як перекладачі створювали нові терміни, які водночас відповідали внутрішній логіці гри, мали естетичне звучання і залишалися зрозумілими цільовій аудиторії [19].

Висновки до розділу 1

Локалізація відеоігор є складним і водночас надзвичайно важливим процесом, що вимагає врахування багатьох аспектів. Це не лише переклад тексту з однієї мови на іншу, а й адаптація гри до культурних, технічних та емоційних очікувань аудиторії в різних регіонах. Основними етапами цього процесу є аналіз вихідного матеріалу, переклад тексту, адаптація графічних

елементів, локалізація звукового супроводу та ретельне тестування локалізованої версії.

Кожен з цих етапів відіграє ключову роль у створенні продукту, який буде комфортним і зрозумілим для гравців у різних країнах. Наприклад, переклад тексту вимагає не тільки мовної точності, а й розуміння контексту, ігрового світу, гумору та культурних особливостей аудиторії. Графічні елементи, такі як текстури, іконки та знаки, повинні відповідати культурним нормам, тоді як звуковий супровід потребує збереження емоційного впливу оригіналу, з урахуванням нюансів локальної культури.

Процес локалізації стикається з багатьма викликами. Один із найважливіших – це культурні відмінності: те, що для однієї аудиторії є прийнятним, для іншої може бути незрозумілим або навіть образливим. Технічні обмеження, зокрема обсяг тексту чи специфіка платформ, також вимагають уважного планування. Водночас локалізація повинна зберігати унікальну атмосферу гри, її гумор, драматизм та ігровий досвід, щоб гравець у будь-якому куточку світу переживав ті самі емоції, що й користувач оригінальної версії.

Отже, успішна локалізація відеоігор передбачає не лише мовну, а й глибоку культурну та технічну адаптацію. Робота перекладача тісно пов'язана з діяльністю програмістів, дизайнерів та культурологів. Досвід дослідників свідчить, що локалізація потребує комплексного підходу, заснованого на міждисциплінарній співпраці та культурній обізнаності.

Якісна локалізація надає значні переваги: вона розширює ринок, залучає нову аудиторію, сприяє зростанню продажів і підвищує репутацію розробників. Турбота про локальну специфіку демонструє повагу до культури гравців, підвищує їхнє задоволення та лояльність до бренду.

Особливу увагу в процесі локалізації заслуговують перекладацькі стратегії. Літеральний підхід забезпечує точність передання змісту, тоді як

адаптивний і функціональний орієнтовані на зручність і прийнятність для цільової аудиторії.

Транслітерація важлива для збереження оригінальних назв і термінів, а гібридний підхід дозволяє гнучко комбінувати різні стратегії задля досягнення найвищої якості.

Таким чином, локалізація відеоігор – це складний, багатогранний і міждисциплінарний процес, що вимагає глибоких знань у сферах лінгвістики, культури, програмування та дизайну. Її правильна реалізація дозволяє створити повноцінний продукт, адаптований до потреб гравців у будь-якому культурному контексті.

РОЗДІЛ 2.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ГРИ «ВІДЬМАК 3: ДИКИЙ ГІН» ЯК ОБ'ЄКТА ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Основні способи та перекладацькі трансформації в локалізації:

У процесі перекладу текстів, особливо в межах наукової і технічної локалізації, важливо розуміти та чітко розмежовувати поняття способів і трансформацій перекладу. Визначення цих понять базується на дослідженнях професора В'ячеслава Карабана, який у своїй праці «Переклад англійської наукової і технічної літератури» надає детальне пояснення їхньої природи та застосування [2].

Способи перекладу визначаються як засоби, за допомогою яких відбувається перенесення змісту тексту з однієї мови на іншу. Це можуть бути лексичні, граматичні, стилістичні та інші прийоми перекладу. З іншого боку, трансформації перекладу відображають процес адаптації тексту до вимог та особливостей мови та культури, у яку він перекладається. Трансформації можуть включати зміни в структурі, виборі лексики, а також врахування культурних нюансів [2, с. 279-314].

Не менш важливими при перекладі є прийоми перекладача та стратегія, якої перекладач дотримується при перекладу.

Говорячи про стратегії та методи перекладу, маються на увазі конкретні підходи та прийоми, які застосовуються для досягнення адекватного перекладу. Ці методи використовуються перекладачем для передачі змісту тексту з вихідної мови на цільову мову. Вони можуть включати в себе вибір еквівалентів, адаптацію структури речення, введення пояснень та інші прийоми, спрямовані на максимально точне та ефективне відтворення смислу оригіналу [1].

Стратегія ж перекладу – це загальний план або підхід, що обирається перекладачем для виконання перекладу тексту. Це може включати в себе рішення щодо використання певних способів перекладу, орієнтацію на певний

тип тексту, а також врахування особливостей мови та культури цільової аудиторії [3].

Праці професора Карабана [2] є ключовим орієнтиром у вивченні цих понять, оскільки вони висвітлюють як теоретичні, так і практичні підходи до вирішення перекладацьких завдань. У цьому розділі розглянуто основні способи перекладу та трансформації.

Таблиця № 1. Перекладацькі способи та трансформації

Способи перекладу:	Трансформації перекладу:
1. Словникові відповідники 2. Транскодування 3. Калькування (дослівний переклад) 4. Описовий переклад	1. Конкретизація значення слова 2. Генералізація значення слова 3. Додавання слова 4. Вилучення слова 5. Заміна слова однієї частини мови на слово іншої частини мови 6. Перестановка слова 7. Контекстуальна заміна 8. Смысловий розвиток 9. Антонімічний переклад (формальна негативація)

2.2 Перекладацький аналіз

«Відьмак 3: Дикий Гін» (The Witcher 3: Wild Hunt) [8] – це культова рольова відеогра, розроблена польською студією CD Projekt RED, яка стала одним із найвідоміших зразків сучасної індустрії відеоігор. Оригінальною мовою гри є польська, що має важливе значення для культурної ідентичності проєкту, адже гра базується на серії романів польського письменника Анджея Сапковського [6].

Головним героєм гри є Геральт з Рівії, відьмак – мисливець на чудовиськ, який діє у світі, натхненному слов'янською міфологією, фольклором та європейськими середньовічними традиціями. Польська мова у грі відображає культурне коріння цієї історії, збагачуючи її автентичністю та глибиною.

Утім, для досягнення глобального успіху і доступності гри для аудиторії з різних куточків світу були створені високоякісні переклади, зокрема англійською, українською, німецькою, французькою та багатьма іншими мовами. Англійський переклад, зокрема, став ключовим у популяризації гри на міжнародному ринку. При цьому українська локалізація заслуговує окремої уваги, адже вона дозволила залучити широку українськомовну аудиторію до культурного контексту гри.

Локалізація відеоігор, таких як «Відьмак 3», є складним процесом, що вимагає використання різних способів та перекладацьких трансформацій для адаптації тексту до мовних і культурних особливостей цільової аудиторії [20]. Цей процес передбачає застосування низки методів, які забезпечують точність і природність перекладу. Нижче наведені основні способи та трансформації при перекладі, які застосовуються під час локалізації:

Одним із ключових способів є словникові відповідники, які використовуються для точного відтворення усталених термінів і понять. Наприклад, буквальный переклад передбачає точне відтворення змісту тексту з мови оригіналу на мову перекладу без значних змін у формі або структурі, з акцентом на збереженні основного значення слів. У цьому випадку:

«*Wild Hunt*» → «*Дика Гонитва*» (збережено основне значення слів «wild» → «дика», «hunt» → «гонитва»).

«*White Orchard*» → «*Білий Сад*» (аналогічно, «white» → «білий», «orchard» → «сад»).

«*Silver Sword*» → «*Срібний меч*» (прямий переклад «silver» → «срібний», «sword» → «меч»).

Транскодування дозволяє передати звучання імен, назв місць чи вигаданих об'єктів, що зберігає атмосферу оригінального тексту. Наприклад, «*Geralt*» стає «Геральт», «*Kaer Morhen*» → «Каер Морхен», «*Gwent*» пояснюється як «Гвинт (настільна карткова гра)».

Контекстуальна заміна в грі «Відьмак 3: Дикий Гін» проявляється через адаптивність діалогів, взаємодію з оточенням, а також варіативність дій персонажа залежно від обраних стратегій або поточних умов. Цей механізм не лише розширює ігрові можливості, а й сприяє створенню більш інтерактивного та динамічного ігрового досвіду [14].

Один із яскравих прикладів реалізації контекстуальної заміни – це адаптація діалогів персонажів залежно від дій гравця. У грі «Відьмак 3: Дикий Гін» репліки персонажів суттєво змінюються залежно від контексту, що забезпечує глибину наративу та інтерактивність геймплею [8]. Наприклад, репліка Барона «*A man's never too old to learn a new trade*» («*Ніколи не пізно навчитися новому ремеслу*») адаптується до настрою персонажа та його ставлення до головного героя.

У випадку позитивного ставлення до Геральта, репліка набуває вдячного та рефлексивного характеру: «*Ніколи не пізно навчитися новому ремеслу. Ти допоміг мені зрозуміти це, відьмаче*». Такий варіант підкреслює вплив рішень головного героя на розвиток подій і стосунків із персонажами.

Натомість у разі розчарування Барона або негативного розвитку подій, репліка змінює свій емоційний забарвлення: «*Ніколи не пізно навчитися новому ремеслу, але твої методи не для мене*». Тут відображається критичний погляд персонажа на дії Геральта, що додає драматизму у відносини між ними.

У нейтральному контексті, коли стосунки між Геральтом і Бароном не є ані дружніми, ані ворожими, репліка зберігає формальність і дистанцію: «*Ніколи не пізно навчитися новому ремеслу, але не думаю, що мені це допоможе*». Цей варіант демонструє відсутність емоційного зв'язку між

персонажами. Це показує, як одна й та сама репліка може бути адаптована до різних обставин і настроїв.

Значна частина контекстуальних змін стосується взаємодії з ігровим середовищем. Наприклад, під час бою поблизу вогнища використання знака Аард дозволяє збити ворога у полум'я, що активує додатковий ефект – ворог загоряється. Така динаміка відповідає репліці Геральта: «*That worked perfectly.*» → «*Це спрацювало ідеально.*». Іншим прикладом є попередження у небезпечній ситуації: «*Watch out, he's going to attack!*» може бути локалізовано як «*Обережно, він нападе!*», підкреслюючи нагальність дій.

Контекстуальні заміни також стосуються прийняття рішень у квестах. У завданні з моральним вибором наслідки рішення Геральта можуть супроводжуватися реплікою на кшталт «*This will have consequences.*» → «*Це матиме наслідки.*», що нагадує гравцю про вагу його дій у розвитку сюжету.

Нарешті, адаптація відбувається й через використання предметів або магічних знаків. Наприклад, у спокійніших ситуаціях діалоги можуть мати допоміжний характер, як-от «*Drink this, it will help.*» → «*Випий це, воно допоможе.*»

Таким чином, контекстуальна заміна є важливим елементом дизайну гри «Відьмак 3: Дикий Гін», який посилює взаємодію між персонажем, середовищем і гравцем, роблячи ігровий процес більш гнучким, реалістичним і захоплюючим.

Генералізація та конкретизація дозволяють змінювати рівень деталізації тексту. Генералізація включає заміну вузького поняття ширшим, як, наприклад, «*Nilfgaardian armor*» → «*Нільфгардська форма*». Конкретизація, навпаки, уточнює зміст, наприклад, «*Monster*» → «*Vampire*».

Для кращого розуміння тексту гравцями часто використовується додавання слова, яке вводить додаткову інформацію. Наприклад, «*Wild Hunt*» може бути перекладене як «*Дика Гонитва (мисливці з іншого світу)*», а «*Witcher*» стає «*Відьмак (мисливець на монстрів)*».

Навпаки, вилучення слова допомагає спростити текст, усуваючи надмірні деталі. Наприклад, фраза «*Prepare the potion of Black Blood for the fight*» перекладається як «*Підготуй зілля Чорної Крові*».

Отже, для локалізації відеоігор використовуються різні способи, щоб адаптувати текст до мовної та культурної специфіки цільової аудиторії. Основні способи включають: словникові відповідники, переклад неоднозначних слів (вибір варіантного відповідника), транскодування, калькування (дослівний переклад), контекстуальна заміна, смисловий розвиток, антонімічний переклад (формальна негативація), описовий переклад. Основними трансформаціями є: конкретизація значення слова, генералізація значення слова, додавання слова, вилучення слова, заміна слова однієї частини мови на слово іншої частини мови та перестановка слова.

Ці методи забезпечують глибше занурення гравців у світ гри, зберігаючи її атмосферу та стиль.

2.3. Аналіз мовних та культурних особливостей гри «Відьмак 3».

Гра «Відьмак 3: Дикий Гін» (The Witcher 3: Wild Hunt), створена польською студією CD Projekt Red [8], є яскравим прикладом інтеграції багатих мовних і культурних особливостей у відеоігри. Завдяки глибокому лору, яскравим персонажам і складним сюжетним лініям, гра не лише розважає, але й знайомить аудиторію з польською та європейською культурною спадщиною.

Аналіз мовних та культурних особливостей гри «Відьмак 3» є важливим аспектом дослідження, оскільки ця гра відображає багатий культурний контекст та використовує різноманітні мовні засоби для створення автентичного ігрового світу. У цьому розділі ми розглянемо кілька ключових аспектів, що стосуються мовних та культурних особливостей гри.

1. Слов'янська міфологія та фольклор у світі «Відьмака 3»: монстри, традиції та ритуали

«Відьмак 3» глибоко закорінений у слов'янській міфології та фольклорі, що надає грі унікальної атмосфери та автентичності.

Монстри та створіння: У грі присутні різноманітні істоти, натхненні слов'янськими легендами. Наприклад на Таблиці 2. Істоти слов'янських легенд :

<i>Назва (англ)</i>	<i>Українська назва</i>	<i>Польська назва</i>	Опис
<i>Leshen</i>	<i>Лісовик</i>	<i>Leszy</i>	Дух лісу, який охороняє природу і карає тих, хто їй шкодить. Має вигляд істоти, схожої на оленя зі щупальцями.
<i>Crooked Witch</i>	<i>Баба Яга</i>	<i>Krzywucha</i>	Могутня й жорстока чаклунка з фольклору. Часто живе в хатинці на курячих ніжках.
<i>Werewolf</i>	<i>Вовкулака</i>	<i>Wilkołak</i>	Людина, що перетворюється на вовка через прокляття або хворобу. Дуже сильний і небезпечний у повню.
<i>Striga</i>	<i>Стріга</i>	<i>Strzyga</i>	Жінка, яка перетворилась на монстра після прокляття. Має страхітливу зовнішність і харчується людською плоттю.
<i>Wraith</i>	<i>Привиди</i>	<i>Upiór / Widmo</i>	Духи неспокійних душ. Можуть бути прив'язані до конкретного місця чи події смерті.
<i>Drowner</i>	<i>Потопельник</i>	<i>Topielec</i>	Водяні істоти, які мешкають у болотах і річках. Зазвичай нападають зграями.
<i>Griffin</i>	<i>Грифон</i>	<i>Gryf</i>	Могутня істота з тілом лева та крилами орла. Може літати й атакувати з повітря.
<i>Fiend</i>	<i>Чудовисько</i>	<i>Fiend / Bies</i>	Масивна тварюка з рогами, схожа на оленя. Дуже сильна та здатна вводити жертв у сон.
<i>Golem</i>	<i>Голем</i>	<i>Golem</i>	Штучно створена істота з каменю або металу. Підкоряється магу, який його створив.

<i>Eredin</i>	<i>Лідер Гонитви</i> <i>Дикої</i>	<i>Eredin Bréacc Glas</i>	Командир Дикої Гонитви. Не монстр у класичному сенсі, а ельф з іншого світу, дуже могутній.
<i>Nekker</i>	<i>Некер</i>	<i>Nekker</i>	Маленькі, спритні істоти. Нападають групами, часто засадно. Дуже агресивні.
<i>Harpu</i>	<i>Гарпія</i>	<i>Harpia</i>	Напівптах-напівжінка. Живе на горах чи скелях, нападає на подорожніх згори.
<i>Djinn</i>	<i>Джин</i>	<i>Dżin</i>	Могутній дух, здатний виконувати бажання. Але завжди з подвійним сенсом чи небезпекою.
<i>Alp</i>	<i>Альпа</i>	<i>Alp</i>	Вампірка, схожа на красиву жінку. Живиться снами та кров'ю. Часто з'являється у вигляді колишньої коханої.
<i>Bruxa</i>	<i>Брукса</i>	<i>Bruxa</i>	Надзвичайно сильна і швидка вампірка. Виглядає як жінка, але перетворюється на монстра під час бою.
<i>Ekimmara</i>	<i>Екімма</i>	<i>Ekima</i>	Один із вищих вампірів. Велика істота з крилами, яка нападає на тварин і людей.
<i>Fleder</i>	<i>Фледер</i>	<i>Fleder</i>	Потворний вампір, схожий на кажана. Менш інтелектуальний, але дуже агресивний.
<i>Katakan</i>	<i>Катакан</i>	<i>Katakan</i>	Вампір, що вміє маскуватися під людину. Дуже небезпечний і хитрий.
<i>Basilisk</i>	<i>Василіск</i>	<i>Bazyliszek</i>	Велетенська рептилія з крилами. Виглядом нагадує дракона. Може отруювати або паралізувати жертву.
<i>Cockatrice</i>	<i>Кокатриса</i>	<i>Kokosznik Kokot</i>	Подібна до василіска істота з пташиними рисами. Дуже небезпечна, часто живе в руїнах.
<i>Foglet</i>	<i>Туманник</i>	<i>Mglak</i>	Істота, яка з'являється з туману, може створювати ілюзії. Стає

			майже невидимою у тумані.
<i>Wendigo</i>	<i>Вендіго</i>	<i>Wendigo</i>	Істота з північноамериканського фольклору, яка харчується людським м'ясом. Присутній у модифікаціях та окремих квестах.
<i>Noonwraith</i>	<i>Полуденниця</i>	<i>Południca</i>	Дух жінки, яка померла в полі. З'являється опівдні, карає чоловіків. Заснована на слов'янському фольклорі.
<i>Nightwraith</i>	<i>Північниця</i>	<i>Północnica</i> <i>Nocnica</i>	Дух жінки, яка загинула жорстокою смертю. З'являється вночі, атакує випадкових подорожніх.
<i>Botchling</i>	<i>Потвора-мовчун</i>	<i>Poroniec</i>	Мертвонароджена дитина, яка стала монстром через відсутність належного поховання. Символ сильного фольклорного страху.
<i>Hym</i>	<i>Гім</i>	<i>Hym</i>	Демон, що живиться провинною й соромом. Поселяється в душі жертви й змушує до самознищення.
<i>Sylvan</i>	<i>Сільван</i>	<i>Sylwan / Diabel</i>	Істота, схожа на козлоподібного демона. Іноді зображується як хитрий жартівник, іноді як монстр.

У грі відображені різні ритуали, що мають корені у слов'янських обрядах.

Наприклад у таблиці 2.1 Слов'янські обряди :

Назва (англ)	Українська назва	Польська назва (у грі)	Опис та фольклорне коріння
<i>Placing Botchling Rest</i>	<i>a Zaspokoєння потвори-мовчуна</i>	<i>Złożenie porońca do grobu</i>	Ритуал поховання мертвонародженої дитини з надією на її перетворення в захисного духа. Має прями паралелі зі слов'янським обрядом «поминання поронця».

<i>Burning at the Crossroads</i>	Спалення на перехресті	<i>Spalenie na rozstajach</i>	Очищення через вогонь на перехресті – місці, що вважалося магічним у слов'ян: там «зустрічаються» світи. Часто використовувалось для проклятих чи небезпечних предметів.
<i>Chase Away the Noonwraith</i>	Вигнання полуденниці	<i>Wypędzenie południcy</i>	Ритуал відлякування духа жінки, яка загинула трагічно в полі. Відтворює елементи «полуденного» фольклору – дух з'являється опівдні й вимагає жертв або помсти.
<i>Summoning a Hym</i>	Викликання гіма	<i>Przywołanie Hyma</i>	Ритуал викликання демона провини через провокацію, щоб його можна було ідентифікувати й вигнати. Нагадує слов'янські уявлення про демонів сумління (духів дому, що стають ворожими).
<i>Binding a Spirit to a Totem</i>	Прив'язування духа до тотема	<i>Związanie ducha z totemem</i>	Ритуал, подібний до шаманських і дохристиянських слов'янських практик: дух «замикається» у предмет, з яким далі працює маг.
<i>Offering to the Water Spirits</i>	Жертва водяним духам	<i>Ofiara dla wodnych duchów</i>	Приношення (молоко, кров, їжа) водним істотам: русалкам, потопельникам. Засновано на

			слов'янській традиції задабрювання річок, озер, лісів.
<i>Witcher's Trial of the Grasses</i>	<i>Випробування Травами</i>	<i>Próba Traw</i>	Хоч і вигадане у світі гри, за структурою схоже на ініціаційні ритуали посвяти в обрані касты (волхви, відьми, «знахарі»). Тіло змінюється – як метафора смерті/відродження.
<i>Cleansing with Fire and Salt</i>	<i>Очищення вогнем і сіллю</i>	<i>Oczyszczenie ogniem i solą</i>	Захисний ритуал – сіль і вогонь як сильні обереги в народній магії. Такі дії й нині зустрічаються в народній традиції.
<i>Marriage with a Ghost (Wraith Bride)</i>	<i>Весілля привидом</i>	<i>Zaślubiny z duchem</i>	Весілля між живою особою та духом – мотив, присутній у казках і обрядах, пов'язаних з «неупокосними». Виконується, щоб привид залишив світ живих.
<i>Calling Rain through Chant</i>	<i>Закликання дощу</i>	<i>Przywoływanie deszczu śpiewem</i>	Ритуал, схожий на веснянки – співи для викликання дощу або сонця. Зустрічається у квестах, пов'язаних із селянами чи друїдами.

2. Лінгвістичне розмаїття у грі «Відьмак 3»: діалекти, акценти та мови рас

Лінгвістична розмаїтість у грі додає глибини персонажам та світу, роблячи його більш реалістичним та живим.

Діалекти та акценти:

Мешканці Велена говорять простішою та грубішою мовою, що відображає їх соціальний статус та життя в більш суворих умовах.

Таблиця 2.3 Репліки мешканців Велена

Англійська	Українська
« <i>What do you want, freak?</i> »	«Чого тобі, виродку?»
« <i>You ain't welcome here, mutant.</i> »	«Тобі тут не раді, мутанте.»
« <i>Freakin' witcher, always pokin' around.</i> »	«Клятий відьмак, всюди свого носа пхає.»
« <i>Get lost, monster-slayer.</i> »	«Геть звідси, виродку на чудовиськ.»
« <i>You smell like a corpse, freak.</i> »	«Смердиш, як труп, покиньку.»
« <i>Go crawl back to your cave!</i> »	«Повзи назад у свою діру!»
« <i>Don't bring your cursed kind here.</i> »	«Не тяни сюди своє прокляте кодрю.»
« <i>The gods'll punish you, mutant.</i> »	«Боги тебе покарають, виродку.»
« <i>Outta my sight, devil!</i> »	«Щоб очі мої тебе не бачили, нечисть!»
« <i>Stay away, freak, we don't want trouble.</i> »	«Не лізь сюди, виродку, нам проблем не треба.»

Жителі Новіградського двору використовують витонченішу мову з багатшими словниковими запасами, що підкреслює їхню освіченість та розкішне життя.

Таблиця 2.4 Репліки мешканців Новіграду

Англійська	Українська
« <i>Welcome to Novigrad, stranger.</i> »	«Ласкаво просимо до Новіграда, чужинцю.»
« <i>Watch your step, the streets can be</i>	«Дивись під ноги, вулиці можуть бути

<i>dangerous.»</i>	небезпечними.»
« <i>The docks are always busy this time of year.»</i>	«Пристані завжди зайняті в цю пору року.»
« <i>Stay out of trouble, and you'll be fine.»</i>	«Тримайся подалі від неприємностей, і все буде добре.»

Ельфи використовують Старшу Мову (Elder Speech), яка базується на реальних мовах, таких як валлійська та латинська. Ця мова підкреслює їхню давню культуру та магічні здібності.

Таблиця 2.5 Репліки Ельфів

Англійська	Українська
« <i>Our wisdom spans millennia.»</i>	«Наша мудрість охоплює тисячоліття.»
« <i>The stars guide our destiny.»</i>	«Зірки спрямовують нашу долю.»
« <i>We walk paths hidden to mortal eyes.»</i>	«Ми ходимо шляхами, прихованими від смертних очей.»
« <i>Even in darkness, our light prevails.»</i>	«Навіть у темряві наше світло перемагає.»
« <i>The songs of the past echo in our hearts.»</i>	«Пісні минулого відлунюють у наших серцях.»

Краснолюди говорять на своєму грубому діалекті, який відображає їхню пряму та безкомпромісну натуру. Вони часто використовують жаргон та ідіоми.

Таблиця 2.6 Репліки Краснолюдів

Англійська	Українська
« <i>Our bonds are stronger than steel.»</i>	«Наші зв'язки міцніші за сталь.»
« <i>To betray one's kin is the greatest sin.»</i>	«Зрадити свою рідню – найбільший гріх.»
« <i>In the heart of the mountain, we find</i>	«У серці гори ми знаходимо силу.»

<i>strength.»</i>	
<i>«Legends are born in battle, and we are their makers.»</i>	«Легенди народжуються в битві, і ми їхні творці.»
<i>«Our halls echo with songs of glory.»</i>	«Наші зали відлунюють піснями слави.»

Гноми мають мову, схожу на мову краснолюдів, але більш мелодійну. Вони часто використовують технічні терміни та спеціалізовану лексику, що підкреслює їхню майстерність у ремеслах.

Таблиця 2.7 Репліки Гномів

Англійська	Українська
<i>«Our hammers sing the song of creation.»</i>	«Наші молоти співають пісню творення.»
<i>«Stone remembers, and so do we.»</i>	«Камінь пам'ятає, як і ми.»
<i>«We carve our legacy in the depths of the earth.»</i>	«Ми вирізаємо свою спадщину в надрах землі.»
<i>«Every gem holds a story worth telling.»</i>	«Кожен коштовний камінь зберігає історію, яку варто розповісти.»
<i>«Our forges burn with the fire of determination.»</i>	«Наші кузні горять вогнем рішучості.»

Дріади говорять на мові природи, яка включає звуки лісу та шепіт дерев. Їхня мова дуже поетична і метафорична, що відображає їхній тісний зв'язок з природою.

Таблиця 2.8 Репліки Дріад

Англійська	Українська
<i>«Our roots run deep in the soul of the earth.»</i>	«Наші корені глибоко проникають у душу землі.»

« <i>Nature's fury is a force to be reckoned with.</i> »	«Лють природи – це сила, з якою слід рахуватися.»
« <i>Life and death are but two sides of the same leaf.</i> »	«Життя і смерть – це лише два боки одного листка.»

Місцеві приказки та прислів'я, адаптовані до різних мовних локалізацій, додають культурної глибини діалогам і текстам. Вони не лише роблять мову персонажів більш живою, але й сприяють тому, щоб гра або інший контент був більш зрозумілим та близьким аудиторії.

Ось порівняння англійських фразеологізмів із їх українськими відповідниками, які демонструють, як адаптація враховує мовні та культурні особливості:

Таблиця 2.9 Фразеологізми

Англійська	Українська
« <i>A wolf in sheep's clothing</i> »	«Вовк в овечій шкурі» (людина, яка приховує свої справжні наміри).
« <i>To bite the bullet</i> »	«Зціпити зуби» (змиритися з чимось неприємним або важким).
« <i>To spill the beans</i> »	«Розкрити секрет» (випадково або навмисно розповісти щось таємне).
« <i>To burn the midnight oil</i> »	«Працювати до пізньої ночі» (працювати допізна, особливо над чимось важливим).
« <i>To turn a blind eye</i> »	«Закривати очі» (ігнорувати щось, що потребує уваги).
« <i>The ball is in your court</i> »	«М'яч на твоєму полі» (твоя черга діяти або приймати рішення).
« <i>Don't count your chickens before they</i> »	«Не рахуй курчат, поки вони не

<i>hatch</i> »	вилупились» (не роби висновків передчасно).
« <i>Kill two birds with one stone</i> »	«Вбити двох зайців одним пострілом» (досягти двох цілей одночасно).
« <i>Caught between a rock and a hard place</i> »	«Між молотом і ковадлом» (бути у складній ситуації без легкого виходу).
« <i>Break the ice</i> »	«Розтопити лід» (зробити перший крок, щоб почати розмову або зняти напругу).
« <i>Barking up the wrong tree</i> »	«Гавкати не на те дерево» (робити помилкові припущення або дії).

Такі адаптації дозволяють зберегти значення оригінальних висловів і водночас зробити їх зрозумілими носіям цільової мови.

3. Культурна адаптація в локалізації

Локалізація відеоігор – це не лише переклад текстів, а насамперед адаптація культурно значущих елементів, стилістичних особливостей мовлення персонажів та ідіом, що забезпечує гравцеві максимально автентичне сприйняття гри у межах власної культури. С. Петтіні стверджує, що локалізація відеоігор вимагає від перекладача 'подвійної лояльності': одночасного збереження реалій (культурних елементів) та ірреалій (вигаданих елементів світу гри), оскільки вони спільно формують імерсивний досвід [29].

Адаптація термінології

Деякі поняття у грі мають міфологічне або вигадане походження, однак під час локалізації вони адаптуються таким чином, щоб бути зрозумілими для україномовної аудиторії, зберігаючи свою функцію та атмосферу. Нижче наведено приклади таких випадків:

Таблиця. Особливості локалізації міфологічних, культурних і мовних елементів у грі *The Witcher 3: Wild Hunt*

Аспект	<i>Оригінал (англійська)</i>	Український переклад / адаптація	Коментар / перекладацька стратегія
Міфологічні поняття	<i>Gwent – “You know the game of Gwent? It requires a great deal of skill.”</i>	Гвент – «Знаєш гру Гвент? Тут неабиякий розум треба.»	Збережено назву гри як власну; адаптація фонетики та пояснення у грі роблять її зрозумілою гравцеві.
	<i>Conjunction of the Spheres – “The Conjunction brought chaos – monsters, magic... death.”</i>	Зіткнення Сфер – «Зіткнення Сфер принесло хаос – чудовиська, магію... смерть.»	Створено власну терміносистему; використано урочисто-наукову лексику для збереження міфологічного звучання.
Збереження звучання власних назв	<i>Kaer Morhen, Velen, Novigrad, Skellige</i>	Каер Морхен, Велен, Новіград, Скелліге	Збережено оригінальні назви з адаптованою орфографією; це підтримує автентичність фентезійного світу.
Стилістична адаптація мовлення персонажів	<i>This spell is ancient and volatile. One wrong move, and the consequences could be disastrous.</i>	«Це заклинання давнє і нестабільне. Один неправильний рух, і наслідки можуть бути катастрофічними.»	Стилізація мови чародіїв — книжна, інтелектуальна лексика.
	<i>Beasts came in the night. Tore up the fields. Ain't</i>	«Звірі прийшли вночі. Усе поле потрощили.	Народне мовлення, короткі емоційні фрази,

	<i>much left fer us now.</i>	Та вже нічого не лишилося.»	побутова лексика.
	<i>Damn witcher... always bringing trouble.</i>	«Клятий відьмак... самі проблеми через нього.»	Емоційна побутова фраза; використано помірно експресивну лексику.
Соціально-культурний контекст		Візуальні орнаменти, архітектура, костюми, ландшафти з елементами слов'янської культури.	Культурна адаптація: у візуальних і сюжетних елементах простежуються українські, польські та литовські мотиви.
Ідіоматична адаптація	<i>The sword of destiny has two edges.</i>	«Меч долі має два леза.»	Збережено метафору, адаптовано граматично та стилістично.
	<i>Damn it!</i>	«Чорт забирай!»	Використано культурно відповідний евфемізм.
	<i>Bloody hell!</i>	«Клята халепа!»	Емоційна інтенсифікація з адаптацією до українських норм уживання лайливих виразів.

Таким чином, україномовна локалізація *The Witcher 3: Wild Hunt* демонструє системний підхід до відтворення культурної специфіки: поєднання фонетичної адаптації власних назв, стилістичного узгодження мовлення персонажів, а також врахування соціального, етнографічного й емоційного

контексту. Це дозволяє створити автентичний і водночас зрозумілий для українського гравця ігровий світ, у якому збережено міфологічну атмосферу та культурну глибину оригіналу.

Висновки до розділу 2

У другому розділі здійснено всебічний аналіз локалізації гри «Відьмак 3: Дикий Гін», зосереджуючись на перекладацьких трансформаціях, специфіці текстів та особливостях відображення культурних елементів в адаптованих версіях гри.

Основні способи та перекладацькі трансформації в локалізації:

Дослідження продемонструвало, що процес локалізації гри включає широкий спектр перекладацьких трансформацій, таких як калькування, транскодування, описовий переклад і культурна адаптація. Застосування цих трансформацій було спрямоване на збереження автентичності тексту та адаптацію його до очікувань цільової аудиторії. Значну увагу приділено передачі власних назв, міфологічних і фольклорних реалій, які відіграють ключову роль у створенні автентичності ігрового світу.

Перекладацький аналіз текстів гри засвідчив, що процес локалізації враховував жанрово-стилістичні характеристики оригінального тексту, зокрема відтворення стилістичної та емоційної забарвленості діалогів персонажів, гумористичних елементів та інтертекстуальних відсилань. Особливу увагу приділено мовленнєвій характеристиці персонажів, яка передавалася через стилістичну диференціацію, зокрема використання діалектів і соціальних маркерів, що посилювало ефект занурення гравця у наратив гри.

Аналіз мовних та культурних особливостей гри:

Лінгвокультурний аналіз підтвердив, що текст гри містить значний обсяг елементів, пов'язаних із слов'янською міфологією, фольклором, приказками й прислів'ями. Для їхньої адаптації використовувалися різні стратегії: від прямого перенесення реалій до використання еквівалентів, що відповідають

культурному контексту цільової аудиторії. Особливо важливим було збереження емоційної насиченості та символізму, властивих оригінальному тексту.

Узагальнюючи, слід відзначити, що локалізація гри «Відьмак 3: Дикий Гін» є складним міждисциплінарним процесом, який передбачає інтеграцію лінгвістичних, культурологічних та ігрових аспектів. Використані перекладацькі підходи забезпечили не лише функціональну адаптацію гри до умов іншомовного середовища, але й сприяли збереженню культурної ідентичності оригінального твору, що стало важливим чинником його успіху на міжнародній арені.

РОЗДІЛ 3

ТРУДНОЩІ АДАПТАЦІЇ КУЛЬТУРНО МАРКОВАНИХ РЕАЛІЙ У ГРІ «ВІДЬМАК 3»

«Відьмак 3: Дикий Гін» (The Witcher 3: Wild Hunt) [8]– це культова рольова відеогра, розроблена польською студією CD Projekt RED, яка стала одним із найвідоміших зразків сучасної індустрії відеоігор. Оригінальною мовою гри є польська, що має важливе значення для культурної ідентичності проєкту, адже гра базується на серії романів польського письменника Анджея Сапковського [6]. Головним героєм гри є Геральт з Рівії, відьмак – мисливець на чудовиськ, який діє у світі, натхненному слов'янською міфологією, фольклором та європейськими середньовічними традиціями. Польська мова у грі відображає культурне коріння цієї історії, збагачуючи її автентичністю та глибиною.

Для досягнення глобального успіху і доступності гри для аудиторії з різних куточків світу були створені високоякісні переклади, зокрема англійською, українською, німецькою, французькою та багатьма іншими мовами. Англійський переклад, зокрема, став ключовим у популяризації гри на міжнародному ринку. При цьому українська локалізація заслуговує окремої уваги, адже вона дозволила залучити широку українськомовну аудиторію до культурного контексту гри.

У процесі локалізації відеоігор важливим завданням є забезпечення еквівалентності й адаптації культурно маркованих елементів, що мають специфічне національне чи мовне забарвлення. Відеогра «Відьмак 3: Дикий Гін» є яскравим прикладом проєкту, вкоріненого в польській культурі та слов'янському фольклорі. Відповідно, її локалізація вимагає не лише мовної адаптації, а й глибокого розуміння культурних контекстів, що зумовлює складність і багатовимірність перекладацького процесу. Актуальність цієї проблематики зростає в умовах глобалізації гейміндустрії, коли попит на якісний переклад контенту набуває особливого значення.

У цьому розділі аналізується, як культурна специфіка реалізується у текстовій та аудіовізуальній складових гри. Основна увага приділяється способам адаптації понять, явищ, фольклорних реалій, імен власних і гумористичних елементів, які можуть бути незрозумілими або нетиповими для гравців з інших культурних середовищ. Локалізатори, прагнучи зберегти атмосферу й стилістику оригіналу, застосовують низку перекладацьких трансформацій, серед яких транскодування, калькування, контекстуальна заміна, генералізація, конкретизація, словникові відповідники, додавання та вилучення одиниць. Такий підхід дозволяє досягти балансу між збереженням авторського задуму та забезпеченням інтерпретаційної доступності контенту для цільової аудиторії.

Еквівалентність та адаптація культурних реалій у відеоіграх

О'Нagan наголошує на важливості культурної та лінгвістичної адаптації у процесі локалізації відеоігор, яка дозволяє зберегти естетичну цінність та автентичність твору без втрати культурного контексту [22]. У цьому аспекті переклад культурних реалій, таких як «чумацька сіль» чи «лісовик», часто викликає значні труднощі.

Наприклад, у англійській локалізації гри *The Witcher 3* [8] термін «лісовик» (дух природи, що охороняє ліс) перекладається як *Leshen*. Цей переклад дозволяє зберегти унікальність оригінального звучання, однак гравцям надається додаткова інформація про природу цього персонажа через записи у грі. Таким чином, стратегія адаптації сприяє збереженню змісту та автентичності гри, роблячи її доступною для іноземної аудиторії [261].

Збереження культурної ідентичності в процесі локалізації: Підкреслюється, що збереження культурної ідентичності у перекладі є ключовим завданням, особливо у контексті адаптації фразеологізмів та культурно маркованих висловів [10], [16].

У грі *The Witcher 3* [8] багато NPC (персонажів, що не є гравцями) використовують слов'янські прислів'я, наприклад: «Не рий яму іншому – сам у неї впадеш». В англійській локалізації збережено значення цього вислову, але адаптовано до звичної для західної аудиторії фразеології: «He who digs a pit for another, falls into it himself.» Це дозволяє гравцям зрозуміти сенс сказаного, хоча частково втрачається культурний контекст оригіналу. Таким чином, адаптація фразеологізмів забезпечує баланс між зрозумілістю перекладу та збереженням культурної специфіки.

Локалізація та універсалізація як стратегії адаптації

Зазначається, що у процесі локалізації відеоігор часто виникає дилема між використанням стратегії локалізації, яка зберігає культурні реалії, та універсалізації, що спрощує їх сприйняття для міжнародної аудиторії [8].

Наприклад, у випадку з *pierogi* (традиційними слов'янськими варениками), перекладачі часто залишають цей термін у транскрипції або адаптують його як *dumplings*. Такий підхід робить гру зрозумілішою для західних гравців, хоча водночас частково втрачається специфічний слов'янський відтінок. Наголошується, що правильне балансування між цими стратегіями є важливим для підтримання автентичності гри та забезпечення її доступності для широкої аудиторії.

Зетсен вказує, що адаптація, що має на меті спрощення або модернізацію тексту для широкої аудиторії, може розглядатися як форма внутрішньомовного перекладу (*intralingual translation*), оскільки це забезпечує універсалізацію змісту без зміни мови [35].

Різниця в культурних традиціях та їх адаптація: Діас-Сінтас звертає увагу на те, що адаптація культурних традицій та обрядів у відеоіграх є важливим аспектом локалізації, який дозволяє зберегти суть і зміст оригіналу, водночас роблячи його зрозумілим для іноземної аудиторії [12].

Наприклад, обряд Здіймання прокляття у грі *The Witcher 3* [8] в англійській версії отримав назву *Ritual of Cleansing*. Така адаптація

універсалізує поняття для західної аудиторії, але при цьому зберігає ключові елементи змісту. Діас-Сінтас підкреслює, що універсалізація подібних культурних концептів є ефективною стратегією, яка дозволяє долати мовні та культурні бар'єри без значних втрат у розумінні.

Відповідність до оригіналу досягається через словникові відповідники, транскодування, калькування, контекстуальні заміни, генералізацію, конкретизацію, а також додавання й вилучення слів.

Польські реалії в грі поділяються на дві групи: ті, що залишаються незмінними в польській версії, і ті, що адаптовані для англomовної аудиторії. У польській версії гри культурні реалії залишаються незмінними, оскільки вони є органічною частиною польської мови та культури. Приклади включають топоніми та власні назви, такі як *Velen*, *Novigrad*, *Skellige*, фольклорні елементи, такі як *Południca*, *Bies*, *Strzyga*, *Leszy*, кухонну лексику та побут, такі як *Żurek*, *Kaszanka*, *Miód pitny*, *Kapuśniak*, імена персонажів, такі як *Jaskier*, *Baba Cmentarna*, *Gaunter o'Dim*, та назви монстрів, такі як *Bazyliszek*, *Kikimora*. В англomовній версії гри реалії адаптовані, щоб зробити їх більш зрозумілими для гравців із Заходу. Це включає описові переклади, калькування або заміну на аналогічні поняття.

Приклади включають топоніми та власні назви, такі як *Velen*, *Novigrad*, *Oxenfurt*, фольклорні елементи, такі як *Południca* → *Noonwraith*, *Bies* → *Devil*, *Strzyga* → *Striga*, *Leszy* → *Leshen*, кухонну лексику та побут, такі як *Żurek* → *Sour rye soup*, *Kaszanka* → *Blood sausage*, *Miód pitny* → *Mead*, *Kapuśniak* → *Cabbage soup*, імена персонажів, такі як *Jaskier* → *Dandelion*, *Pan Lusterko* → *Gaunter o'Dim*, *Baba Cmentarna* → *Grave Hag*, та назви монстрів, такі як *Bazyliszek* → *Basilisk*, *Kikimora* → *Kikimore*.

Українська локалізація гри «Відьмак 3: Дикий Гін» є важливим кроком у популяризації гри серед українськомовної аудиторії. Вона дозволяє гравцям зануритися у світ гри, зберігаючи її атмосферу та стиль. Основні аспекти українського перекладу включають точність та збереження значення,

культурну адаптацію та вплив на атмосферу гри. Український переклад зберігає основне значення оригінального тексту, адаптуючи його до мовних і культурних особливостей української аудиторії. Наприклад: «*Wild Hunt*» → «*Дика Гонимва*», «*White Orchard*» → «*Білий Сад*», «*Silver Sword*» → «*Срібний меч*». Український переклад враховує культурні реалії та традиції, що робить гру більш зрозумілою та близькою для українських гравців. Наприклад: «*Nilfgaardian armor*» → «*Нільфгардська форма*», «*Monster*» → «*Вампір*». Українська версія гри зберігає атмосферу оригіналу, дозволяючи гравцям зануритися у світ гри, зберігаючи її стиль та колорит.

Локалізація «*The Witcher 3*» [8] є чудовим прикладом збалансованого підходу до перекладу. Польські реалії передані через калькування, адаптацію або описові методи. Важливі культурні елементи збережені, але водночас гра залишається зрозумілою для глобальної аудиторії. Це дозволяє гравцям з різних країн зануритися у світ гри, зберігаючи її атмосферу та стиль. Український переклад стає ключовим чинником для розширення кола шанувальників гри серед тих, хто розмовляє українською, відкриваючи двері до її світу, з максимально збереженим духом та характером.

Польські реалії в грі поділяються на дві групи: ті, що залишаються незмінними в польській версії, і ті, що адаптовані для англomовної та україномовної аудиторій. Для прикладу розглянемо Таблицю 3.1 Адаптації польських реалій

Оригінал (польська)	Український переклад	Англійський переклад	Коментар
<i>Wiedźmin</i>	<i>Відьмак</i>	<i>Witcher</i>	Польський термін, що має корінь <i>wiedza</i> («знання»), що вказує на мудрість. Англійський переклад натомість підкреслює чарівництво

			(<i>witch</i>).
<i>Jaskier</i>	<i>Кульбабка</i>	<i>Dandelion</i>	Польське <i>Jaskier</i> означає «жовтець» (квітка). Український переклад зберігає квіткову тему, а англійський адаптує як «Кульбабка» (<i>Dandelion</i>).
<i>Płotka</i> (ім'я коня)	<i>Плітка</i>	<i>Roach</i>	Польська назва походить від риби «плітка». Англійці адаптували її як <i>Roach</i> – теж назва риби.
<i>Złotówki</i> (гроші)	<i>Злоті</i>	<i>Crowns</i>	Польська валюта – злотий. Українська версія зберігає, а англійська замінює на <i>Crowns</i> (крони), що краще пасує фентезі-світу.
<i>Południca</i> (дух)	<i>Полудниця</i>	<i>Noonwraith</i>	В українській та англійській версії використано описовий переклад, що передає зміст – дух, що з'являється опівдні.
<i>Leszy</i> (лісовий дух)	<i>Лісовик</i>	<i>Leshen</i>	Український варіант бере відповідник зі слов'янського фольклору. Англійський – створює нове слово на основі кореня <i>les</i> (ліс).

Польська версія гри є найближчою до оригінального задуму авторів, оскільки саме польська мова є основою для створення світу «Відьмака». У цій версії збережено всі культурні реалії, фольклорні елементи та мовні особливості, що робить гру максимально автентичною. Наприклад:

Фольклорні елементи:

Такі істоти, як *Południca* (полудниця), *Bies* (біс), *Strzyga* (стріга) та *Leszy* (лісовик), є частиною слов'янської міфології. У польській версії вони збережені у своїй оригінальній формі, що дозволяє гравцям відчуті глибину слов'янської культури.

Мовний колорит: Польська мова багата на ідіоми, прислів'я та вирази, які важко передати в інших мовах. Наприклад, ім'я *Jaskier* (Кульбабка) має культурне значення, яке важко повністю передати в інших мовах.

Атмосфера середньовіччя: Польська версія гри передає атмосферу середньовічного світу, натхненного слов'янськими легендами та історією. Це робить гру більш реалістичною для гравців, які знайомі з польською культурою.

Таким чином, польська версія гри занурює гравця в слов'янську культуру, дозволяючи йому відчуті себе частиною цього світу. Це особливо важливо для гравців, які цікавляться слов'янським фольклором та історією.

В англійській версії гри реалії адаптовані, щоб зробити їх більш зрозумілими для гравців із Заходу. Це включає описові переклади, калькування або заміну на аналогічні поняття. Приклади включають топоніми та власні назви, такі як на Таблиці 3.2 Англійська адаптація

Оригінал (польська)	Англійський переклад	Український переклад	Коментар
<i>Kraina Niktów</i> (регіон Велена)	<i>No Man's Land</i>	<i>Нічийна земля</i>	Польська назва буквально означає «Країна Нікого», англійський варіант адаптував як <i>No Man's Land</i> , український слідує за ним.
<i>Oxenfurt</i>	<i>Oxenfurt</i>	<i>Оксенфурт</i>	Назва міста натхненна Оксфордом, але з польським звучанням. В обох перекладах залишилася без

			змін.
<i>Utopiec</i> (водяний монстр)	<i>Drowner</i>	<i>Утопець</i>	Польський варіант походить від слова <i>utopić</i> (тонути). Український переклад зберігає його, а англійський замінює на <i>Drowner</i> («той, що топить»).
<i>Syraneczka</i> (корчма)	<i>The Golden Sturgeon</i>	<i>Золотий осетер</i>	Польська назва означає «Чирок» (вид качки). В англійському варіанті змінено на осетра (<i>sturgeon</i>), щоб відповідати тематиці риби.
<i>Bies</i> (монстр)	<i>Fiend</i>	<i>Біс</i>	Польське <i>Bies</i> означає демонічну істоту, що є і в українській міфології. В англійській замінено на <i>Fiend</i> («демон»).

Англійська версія гри була створена для того, щоб зробити «Відьмака» доступним для гравців з усього світу. Однак, щоб досягти цього, довелося адаптувати багато культурних реалій, що може призводити до втрати частини оригінального колориту. Наприклад:

Адаптація фольклорних елементів: Такі істоти, як *Południca*, були перекладені як *Noonwraith* (полуденний привид), що є описовим, але втрачає зв'язок із слов'янською міфологією. Аналогічно, *Bies* був замінений на *Devil* (диявол), що є більш зрозумілим для західної аудиторії, але втрачає специфіку слов'янського фольклору.

Втрата мовного колориту: Деякі польські ідіоми та вирази були замінені на більш зрозумілі англійські аналоги. Наприклад, ім'я *Jaskier* було змінено на *Dandelion* (кульбаба), що втрачає зв'язок із оригінальним значенням.

Спрощення культурних реалій: Деякі культурні реалії, такі як традиційні страви (*Zurek* → *Sour rye soup*), були адаптовані для кращого розуміння, але втратили частину свого автентичного характеру.

Хоча англійська версія робить гру доступнішою для глобальної аудиторії, але водночас вона може втрачати частину оригінального колориту. Це особливо помітно для гравців, які знайомі з польською культурою та фольклором.

Українська локалізація гри намагається знайти баланс між збереженням автентичності та доступністю для українськомовної аудиторії. Наприклад:

Збереження культурних реалій: Українська версія зберігає багато польських реалій, таких як назви місць (*Velen, Novigrad*) та імена персонажів (*Геральт, Каер Морхен*), що дозволяє гравцям відчувати атмосферу оригіналу.

Адаптація для української аудиторії: Деякі елементи були адаптовані для кращого розуміння. Наприклад, *Wild Hunt* перекладено як *Дика Гонитва*, що зберігає основне значення та робить текст більш зрозумілим для українських гравців.

Вплив на атмосферу: Українська версія гри зберігає атмосферу оригіналу, дозволяючи гравцям зануритися у світ гри, зберігаючи її стиль та колорит.

Таким чином, українська локалізація є важливим кроком у популяризації гри серед українськомовної аудиторії, дозволяючи їм зануритися у світ гри, зберігаючи її атмосферу та стиль.

Вплив на атмосферу гри через локалізацію є ключовим аспектом успіху «Відьмак 3: Дикий Гін». Польська версія занурює гравця в слов'янську культуру, зберігаючи автентичність та глибину оригінального тексту. Англійська версія робить гру доступнішою для глобальної аудиторії, але може втрачати частину оригінального колориту. Українська локалізація майстерно поєднує

самобутність та зрозумілість, даруючи українським гравцям можливість цілковито поринути у світ гри, водночас зберігаючи її особливий настрій та стилістику. Це робить гру унікальною для кожної аудиторії, зберігаючи її культурне багатство та емоційний вплив.

Відображення міфологічних і літературних елементів у перекладі

Світ гри «The Witcher 3: Wild Hunt» [8] ґрунтується на багатому фольклорному та міфологічному тлі, зокрема слов'янському. У грі часто зустрічаються істоти, які мають витоки в народних віруваннях Польщі, України та інших країн Центрально-Східної Європи. Переклад таких елементів є викликом, оскільки потребує одночасного збереження автентичності й зрозумілості для гравців інших культур.

Нижче наведено приклади: Таблиця 3.3 Істоти, які мають витоки в народних віруваннях

Польською	Англійською	Українською	Коментар щодо адаптації
Wiedźmin	Witcher	Відьмак	Неіснуюче в реальному світі слово; збережено як унікальний термін у всіх версіях.
Strzyga	Striga	Стрига	Міфічна істота, адаптована без змін, з поясненнями в грі.
Syrena	Siren	Русалка	Адаптація до загальноєвропейської міфології.
Leszy	Leshen	Лісовик	Польський «лісовий дух». В англ. версії подано адаптацію (<i>Leshen</i>), що зберігає слов'янське звучання.
Południca	Noonwraith	Полудниця	У народній уяві – дух жінки, що з'являється в полі опівдні. Англійський переклад адаптований

			для розуміння.
Baba Jaga	Whispess	Баба Яга	Один із образів трійці відьом. В англ. – інтерпретовано в іменах: <i>Whispess</i> , <i>Brewess</i> , <i>Weavess</i> .
Utopiec	Drowner	Утопець	Класичний слов'янський водяний дух. В англ. перекладі адаптовано функціонально.
Alp	Alp	Альп	Запозичено з германського фольклору. Назва однакова в усіх версіях.

Leszy / *Leshen* / *Лісовик* – це один із найяскравіших прикладів слов'янського фольклору, що збережений у грі. У слов'янських віруваннях це дух або демон лісу, що охороняє свої володіння. Польське слово *Leszy* походить від «las» – ліс. Англійський переклад *Leshen* передає фонетичну наближеність до оригіналу, дозволяючи зберегти екзотику і культурну специфіку. Українською його перекладено як *Лісовик*, що повністю відповідає українському фольклору.

Południca / *Noonwraith* / *Полудниця* – дух, який з'являється серед білого дня в полі, вбиває або лякає людей, особливо жінок або працівників на полі.

Англійська адаптація *Noonwraith* – дослівне поєднання слів «опівдні» (*noon*) та «привид» (*wraith*), тобто локалізація, яка пояснює функцію персонажа. Український варіант *Полудниця* передає автентичний образ, знайомий носіям мови.

Baba Jaga – архетип відьми у слов'янській традиції. У грі цей образ втілено в одній із трьох сестер-відьом (*Crones*), які правлять Веленом.

2. Метафоричність і багатозначність

У «The Witcher 3: Wild Hunt» [8] помітну роль відіграють образи, які мають метафоричну глибину та символічне багатозначне наповнення, пов'язане з народними віруваннями, казковими мотивами й архетипами колективного

несвідомого. Переклад таких елементів вимагає не лише лінгвістичної точності, а й інтерпретативної гнучкості, що дозволяє зберегти культурно значущі конотації.

Один із яскравих прикладів – сюжетна лінія *Ladies of the Wood*. У польському оригіналі ці істоти називаються *Panie Lasu*, що можна дослівно перекласти як «Пані Лісу».

Це три давні, потворні відьми, які уособлюють жіночі аспекти циклу життя: народження, материнство, смерть. Їхній образ відсилає до архетипу триєдиної богині (дівиця – мати – стара), широко представленої у європейському, зокрема слов'янському, фольклорі (Мойри, Норни, Рожаниці).

Таблиця 3.4 Лісові старці

Польською	Англійською	Українською	Коментар щодо перекладу
Panie Lasu	<i>Ladies of the Wood</i>	Лісові старці	Англ. – адаптація з нейтральною конотацією; укр. – більш алегорична назва, що фокусує на віковій мудрості, але втрачає жіночий аспект

У кожній локалізації ці істоти мають також власні імена, які несуть метафоричне значення:

Таблиця 3.5 Імена лісових старців

Польською	Англійською	Українською	Символіка
<i>Szeptęca</i>	<i>Whispess</i>	Шептуха	Та, що шепоче – символ інтуїції, пророчого слова
<i>Warzęca</i>	<i>Brewess</i>	Варівниця	Та, що варить – символ тілесності, плотських стосунків
<i>Tkajęca</i>	<i>Weavess</i>	Пряля	Та, що тче – символ долі, часу, циклічності

Ці імена не лише характеризують відьом функціонально, а й метафорично вказують на їхню роль у світі: шепотіння – знання, варіння – спокуса, ткацтво –

визначення долі. Така трикратність в образах перегукується з казковими тріадами («три сестри», «три віщі старці», «три фатальні сили») й архетипами Карла Юнга. В англійському перекладі застосовано часткову адаптацію: замість буквального перекладу назв обрано фонетичні та смислові неологізми (*Whispess, Brewess, Weavess*), які звучать автентично, але мають англійську форму. Українська версія віддає перевагу лексичній номінації з високою семантичною прозорістю, що наближує гравця до народного фольклору.

Ще один приклад – демонічна істота *Нут*, яка уособлює муки сумління, провини й нав'язливі думки. Цей монстр не має фізичної форми, натомість живиться моральним болем і страхом жертви.

Таблиця 3.6 Гім

Польською	Англійською	Українською	Коментар щодо адаптації
Upiór sumienia	<i>Nut</i>	Гім	Польська назва буквально означає «привид сумління»; англ. варіант – штучне ім'я; українська версія калькує англ. форму

Тут вжито стратегію згущення символізму: в польській назві одразу зрозуміло, що істота асоціюється з докорами совісті, у той час як англійська й українська назви залишають гравця в стані тривоги та невизначеності, підсилюючи психологічний ефект від квесту. У такий спосіб локалізація підсилює наративну метафору – боротьбу людини із власними демонами.

Також варто згадати істоту Gaunter O'Dimm, одного з головних персонажів DLC *Hearts of Stone*. Його ім'я не має очевидної культурної прив'язки, проте його образ натхненний європейською демонологією та фольклором (він схожий на Мефістофеля, Диявола чи Трикстера). В оригіналі його ще називають Pan Lusterko (Пан Дзеркальце), що є прямою метафорою на віддзеркалення людської сутності, угоду з власним відображенням.

Таблиця 3.7 Гюнтер о'Дімм

Польською	Англійською	Українською	Коментар щодо адаптації
Pan	Gaunter	Гюнтер	Збережено ім'я; метафоричний
Lusterko	O'Dimm	о'Дімм	титул втрачено в обох перекладах

Таким чином, перекладачі балансували між збереженням культурного підтексту й адаптацією до інтерпретаційного горизонту іншої аудиторії. Залежно від ситуації використовувалися стратегії транскреації, семантичного ущільнення, пояснювального перекладу або ж калькування з контекстною підтримкою.

3. Мова та стилістика

У діалогах мешканців сіл (зокрема в Велені) часто використовуються прислів'я та приказки. Подаємо таблицю:

Таблиця 3.10 Мова і стилістика мешканців сіл

Польський варіант	Український варіант	Англійський переклад	Примітка
<i>Każdy sobie rzepkę skrobie</i>	Хто в ліс, хто по дрова	Everyone's running in different directions	Втрачено приказкову форму
<i>Niech cię diabli wezmą!</i>	Щоб тобі пусто було!	Damn you!	Культурний еквівалент
<i>Nie pluj do studni, bo będziesz pić wodę</i>	Не плюй у криницю, знадобиться води напитися	Don't burn your bridges behind you	Адаптовано до англійського фразеологізму
<i>Węszył jak pies po tropie</i>	Занюхав, як пес слід	He sniffed it out like a dog on a trail	Частково адаптовано
<i>Ale się ceny porobiły!</i>	Нічого собі раки по три гривні!	That's a surprise!	Адаптовано до здивування
<i>Robi jak wół w</i>	Працює, як віл у	Works like a dog	Тварину адаптовано

<i>jarzmie</i>	ярмі		
<i>Poszło z dymem</i>	З димом пішло	It all went up in smoke	Збережено образність
<i>Gdzie cienko, tam się rwie</i>	Де тонко, там і рветься	A chain is only as strong as its weakest link	Англійський фразеологізм
<i>Ptaki z tego samego gniazda</i>	Видно, птах з того самого гнізда	Looks like birds of a feather	Схожий зміст

Один із найскладніших аспектів локалізації відеоігор полягає в передачі культурно маркованих реалій, зокрема специфічних фольклорних понять, побутових формул, традицій або ритуалів. The Witcher 3 [8]: Wild Hunt багата на подібні елементи, які глибоко вкорінені в польську, а ширше – слов'янську традицію. Завдання локалізатора полягає в тому, щоб або адаптувати ці реалії до уявлень цільової аудиторії, або пояснити їх за допомогою внутрішньоігрового контексту.

4.Квест «Кривавий барон»: образ *Poroniec*

Один із центральних квестів – історія Кривавого Барона – містить сильний фольклорний мотив, пов'язаний з народженням і вбивством дитини-потворки.

Таблиця 3.11. Ботчелінг

Польською	Англійською	Українською	Коментар щодо перекладу
<i>Poroniec</i>	<i>Botchling</i>	Ботчелінг	Англ. назва – не калька, а емоційно забарвлений неологізм із суфіксом -ling, що викликає почуття огиди й страху.

Poroniec – у польському фольклорі це дух ненародженої або мертвонародженої дитини, яка не була похована за християнським звичаєм і тому стала злим демоном. Така істота мстить за несправедливу смерть і є

втіленням гріха матері. У польській культурі це реальний демонологічний персонаж, наділений моральною й ритуальною символікою.

Англійська локалізація відходить від буквального перекладу й створює слово *Botchling*, яке поєднує дієслово *to botch* («зіпсувати, понівечити») з типовим суфіксом *-ling* (використовується для зменшення або надання істотності: *changeling, darling*). Це слово викликає емоційну реакцію огиди, чого й добивалася команда локалізаторів. Український варіант Ботчелінг є калькою з англійської, що дозволяє зберегти звукову образність, але втрачає фольклорне коріння *poroniec*.

Цей випадок ілюструє стратегію транспозиції з локалізованим ефектом, коли переклад не зберігає форму, але зберігає функцію: гравець повинен відчути страх, жаль і моральну амбівалентність.

5 Побутова формула: застільне тостування

У багатьох діалогах у грі використовуються форми звертань і тостів, які мають культурну функцію – створити атмосферу живого, національно забарвленого спілкування. Однією з таких фраз є:

Таблиця 3.12. Застільне тостування

Польською	Англійською	Українською	Коментар щодо перекладу
Na zdrowie!	<i>Cheers!</i>	За здоров'я!	Англ. варіант – звичне для тостів слово, український – калькований еквівалент

Фраза *Na zdrowie!* вживається в польській мові не лише як тост, а й як відповідь на чхання (аналог «будь здоровий»). У грі вона фігурує як тост – під час застілля або пиття. Англійське *Cheers!* – універсальний тостовий варіант, який не передає буквального значення, але виконує аналогічну прагматичну функцію.

Український переклад «За здоров'я!» зберігає буквальну семантику й наближений до реального мовлення, хоча менш звичний, ніж, скажімо,

«Будьмо!» або «Гайда!» – можливі альтернативи, які були б доречні в локалізації з більшою національною експресією.

Їжа та напої (із гри):

Таблиця 3.13. Їжа та напої

Страва / Напій	Польською	Англійською переклад	Український варіант
Борщ	<i>Barszcz</i>	Borscht – hearty beetroot soup	Борщ, традиційний буряковий суп
Голубці	<i>Gołąbki</i>	Holubtsi – cabbage rolls with meat	Капустяні рулети з рисом і м'ясом
Пампушки	<i>Pampuchy</i>	Pampushky – soft garlic bread rolls	Булочки з часником
Квас	<i>Kwas chlebowy</i>	Kvass – fermented bread-based drink	Хлібний слабоалкогольний напій
Медовуха	<i>Miód pitny</i>	Medovukha – honey-based beverage	Старовинний напій із меду
Морс	<i>Napój żurawinowy</i>	Mors – cranberry/lingonberry drink	Ягідний напій із журавлини
Горілка	<i>Wódka ukraińska</i>	Horilka – Ukrainian vodka	Традиційна горілка (з перцем/медом)
Збитень	<i>Zbicień</i>	Zbiten – hot honey-spice drink	Гарячий медовий напій із прянощами

У грі:

- У тавернах назви автентичні (наприклад, *pierogi*, *kwas*, *horilka*).
- При натисканні – короткий опис.

- Їжа й напої можуть давати бонуси: *Medovukha* – витривалість, *Zbiten* – опір до холоду.

Ці приклади демонструють використання різних локалізаційних стратегій:

- Функціональна еквівалентність (*Cheers* ↔ *За здоров'я*),
- Культурна адаптація (*Poroniec* → *Botchling*),
- Транскреація / трансформація (*Leszy* → *Leshen*),
- Використання фольклорних відповідників (*Лісовик*),
- Збереження комунікативної функції без прямого перекладу.

Інтеграція культурної специфіки є критично важливою для занурення гравця у світ гри, а також для формування довіри до внутрішньої логіки наративу. Локалізація *The Witcher 3* [8] демонструє приклад уважного, контекстно обґрунтованого й культурно чутливого перекладу.

Висновки до розділу 3

Адаптація культурно маркованих реалій у грі «Відьмак 3» є складним і багатогранним процесом, що вимагає ретельного підходу до перекладу та збереження культурної специфіки. Перекладачі стикаються з численними викликами, такими як збереження автентичності імен, назв, а також передача культурних і міфологічних елементів, що є важливими для гравців. Важливим аспектом є баланс між точністю і зрозумілістю для міжнародної аудиторії, оскільки багато елементів гри коріняться в польському фольклорі та слов'янських традиціях.

Основні труднощі при адаптації культурно маркованих реалій полягають у збереженні оригінального змісту та атмосфери гри, зокрема при перекладі імен персонажів, географічних назв, а також назв артефактів і монстрів. Перекладачі повинні вибирати між різними стратегіями перекладу, такими як транскрипція,

транслітерація, калькування та адаптація, щоб зберегти автентичність і одночасно забезпечити розуміння для гравців з інших культур.

Особливу увагу варто звернути на інтеграцію культурних елементів, таких як слов'янські родинні цінності у квесті «Кривавий Барон» або культ «Пані Лісу». Ці елементи відображають глибокі культурні зв'язки з польським та слов'янським фольклором і вимагають від локалізаторів не тільки перекладу, а й інтерпретації. Важливо зберегти не лише текст, а й атмосферу, яка надає гри автентичності, що дозволяє гравцям зануритись у її світ.

Міфологічні та літературні елементи є важливою складовою культурного контексту гри. Перекладачі повинні зберігати ці елементи, щоб забезпечити гравцям повне занурення у світ «Відьмака». Це включає збереження оригінальних назв монстрів та артефактів, а також пояснення їхнього значення для тих гравців, які можуть бути незнайомі з відповідними культурними реаліями.

Отже, адаптація культурно маркованих реалій у грі «Відьмак 3» є важливим завданням, що вимагає від перекладачів глибокого розуміння оригінального тексту та культурного контексту. Збереження автентичності, створення атмосфери та забезпечення зрозумілості для гравців є ключовими аспектами успішної адаптації. Перекладачі повинні враховувати культурні відмінності, щоб створити досвід, який залишатиметься автентичним для різних аудиторій, зберігаючи унікальні риси гри при її адаптації для глобальної аудиторії.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Локалізація відеоігор – це складний і важливий процес, який включає переклад тексту, адаптацію графічних елементів, звукового супроводу та тестування, враховуючи культурні, технічні та емоційні потреби різних аудиторій. Це не лише точний переклад, а й адаптація гри до культурних норм та очікувань користувачів у різних регіонах.

Основні етапи локалізації – аналіз матеріалу, переклад тексту, адаптація графіки та звуку, а також тестування локалізованої версії. Переклад вимагає точності та розуміння контексту гри, гумору та культурних аспектів. Графічні елементи мають відповідати культурним стандартам, а звуковий супровід – зберігати емоційний вплив оригіналу. Одним з найбільших викликів є культурні відмінності: те, що є прийнятним для однієї аудиторії, може бути незрозумілим або навіть образливим для іншої. Технічні обмеження також впливають на процес, наприклад, обмеження по символах у тексті чи вимоги платформи.

Якісна локалізація дозволяє розширити ринок, відкриваючи гру для нових аудиторій, що збільшує продажі та популярність. Крім того, вона підвищує репутацію розробників, оскільки гравці цінують увагу до їхніх культурних особливостей. Правильна локалізація покращує досвід гравців і зміцнює їхню лояльність до бренду.

При виборі перекладацьких підходів застосовуються різні стратегії: літеральний підхід для точності перекладу, адаптивний та функціональний для культурної відповідності та зручності гравців, транслітераційний для збереження термінів і власних назв, а гібридний підхід комбінує кілька методів для досягнення найкращого результату. Успішна локалізація враховує всі ці аспекти, забезпечуючи якісний ігровий досвід, що відповідає вимогам користувачів у різних культурних середовищах.

У другому розділі проведено аналіз локалізації гри «Відьмак 3: Дикий Гін» із фокусом на перекладацьких трансформаціях, специфіці текстів і культурних елементах адаптованих версій. Досліджено широкий спектр

перекладацьких прийомів: калькування, транскодування, описовий переклад і культурну адаптацію. Значну увагу приділено передачі власних назв, міфологічних реалій і стилістичній характеристиці персонажів, що сприяє зануренню в ігровий світ.

Лінгвокультурний аналіз підтвердив наявність численних елементів слов'янської міфології, фольклору та прислів'їв, для адаптації яких застосовано стратегії від прямого перенесення до культурних еквівалентів. Збережено емоційну насиченість і символізм тексту.

Локалізація гри стала міждисциплінарним процесом, що інтегрує лінгвістичні, культурологічні та ігрові аспекти, забезпечуючи адаптацію до іншомовного середовища й збереження культурної ідентичності оригіналу.

Адаптація культурно маркованих реалій у грі «Відьмак 3» є складним процесом, що потребує ретельного перекладу та збереження культурної специфіки. Перекладачі стикаються з викликами при передачі імен, назв, міфологічних і культурних елементів, забезпечуючи баланс між автентичністю та зрозумілістю для міжнародної аудиторії. Особливу увагу приділено адаптації образів, як-от Лісовика, та інтеграції культурних мотивів, таких як слов'янські родинні цінності у квесті «Кривавий Барон» і культ «Пані Лісу».

Збереження атмосфери гри потребує вибору перекладацьких стратегій, включаючи транскрипцію, транслітерацію, калькування та адаптацію. Міфологічні та літературні елементи мають ключове значення для створення автентичності та повного занурення гравця у світ гри. Перекладачі забезпечують збереження унікальних рис оригіналу, адаптуючи гру для глобальної аудиторії та зберігаючи її культурну самобутність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Губернатор О. Підходи та тенденції дослідження субкультур відеоігор у західному науковому дискурсі на рубежі ХХ–ХХІ століття. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2024. Вип. 48. С. 369–374.
2. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури: граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця : Нова книга, 2004. 576 с.
3. Костенко Є. С., Вороніна К. В. Локалізація відеоігор. *In statu nascendi: теоретичні та прагматичні проблеми перекладознавства : зб. студент. наук. праць*. Харків : Харківський нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна, 2020. Вип. 18. С. 129–132.
4. Лук'янова Т. Г. Вербалізація емоційних станів у мультимодальному тексті: інтерсеміотичний переклад (на матеріалі англійської та української мов). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*. Харків : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2018. Вип. 88. С. 105–111.
5. Мимрук О. В. Відеоігри як симулякри: концепція Жана Бодріяра як методологія дослідження відеоігор. *Культурологічний альманах*. Київ : Український державний університет імені Михайла Драгоманова, Видавничий дім «Гельветика». 2025. № 1. С. 246–253.
6. Сапковський А. Сага про відьмака / пер. С. Сисоєва. Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2016. 848 с.
7. Bernal-Merino M. Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York : Routledge, 2015. 256 p.
8. CD Projekt Red. *The Witcher 3: Wild Hunt: Game Script*. Warsaw : CD Projekt Red, 2015.
9. Chandler H. *The Game Localization Handbook*. Burlington : Jones & Bartlett Learning, 2011. 369 p.
10. Chaume F. *Audiovisual Translation: Dubbing*. London : Routledge, 2012. 250 p.

11. Chiaro D. *Translation, Humour and the Media*. London : Continuum, 2010. 200 p.
12. Díaz-Cintas J. *Audiovisual Translation: Subtitling*. London : Routledge, 2007. 264 p.
13. Fernández-Costales A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*. San Vicente del Raspeig (Alicante): Publicaciones de la Universidad de Alicante, 2012. № 4. Pp. 385–408.
14. Gottlieb H. *Subtitling: A New University Discipline*. Copenhagen : University of Copenhagen Press., 1992. P. 161–170.
15. Hansen D., Houlmont P.-Y. A Snapshot into the Possibility of Video Game Machine Translation. *Proceedings of the 15th Biennial Conference of the Association for Machine Translation in the Americas (AMTA 2022)*. Vol. 2: Users & Providers Track and Government Track. Orlando, USA, 2022. pp. 257–269.
16. Kruger J.-L., Szarkowska A., Krejtz I. Subtitles on the Moving Image: An Overview of Eye Tracking Studies. *Refractory: A Journal of Entertainment Media*. 2015. Vol. 25. URL: https://www.researchgate.net/publication/272162238_Subtitles_on_the_Moving_Image_An_Overview_of_Eye_Tracking_Studies (дата звернення: 23.10.2025).
17. Leonoudakis K. *The World of Japanese Game and Media Localization With Katrina Leonoudakis*. Slator. URL: <https://slator.com/world-of-japanese-game-media-localization-katrina-leonoudakis> (дата звернення: 24.10.2025).
18. Mangiron, C. The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalization and Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2012. Vol. 2, № 1. P. 1–20.
19. Mangiron, C., O’Hagan, M. Game Localization: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation. *The Journal of Specialised Translation*. London: London Metropolitan University, 2006. № 6. P. 10–21.

20. Mildner P., Mueller F. F. Design of Serious Games. In: Dörner R. et al. (eds.). *Serious Games*. Basel : Springer International Publishing, 2016. P. 57–82.
21. O'Hagan M. Game Localization: A Critical Overview and Implications for Audiovisual Translation. In: Pérez-González L. (ed.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. New York : Routledge, 2019. P. 460–475.
22. O'Hagan, M. Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games. *TTR: Traduction, terminologie, rédaction*. Montréal: Concordia University, 2009. Vol. 22, № 1. P. 147–163.
23. O'Hagan, M. Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience. *Revista Tradumàtica*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2007. № 5. P. 1–7.
24. Orero P. (ed.). *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2004. 227 p.
25. Pedersen J. *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focusing on Extralinguistic Cultural References*. Amsterdam : John Benjamins, 2011. 300 p.
26. Pérez-González L. *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues*. London: Routledge, 2014. 356 p.
27. Pettini S. *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality*. Routledge : Abingdon, Oxon; New York, NY, 2022. 222 p.
28. Saldanha G., O'Brien S. *Research Methodologies in Translation Studies*. New York: Routledge, 2013. 292 p.
29. Sánchez-Mompeán S. *The Prosody of Dubbed Speech: Beyond the Character's Words*. Cham, Switzerland : Palgrave Macmillan, 2020. 250 p.
30. Susam-Saraeva Ş., Pérez-González L. Non-professionals Translating and Interpreting: Participatory and Engaged Perspectives. *The Translator*. London: Taylor & Francis, 2012, Vol. 18, № 2, pp. 149–165.
31. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* / edited by Pérez-González L. New York : Routledge, 2019. 600 p.

32. The Routledge Handbook of Translation and Technology / edited by O'Hagan M. Abingdon, Oxon; New York, NY : Routledge, 2020. 556 p.
33. Zabalbeascoa P. Humour and Translation – An Interdiscipline. *Humor: International Journal of Humor*. Berlin; New York: Research, 2005. Vol. 18, № 2. pp. 185–207.
34. Zanettin F. Translation-Driven Corpora. Routledge : New York, 2012. 220 p.
35. Zethsen K. K. Intralingual translation: An attempt at description. *Meta: Journal des traducteurs*. Montreal: Presses de l'Université de Montréal, 2009. Vol. 54, № 4. P. 795–812.

SUMMARY

The present master's thesis "Specific of Translational Rendering of Video Games (based on the game *The Witcher 3: Wild Hunt*)" focuses on the analysis of linguistic, cultural, and technical aspects of video game localization as a complex type of audiovisual translation. The relevance of the study is determined by the rapid development of the gaming industry, which has become an essential part of global culture and requires high-quality localization to ensure intercultural accessibility and authenticity.

The aim of the research is to analyze the translation and localization strategies used in the game *The Witcher 3: Wild Hunt* and to identify effective methods of conveying culturally marked elements while preserving the original meaning and stylistic features. The objectives of the study include defining the theoretical framework of audiovisual translation, examining the specifics of culturally bound elements (humour, folklore, dialects, realia, proper names), comparing Polish, English, and Ukrainian versions of the game, and classifying the main translation transformations applied in localization.

The research methods involve comparative, descriptive, and linguistic-cultural analysis, as well as quantitative and qualitative approaches that make it possible to evaluate the translation solutions in terms of their adequacy and cultural adaptation. The study also employs elements of corpus-based and cognitive approaches to assess the interaction between the player and the localized text.

The scientific novelty of the research lies in the comprehensive analysis of the cultural and linguistic adaptation of *The Witcher 3* in three language versions, taking into account the interaction between linguistic, cultural, and multimodal factors that influence the player's perception. For the first time, the localization of this game is examined as a means of constructing intercultural communication within the global gaming space.

The theoretical significance of the results lies in the contribution to the further development of audiovisual translation studies and the theory of game localization. The practical value consists in the possibility of applying the obtained results in translator training, in the practice of video game localization, and in the creation of methodological recommendations for translating culturally specific content.

The main content of the thesis includes three chapters: the first outlines the theoretical foundations of audiovisual translation and localization; the second analyses the linguistic and cultural specifics of *The Witcher 3* and the strategies used in its translation; the third focuses on the challenges of conveying culturally marked realia and offers a comparative analysis of translation transformations across three language versions. The conclusions summarize the main findings and emphasize the importance of intercultural competence in video game localization.

The results of the research have been approbated in a student research paper and a joint scientific article with the academic supervisor, awarded first place in the First Round of the All-Ukrainian Student Research Competition in Translation Studies (2024–2025). The article “Specific of Translational Rendering of Video Games” has been submitted for publication in the Bulletin of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Teaching Foreign Languages, No. 101 (2025).