DOI: 10.26565/2786-5312-2025-102-06
УДК: 81'25:794:004.9

К. В. Вороніна
кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри перекладознавства імені Миколи Лукаша Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна;
e-mail: k.v.voronina@karazin.ua; ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9346-1847;
GOOGLE SCHOLAR: https://scholar.google.com/citations?user=DbrmmyoAAAAJ&hl=ru;
RESEARCH GATE: https://www.researchgate.net/profile/Kamilla_Voronina

О. С. Крученюк
студент першого курсу магістратури кафедри перекладознавства імені Миколи Лукаша Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна; e-mail: alexx8958@gmail.com

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДАЦЬКОГО ВІДТВОРЕННЯ ВІДЕОІГОР

У статті висвітлено особливості перекладацького відтворення відеоігор, зокрема на прикладі локалізації культової рольової гри *«Відьмак 3: Дикий Гін».* Актуальність дослідження зумовлена стрімким розвитком ігрової індустрії, її зростаючим впливом на сучасну культуру та значним попитом на локалізовані продукти, які мають бути не лише технічно коректними, а й культурно релевантними. Переклад ігор як форма міжмедійної взаємодії вимагає врахування мови, стилістики, контексту, культурних кодів, жанрової специфіки та очікувань цільової аудиторії. Метою статті є аналіз основних перекладацьких стратегій, мовних та інтерсеміотичних трансформацій, що використовуються в процесі локалізації, а також визначення чинників, які впливають на збереження автентичності ігрового простору. Методологія ґрунтується на порівняльному аналізі польської, англійської та української версій гри, з використанням лінгвокультурного, функціонально-семіотичного та прагматичного підходів. Проаналізовано особливості перекладу власних назв, архаїзмів, діалектів, фольклорних елементів, гумору, лайки, міфологем, а також екранізації персонажних мовних стратегій. Дослідження виявило типові перекладацькі труднощі, серед яких: передача польських реалій, збереження авторських алюзій до слов'янської культури, адаптація стилістичних реєстрів і регістрів персонажів. Виокремлено основні трансформації: транскодування, калькування, генералізація, конкретизація, контекстуальна заміна, елімінація, компенсація, додавання, локалізаторська інтерпретація. У підсумках наголошено, що переклад відеоігор є міждисциплінарним явищем, що потребує не лише мовної компетентності, а й глибокого розуміння культурних кодів, жанрової специфіки, геймерського досвіду та технічних обмежень. Ефективна локалізація значною мірою визначає комерційний успіх проєкту, його сприйняття користувачами та довговічність у медіапросторі.

Ключові слова: *адаптація, відеогра, культурна специфіка, локалізація, переклад, трансформація, фольклор.*

Як цитувати: Вороніна, К., Крученюк, О. (2025). Особливості перекладацького відтворення відеоігор. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов,* (102).
DOI:10.26565/2786-5312-2025-102-06
In cites: Voronina, K., Kruchenyuk, O. (2025). Features of translational video game playback. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching,* (102).
DOI: 10.26565/2786-5312-2025-102-06

© Вороніна К. В., Крученюк О. С., 2025
This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0.

1. 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;

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

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.

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.

Перспективи аналізу пов'язані з урахуванням попередніх напрацювань у царині аудіовізуального перекладу, зокрема відеоігор, що свідчить про зростання наукового інтересу до цього напряму. Зокрема, A. O'Hagan [11] наголошує на важливості міжкультурної адаптації як ключової умови успішної локалізації.

G. Cavallero [4] і A. Guerrero [9] акцентують на складності передавання культурних кодів (гумору, соціальних реалій, фольклору), які тісно пов'язані з наративом гри. P. Sabalbescoa [14] та Orero [12] підкреслюють труднощі перекладу гумору й іронії, особливо в контексті локальних алюзій. J.-L. Kruger [10] і J. Díaz - Cintas [7] досліджують когнітивні аспекти сприйняття субтитрів і проблеми синхронізації в умовах високого навантаження на візуальний і аудіальний канали. Дослідження Т. Г. Лук'янової [2] щодо вербалізації емоцій у мультимодальних текстах є релевантним у контексті адаптації діалогів. Праця В. І. Карабана [1] стала основою для аналізу термінологічної точності й жанрової відповідності. Уперше в межах цього дослідження аналізується переклад культурно маркованих елементів у «Відьмаку 3» з урахуванням їхнього впливу на сприйняття гри глобальною аудиторією. Отримані результати можуть бути використані в практиці локалізації відеоігор, у професійній підготовці перекладачів та створенні методичних рекомендацій щодо адаптації культурних реалій.

2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Гра «Відьмак 3: Дикий Гін» є яскравим прикладом мультимодальності в відеоіграх, адже вона поєднує текст, музику, звукові ефекти, міміку, хореографію, декорації та реквізит. Усі ці елементи взаємодіють для створення цілісного ігрового світу та сприяють передачі смислу [3]. Як зазначає Тетяна Лук'янова, вербалізація емоційних станів у таких багатокомпонентних текстах вимагає інтерсеміотичного підходу — передачі не лише слів, але й інтонації, жестики та культурно-специфічних нюансів [2]. Це особливо важливо для діалогів «Відьмака 3», де емоції персонажів виражаються через комплекс вербальних та невербальних засобів.

Переклад відеоігор не може бути відірваним від контексту, що є одним із головних принципів локалізації цифрового контенту [13]. Згідно з В. І. Карабаном, особливістю перекладу є необхідність врахування граматичних, лексичних і термінологічних труднощів, які виникають при адаптації тексту до іншої мови та культури [1]. Це особливо актуально для гри «Відьмак 3», де культурно марковані елементи (назви, діалоги, фольклор) вимагають не лише літературного перекладу, але й глибокого розуміння контексту.

Наприклад, переклад термінів (на кшталт *Wiedźmin* → *Відьмак*) повинен зберігати семантичне навантаження оригіналу, що відповідає підходам, описаним у дослідженнях з технічної та художньої локалізації [1, 13]. На особливу увагу заслуговує концепція адаптації текстових властивостей гри. Гра являє собою «словесно-аудіовізуальний гібрид»

[4], де складний наратив, насичений діалогами, вимагає точного відтворення не лише змісту, але й стилістики оригіналу [6].

Ритм у перекладі гри має відповідати оригінальній озвучці. Синхронізація є особливо критичною у кінематографічних сценах, де рухи губ персонажів мають співпадати з озвученим текстом [5]. Проте, як підкреслює Т. Г. Лук'янова, це не означає механічного копіювання структури речень, а передбачає адаптацію, що зберігає природність мовлення та емоційну наповненість оригіналу[2].

Значну роль відіграє просодична відповідність – елементи інтонації, темпу та наголосу повинні відповідати оригіналу, щоб уникнути дисонансу між зображенням та звуковим супроводом [10]. Це є особливо складним для перекладу сцен із великою кількістю діалогів та емоційних моментів, де невербальні компоненти грають вирішальну роль у передачі змісту [8].

Культурна адаптація має вирішальне значення для світу «Відьмака 3», заснованого на слов'янській міфології. Успішний переклад повинен враховувати численні історичні та фольклорні відсилки, оскільки буквальний переклад може призвести до втрати значущих нюансів [11]. Особливо це стосується таких елементів, як гумор, іронія та гра слів, які потребують глибокого розуміння як мови оригіналу, так і культури цільової аудиторії [13].

Гра пропонує глибоку рольову систему з нелінійним сюжетом і моральним вибором, що ставить перед перекладачами завдання точно передати стилістичні особливості кожного героя [6]. Відкритий світ гри з різноманітними регіонами, діалектами та фольклорними мотивами створює додаткові виклики, вимагаючи адаптації не лише основного тексту, але й місцевих говірок та культурно забарвлених виразів [9].

Природність перекладу є ключовою для загального сприйняття гри. Діалоги мають звучати органічно для цільової мови, що досягається через адаптацію фразеологізмів, використання локальних виразів та творчий підхід до передачі культурно специфічних понять [7, 14]. Важливою складовою є також адаптація імен власних, назв міст та предметів, які часто мають глибокий символізм у оригінальному культурному контексті [7].

Таким чином, переклад «Відьмака 3» є складним процесом, що вимагає врахування різноманітних аспектів: від технічних вимог синхронізації до тонкощів культурної адаптації. Успішна локалізація поєднує збереження стилю, ритму та природності мовлення, що в результаті дозволяє передати гравцям цілісний ігровий досвід, максимально наближений до оригіналу.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

«Відьмак 3: Дикий Гін» (The Witcher 3: Wild Hunt) – 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 [3]. Головним героєм гри є Ґеральт 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.

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 [13]. Цей процес передбачає застосування низки методів, які забезпечують точність і природність перекладу. Основні способи включають словникові відповідники, транскодування, калькування, контекстуальну заміну, генералізацію, конкретизацію, додавання та вилучення слів.

Словникові відповідники використовуються для точного відтворення усталених термінів і понять.

Прямий переклад передбачає відтворення змісту тексту з мови оригіналу на мову перекладу за допомогою найближчих словникових відповідників без значних змін у формі чи структурі, з акцентом на збереженні основного значення слів. Приклади: *Silver Sword → Срібний меч* (silver → «срібний», sword → «меч»); *Nilfgaardian Empire → Імперія Нільфгаарду*.

Калькування є окремим різновидом прямого перекладу, коли елементи слова чи словосполучення перекладаються буквально, частина за частиною. Приклади: *White Orchard → Білий Сад* (white → «білий», orchard → «сад»); *Wild Hunt → Дика Гонитва* (wild → «дика», hunt → «гонитва»).

Дослівний переклад – це ще більш буквальне відтворення, коли переклад максимально точно повторює структуру та лексику оригіналу, навіть якщо це може звучати неприродно для української мови. Приклади: *Time to harvest some crowns → Час пожинати крони* (замість природного *Час заробити грошей*); *Don't lose your head → Не загуби свою голову* (замість ідіоматичного *Не втрачай самовладання*).

Транскодування дозволяє передати звучання імен, назв місць чи вигаданих об'єктів, що зберігає атмосферу оригінального тексту. Наприклад: «*Geralt*» → «*Ґеральт*», «*Kaer Morhen*» → «*Каер Морхен*», «*Gwent*» →»»*Ґвинт* (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. 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. 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 Ґеральта, репліка набуває вдячного та рефлексивного характеру: *«Ніколи не пізно навчитися новому ремеслу. Ти допоміг мені зрозуміти це, відьмаче.»* 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.»* У нейтральному контексті, коли стосунки між Ґеральтом 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.»*

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» → «Вампір»*. Для кращого розуміння тексту гравцями часто використовується додавання слова, яке вводить додаткову інформацію. Наприклад: *«Wild Hunt» → «Дика Гонитва* (мисливці з іншого світу)», *«Witcher» → «Відьмак* (мисливець на монстрів)». Навпаки, вилучення слова допомагає спростити текст, усуваючи надмірні деталі. Наприклад: «*Prepare the potion of Black Blood for the fight» → «Підготуй зілля Чорної Крові».*

Польські реалії в грі поділяються на дві групи: ті, що залишаються незмінними в польській версії, і ті, що адаптовані для англомовної 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 англомовній 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 україномовної 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 Гонитва»*, *«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" 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 англомовної та україномовної аудиторій. Для прикладу розглянемо схему 3.1

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 відчути 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*** (жовтець) 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 відчути себе частиною цього світу. Це особливо важливо для гравців, які цікавляться слов'янським фольклором та історією.

В англомовній 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 схемі 3.2

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.

Табл. 3.1

Відтворення польських реалій

Table 3.1

Rendering Polish Realia

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

Табл. 3.2

Відтворення польських топонімів та власних назв

Table 3.2

Rendering Polish Toponyms and Proper Names

Оригінал (польська)	Англійський переклад	Український переклад	Коментар
Kraina Niktów (регіон Велена)	*No Man's Land*	*Нічийна земля*	Польська назва буквально означає «Країна Нікого», англійський варіант адаптував як *No Man's Land*, український слідує за ним.
Oxenfurt	*Oxenfurt*	*Оксенфурт*	Назва міста натхненна Оксфордом, але з польським звучанням. В обох перекладах залишилася без змін.
Utopiec (водяний монстр)	*Drowner*	*Утопець*	Польський варіант походить від слова *utopić* (тонути). Український переклад зберігає його, а англійський замінює на *Drowner* («той, що топить»).
Cyraneczka (корчма)	*The Golden Sturgeon*	*Золотий осетер*	Польська назва означає «Чирок» (вид качки). В англійському варіанті змінено на осетра (*sturgeon*), щоб відповідати тематиці риби.
Bies (монстр)	*Fiend*	*Біс*	Польське *Bies* означає демонічну істоту, що є і в українській міфології. В англійській замінено на *Fiend* («демон»).

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 ***(Żurek → 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 україномовної аудиторії. Наприклад:

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

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Дослідження локалізації гри «Відьмак 3: Дикий Гін» показало, що переклад відеоігор є складним процесом, який вимагає врахування багатьох аспектів, таких як синхронізація, культурна адаптація, збереження стилю, ритму та природності. Успішна локалізація дозволяє передати гравцям цілісний ігровий досвід, максимально наближений до оригіналу.

Культурна адаптація: локалізація «Відьмака 3» демонструє різні підходи до передачі культурно маркованих елементів. Польська версія гри зберігає автентичність та глибину оригінального тексту, тоді як англійська версія адаптує культурні реалії для глобальної аудиторії, що може призводити до втрати частини оригінального колориту. Українська локалізація знаходить баланс між автентичністю та доступністю, що робить гру зрозумілою та близькою для українських гравців.

Перекладацькі трансформації: у процесі локалізації використовуються різні методи, такі як словникові відповідники, транскодування, калькування, контекстуальна заміна, генералізація та конкретизація. Ці методи дозволяють зберегти основне значення тексту, адаптуючи його до мовних і культурних особливостей цільової аудиторії.

Вплив на атмосферу гри: локалізація має значний вплив на сприйняття гри гравцями. Польська версія занурює гравця в слов'янську культуру, англійська робить гру доступнішою для глобальної аудиторії, а українська локалізація дозволяє українським гравцям зануритися у світ гри, зберігаючи її атмосферу та стиль.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробці більш точної моделі аналізу перекладів відеоігор, зокрема з урахуванням нових технологій локалізації, таких як штучний інтелект та машинний переклад. Також варто дослідити вплив локалізації на емоційний досвід гравців та розробити методичні рекомендації для підготовки перекладачів у сфері відеоігор.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Карабан, В. І. (2004). *Переклад англійської наукової і технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми.* Вінниця: Нова книга.

2. Лук'янова, Т. Г. (2018). Вербалізація емоційних станів в 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», 88,* 105–111.

3. CD Projekt Red (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt: Game Script.* Warsaw: CD Projekt Red.

4. Cavallero, G. (2016). *Multimedia and Cultural Adaptation in Video Game Translation.* Rome: Edizioni Accademiche Italiane.

5. Chandler, P. (2014). *Interactive Media: Synchronization in Video Game Localization.* New-York: Game Studies Press.

6. Demarle, D. (2017). *Challenges of Video Game Translation.* Montreal: Ubisoft Research.

7. Díaz-Cintas, J. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling.* London: Routledge.
8. Gottlieb, H. (1992). *Subtitling: A New University Discipline.* Copenhagen: University of Copenhagen Press.
9. Guerrero, A. (2012). *Technical and Cultural Challenges in Audiovisual Translation.* Madrid: Ediciones del Sol.
10. Kruger, J.-L. (2012). *Cognitive Aspects of Subtitling: Eye-Tracking Studies.* Johannesburg: Wits University Press.
11. O'Hagan, A. (2018). *Video Game Localization: Cultural and Linguistic Adaptation.* London: Palgrave Macmillan.
12. Orero, P. (Ed.) (2004). *Topics in Audiovisual Translation.* Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
13. Pérez-González, L. (2014). *Audiovisual Translation: Theories and Practices.* Oxford: Oxford University Press.
14. Sabalbescoa, P. (2010). *Humor and Cultural Realities in Audiovisual Translation.* Barcelona: Edicions UAB.

Стаття надійшла до редакції 14.07.2025
Стаття рекомендована до друку 11.09.2025
Опубликовано 30.12.2025

Kamilla Voronina – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of Mykola Lukash Translation Studies Department, V. N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: k.v.voronina@karazin.ua; ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9346-1847; GOOGLE SCHOLAR: https://scholar.google.com/citations?user=DbrmmyoAAAAJ&hl=ru; RESEARCH GATE: https://www.researchgate.net/profile/Kamilla_Voronina

Oleksandr Kruchenyuk – first-year Master's student of Mykola Lukash Translation Studies Department, V. N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: alexx8958@gmail.com

FEATURES OF TRANSLATIONAL VIDEO GAME PLAYBACK

The article explores the specifics of video game translation, with a focus on the localization of the iconic role-playing game *The Witcher 3: Wild Hunt*. The relevance of the study lies in the rapid development of the gaming industry, its growing cultural influence, and the rising demand for localized products that are not only technically accurate but also culturally appropriate. Game translation, as a form of intermedia communication, requires attention to language, stylistics, context, cultural codes, genre conventions, and audience expectations. The purpose of the article is to analyze the main translation strategies, linguistic and intersemiotic transformations used in the localization process, and to determine the factors affecting the preservation of authenticity in the game environment. The methodology is based on a comparative analysis of the Polish, English, and Ukrainian versions of the game, using linguocultural, functional-semiotic, and pragmatic approaches. The study examines the translation of proper names, archaisms, dialects, folklore elements, humor, profanity, mythologems, and the rendering of character-specific language strategies. It identifies common translation challenges such as conveying Polish realia, preserving allusions to Slavic culture, and adapting character stylistics and registers. Key transformations include transcoding, calquing, generalization, specification, contextual substitution, elimination, compensation, addition, and translator-driven interpretation. The findings conclude that video game translation is an interdisciplinary phenomenon that requires not only linguistic competence but also deep understanding of cultural codes, genre conventions, player experience, and technical constraints. Effective localization plays a decisive role in the commercial success of the project, its reception by users, and its longevity in the media space.

Key words: *adaptation, cultural specificity, folklore, localization, transformation, translation, video game.*

REFERENCES

1. Karaban, V. I. (2004). *Pereklad anhlijs'koi naukovoi i tekhnichnoi literatury. Hramatychni trudnoschi, leksychni, terminolohichni ta zhanrovo-stylistychni problemy [Translation of English scientific and technical literature. Grammatical difficulties, lexical, terminological and genre-stylistic problems].* Vinnytsia: Nova knyha.
2. Luk'ianova, T. H. (2018). Verbalizatsiia emotsijnykh staniv v mul'tymodal'nomu teksti: intersemiotychnyj pereklad (na materiali anhlijs'koi ta ukrains'koi mov)[Verbalisation of emotional states in multimodal text: intersemiotic translation (based on English and Ukrainian)]. Visnyk Kharkivs'koho natsional'noho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriia «Inozemna filolohiia. Metodyka vykladannia inozemnykh mov» [The Journal of V.N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching], 88, 105–111.
3. CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt: Game script.* Warsaw: CD Projekt Red.
4. Cavallero, G. (2016). *Multimedia and cultural adaptation in video game translation.* Rome: Edizioni Accademiche Italiane.
5. Chandler, P. (2014). *Interactive media: Synchronization in video game localization.* New York: Game Studies Press.
6. Demarle, D. (2017). *Challenges of video game translation.* Montreal: Ubisoft Research.
7. Díaz-Cintas, J. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling.* London: Routledge.
8. Gottlieb, H. (1992). *Subtitling: A new university discipline.* Copenhagen: University of Copenhagen Press.
9. Guerrero, A. (2012). *Technical and cultural challenges in audiovisual translation.* Madrid: Ediciones del Sol.

10. Kruger, J.-L. (2012). *Cognitive aspects of subtitling: Eye-tracking studies.* Johannesburg: Wits University Press.
11. O'Hagan, A. (2018). *Video game localization: Cultural and linguistic adaptation.* London: Palgrave Macmillan.
12. Orero, P. (Ed.). (2004). *Topics in audiovisual translation.* Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
13. Pérez-González, L. (2014). *Audiovisual translation: Theories and practices.* Oxford: Oxford University Press.
14. Sabalbescoa, P. (2010). *Humor and cultural realities in audiovisual translation.* Barcelona: Edicions UAB.

The article was received by the editors 14.07.2025
The article is recommended for printing 11.09.2025
Published 30.12.2025