

ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРИКЛАДНІ АСПЕКТИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР У ГЛОБАЛЬНОМУ ІГРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У роботі досліджено ключові теоретичні та практичні аспекти локалізації відеоігор, що охоплюють переклад, культурну адаптацію та технічну інтеграцію. Проаналізовано основні виклики процесу локалізації та визначено сучасні інструменти й підходи, які забезпечують якісну адаптацію ігрового продукту для міжнародних аудиторій. Запропоновано шляхи підвищення ефективності локалізаційного процесу та його роль у глобальному успіху відеоігор.

Ключові слова: Локалізація ігор, культурна адаптація, гейміфікація, переклад, глобалізація, ігрова індустрія, UX у локалізації.

Annotation

This paper explores the key theoretical and practical aspects of video game localization, including translation, cultural adaptation, and technical implementation. It examines the main challenges involved and highlights modern tools and approaches that ensure high-quality localization for global audiences. The study outlines strategies for improving localization efficiency and emphasizes its importance for the international success of video games.

Keywords: Game localization, cultural adaptation, translation, globalization, gaming industry, user experience, localization tools.

Вступ

Світова індустрія відеоігор демонструє стрімке зростання, що зумовлює необхідність розширення аудиторії через адаптацію контенту для різних мовних і культурних середовищ. Локалізація відеоігор перестала бути простим перекладом тексту, перетворившись на комплексний процес, що охоплює роботу з графікою, звуковими файлами, інтерфейсом користувача та культурними кодами. Висока якість локалізації безпосередньо впливає на комерційний успіх продукту, рівень занурення гравця та репутацію розробника.

Результат розробки

У процесі дослідження було сформовано узагальнену модель локалізації відеоігор, що враховує як лінгвістичні, так і технічні компоненти цього процесу. Проаналізовано сучасні підходи до локалізації, зокрема адаптивний переклад, транслітерацію, креативну трансформацію тексту та глибоку культурну адаптацію, які застосовуються відповідно до жанру та цільової аудиторії гри. Особливу увагу приділено технічним інструментам, серед яких системи автоматизованого перекладу, керування термінологією, локалізаційні платформи та системи контролю версій, що забезпечують узгодженість і точність інтеграції перекладених матеріалів у ігровий рушій.

Виклики впровадження

Локалізація відеоігор стикається з труднощами, пов'язаними з адаптацією сленгу, гумору та культурно маркованих елементів, що часто не мають прямих відповідників у цільовій мові. Культурні відмінності можуть призвести до нерозуміння контенту або його невідповідності очікуванням аудиторії. Технічні обмеження ігрових рушіїв, зокрема жорсткі ліміти довжини рядків або форматування, ускладнюють інтеграцію перекладу. Додаткові труднощі виникають через нестачу чіткої документації та обмежений час на виконання робіт.

Шляхи подолання викликів

Підвищити якість локалізації можна завдяки створенню глосаріїв і стилістичних гідів, що забезпечують послідовність перекладу. Тісна співпраця локалізаторів із розробниками допомагає швидше розв'язувати технічні й змістові питання. Використання сучасних інструментів автоматизованого перекладу та контролю якості підвищує точність обробки великих обсягів даних. Завершальне тестування локалізованої версії носіями мови дає змогу виявити стилістичні та культурні помилки до релізу.

Висновки

Локалізація відеоігор є ключовим елементом успішного виходу продукту на міжнародні ринки. Вона забезпечує зрозумілість контенту, підвищує якість ігрового досвіду та сприяє зростанню аудиторії. Дослідження показало, що ефективна локалізація потребує узгодженого поєднання лінгвістичної точності, культурної адаптації та технічної коректності. Налагоджена комунікація між розробниками та локалізаторами, а також використання сучасних інструментів перекладу і тестування, значно підвищують якість кінцевого продукту. У результаті якісна локалізація не лише покращує сприйняття гри, а й забезпечує її конкурентоспроможність на глобальному ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins, 2013.
2. Bernal-Merino M. Á. Translation and Localisation in Video Games. Routledge, 2014.
3. Chandler H. M., Deming S. O. The Game Localization Handbook. Jones & Bartlett Learning, 2011.
4. Esselink B. A Practical Guide to Localization. John Benjamins, 2000.
5. Dunne K. J. Perspectives on Localization. John Benjamins, 2006.

Кисюк Дмитро Васильович — старший викладач кафедри обчислювальної техніки, Вінницький національний технічний університет, вул. Хмельницьке шосе 95, м. Вінниця, Україна, kneimad@gmail.com

Козельська Дарина Олександрівна — студентка групи ІСП-25б, факультету інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, кафедри обчислювальної техніки, Вінницький національний технічний університет, вул. Хмельницьке шосе 95, м. Вінниця, Україна, dandercofuko@gmail.com

Kysiuk Dmytro V. - Senior Lecturer at the Department of Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, 95 Khmelnytske Shose St., Vinnytsia, Ukraine, kneimad@gmail.com

Kozelska Daryna O. - Student of the Department of Computer Engineering, ISP-25b group, Vinnytsia National Technical University, 95 Khmelnytske Shose St., Vinnytsia, Ukraine, dandercofuko@gmail.com