

**Каневська О. Б.**

Криворізький державний педагогічний університет

**Білий І. В.**

Криворізький державний педагогічний університет

## ЛОКАЛІЗАЦІЯ В КОНТЕКСТІ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ ТА ПЕРЕКЛАДАЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

*Статтю присвячено дослідженню процесу локалізації в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності. Розглянуто ключові аспекти локалізації відеоігор: типи локалізації, її етапи, перекладацькі стратегії та труднощі адаптації. Новизна дослідження полягає у висвітленні ролі штучного інтелекту та машинного перекладу в оптимізації процесів локалізації, а також в аналізі впливу глобальних культурних трендів на стратегії адаптації ігрового контенту. Виявлено, що локалізація відеоігор вимагає ретельної адаптації ігрового контенту до культурних, мовних і правових особливостей цільових географічних регіонів, що робить його надзвичайно актуальним у контексті стрімкого розвитку глобальної ігрової індустрії. Важливість якісної локалізації підкреслюється вимогами гравців і необхідністю успішного виходу ігрових продуктів на міжнародні ринки. Сучасна локалізація охоплює різноманітні аспекти гри, а саме: нарративно-текстовий, усно-діалоговий і функціональний. Залежно від бюджету проєкту та характеристик цільової аудиторії, розробники можуть обирати між повною, частковою локалізацією, локалізацією лише ігрових інструкцій або взагалі відмовитися від неї. При цьому локалізатори використовують різні стратегії перекладу (одомащення, інтернаціоналізація, нейтралізація) та адаптують їх до конкретних потреб проєкту. Визначено та схарактеризовано виклики, з якими стикаються локалізатори: переклад культурно-специфічного контенту, дотримання технічних обмежень, збереження творчого задуму оригіналу та необхідність постійного тестування. У статті підкреслено критичну роль якісної локалізації для успіху відеоігри на міжнародному ринку та її вплив на сприйняття гри цільовою аудиторією. Успішна локалізація вимагає не лише досконалих лінгвістичних навичок, але й глибокого розуміння ігрової індустрії, культурних нюансів цільової аудиторії та технічних аспектів розробки ігор. Дослідження базується на аналізі праць вітчизняних і зарубіжних науковців, а також на практичних прикладах з індустрії відеоігор.*

**Ключові слова:** локалізація, переклад, відеогра, штучний інтелект, стратегії адаптації ігрового контенту.

**Постановка проблеми.** У сучасному світі значну популярність здобули відеоігри, які фактично стали частиною однієї глобальної культури, що об'єднала людей із різних країн і континентів. Завдяки інтернету та розвитку цифрових платформ ігри охоплюють величезну аудиторію гравців, однак, щоб зробити ігровий досвід користувачів з різних національно-культурних середовищ максимально доступним і зручним потрібно забезпечити локалізацію ігор і переклад ігрового контенту. Фахівці в ігровій галузі сходяться у думці, що локалізація відеоігор – це не лише переклад текстів, але й адаптація ігрового контенту до національно-культурних, мовних і правових особливостей конкретних регіонів. Локалізація – складний процес, який вимагає тісної співпраці між розробниками, перекладачами

та фахівцями культурної адаптації. Отже, перекладацька діяльність в ігровій індустрії – це не просто заміна слів однієї мови іншою мовою, оскільки передбачається розуміння контексту гри, її сюжету, персонажів та ірреального світу, в якому розгортаються події, але й врахування культурних і поведінкових нюансів і навіть психології та звичок гравців, які відносяться до іншої лінгвокультурної спільноти, аби зберегти автентичність та емоційний вплив оригіналу.

Дослідження проблеми локалізації в ігровій індустрії та перекладацькій діяльності є актуальним з декількох причин. По-перше, ігрова індустрія продовжує стрімко розвиватися та з кожним роком залучає все більше гравців з різних країн. Розробники та видавці ігор прагнуть вийти на міжнародні ринки, що вимагає якісної локалізації

для задоволення потреб різноманітної аудиторії. По-друге, локалізація впливає на користувачський досвід, що робить гру більш доступною та привабливою для гравців. Неправильний переклад або неврахування національно-культурних особливостей може призвести до негативного сприйняття гри, втрати гравців і, як наслідок, фінансових втрат для компанії. Водночас добре виконана локалізація здатна зміцнити позиції гри на ринку, підвищити її популярність і забезпечити довготривалу лояльність і відданість гравців. По-третє, сучасні гравці очікують високої якості локалізації та перекладу, адже вони бажають отримувати задоволення від гри без перешкод, пов'язаних з мовним бар'єром або національно-культурними відмінностями. Це стосується не лише текстових елементів, але й голосової акторської гри, адаптації графіки, звукових ефектів і навіть маркетингових елементів. Глобалізація та розвиток цифрових технологій відкривають нові можливості для взаємодії гравців з усього світу, створюють спільноти та сприяють культурному обміну. Отже, проблема локалізації в ігровій індустрії та перекладацькій діяльності потребує багатоаспектного вивчення.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** З огляду на кількість публікацій, присвячених дослідженню проблеми локалізації та перекладу відеоігор, можемо зробити висновок, що вона є цікавою, складною та не розв'язаною в повній мірі. Серед вітчизняних науковців дослідженням локалізації займаються такі вчені, як: Ю. Головацька, Ю. Новосад [1], Л. Головащенко, М. Лимар [7], С. Єльцова, Л. Алаєва [11], В. Кравченко [2], О. Підгрушна, А. Качанова [10], С. Харицька, А. Колісниченко [3], Т. Чередничок [4] та ін. Українські вчені визначають поняття «локалізація», його структуру та ознаки; досліджують особливості перекладу відеоігор у контексті лінгвістичної адаптації, механізми використання машинного перекладу у процесі локалізації, відмінності перекладу від локалізації, характеризують основні рівні локалізації, а також стратегії та тактики локалізації ігор.

У зарубіжному науковому дискурсі можна виділити праці таких дослідників: Б. Альваренга (B. Alvarenga) [5], А. Зоракі, М. Кафі (A. Zoraqi, M. Kafi) [12], Дж. Кальво Феррер (J. Calvo Ferrer) [6], К. Мангірон, М. О'Хаган (C. Mangiron, M. O'Hagan) [8; 9] та ін. Сфера інтересу закордонних експертів у царині локалізації відеоігор фактично не відрізняється від тематики праць українських учених, що свідчить про те, що локалізація – універсальна дисципліна, яка має визначені цілі та

поняття, попри те, що є відносно новою галуззю перекладу. Найбільшої уваги приділено культурній складовій лінгвістичного перекладу, адже сутність локалізації полягає в адаптації контенту відповідно до потреб аудиторії, що становить певну географічну та національно-культурну спільноту.

**Постановка завдання.** Мета статті – визначити та описати етапи локалізації ігор та підходи до їх здійснення для забезпечення культурно-релевантного та точного перекладу.

**Виклад основного матеріалу.** Відеогра як феномен мультимодальної комунікації зазнала значних модифікацій, змінилася її аудіовізуальна складова, програмне забезпечення, а головне – функціональне призначення. Світ відеоігор слід розглядати комплексно: як спосіб міжкультурної комунікації, як окреме бізнес-середовище, як нову субкультуру тощо. До лінгвістичної складової відеоігри науковці відносять три важливі аспекти:

а) наративно-текстовий аспект (інформація про гру, ролі та персонажі, мови, глобальна історія гри, цілі гравців, а також спеціальні тексти: ігрові книги, листи, документи тощо);

б) усно-діалоговий аспект (тексти-транскрипції мови персонажів ігрового світу, що містять діалоги, сценарій для озвучення та субтитри);

в) функціональний аспект (функціональні UI (користувачські інтерфейси) тексти з меню, вікна, що спливають або підказки) [3].

Ураховуючи ці аспекти, зазначимо, що роль перекладача у процесі популяризації гри та її успіху на ігровому ринку різних країн світу значуща, адже зараз багато ігор створити сюжетну лінію, яка повинна бути цікавою для багатьох людей в усьому світі, а тому містить багато лінгвістичних елементів задля повного передавання усіх задумів розробника.

Варто підкреслити, що деякі науковці прирівнюють поняття локалізації до звичайного перекладу, який є основним предметом перекладознавства (науки, що вивчає процес і результати усного та письмового перекладу). Проте локалізація – це дещо вужча сфера, яка бере свій початок у середині 1980-х років, коли великі видавці програмного забезпечення шукали нові ринки для продажу своєї продукції. Вони помітили, що в таких країнах, як Франція, Італія, Німеччина та Іспанія, існує попит на ігрові продукти, але потенційні клієнти купували б їх лише в тому випадку, якби вони були доступні їхніми мовами. Б. Альваренга слушно вказує, що саме за допомогою процесу локалізації пропонувані контент адаптується до конкретної ситуації сприйняття, щоб стати більш доречним

і релевантним для певної культури, але при цьому має на меті викликати в цій культурі ефект, подібний до того, що пропонується в оригіналі [5]. Отже, виникла проблема перекладу ігор мовами покупців, пристосування ігрового контенту до національно-культурних особливостей їхніх країн, тобто локалізації, яку сьогодні плідно розв'язують і науковці-теоретики, і перекладачі-практики.

Локалізація ігор має багато спільного з локалізацією програмного забезпечення. Спільність полягає в тому, що в обох випадках поєднуються переклад мови та програмна інженерія, де перекладені рядки тексту мають бути належним чином розміщені в програмному забезпеченні. Тобто локалізація вимагає, щоб довжина рядка не виходила за межі відведеного простору, що, у свою чергу, обмежує свободу перекладу. В обох випадках локалізація проходить схожий цикл, який в ідеалі починається з процесу інтернаціоналізації та проходить низку процедур контролю якості перед випуском фінальної версії. Ще одна схожість полягає у використанні моделі *sim-ship* (одночасного відвантаження), коли оригінальний продукт, зазвичай англomовний, випускається разом із локалізованими версіями. Ця модель є загальноприйнятною в індустрії локалізації сьогодні, але має значні наслідки для перекладу, коли перекладачеві доводиться працювати з нестабільним вихідним контентом, який може змінюватися на усіх етапах проекту. Більшість ігор, випущених

у Європі, працюють за цією моделлю, на відміну від моделі, коли локалізовані версії публікуються після виходу оригіналу. Останній варіант поширений серед японських розробників ігор. К. Мангірон, М. О'Хаган зазначають, що локалізатори, які працюють за моделлю *sim-ship*, можуть зіткнутися з додатковим стресом через те, що їм доводиться виконувати завдання, не маючи змоги побачити або пограти в готову гру, і перекладати рядки, контекст яких не завжди доступний [8].

Локалізація відеоігор передбачає здійснення декількох етапів: під час першого етапу відбувається основна частина перекладу відповідно до національних стандартів мови; на другому етапі перекладачі здійснюють переклад інтерфейсу гри на цільову мову; на останньому етапі відбувається власне адаптація відповідно до цільової мови країни, переклад словоформ та менших лінгвістичних одиниць, деталізація національно-культурних особливостей, переклад лінгвістичних елементів, що не впливають на основний функціонал відеоігри. Етапи локалізації відеоігри схематично показано на рис. 1.

У практиці ігрової індустрії використовують чотири типи локалізації:

1. *Повна локалізація*. Цей вид локалізації передбачає повний переклад тексту, коду та дублювання в іграх. З огляду на масштаби роботи, яку повинен зробити перекладач, такий тип локалізації зазвичай використовують у високо бюджетних проек-

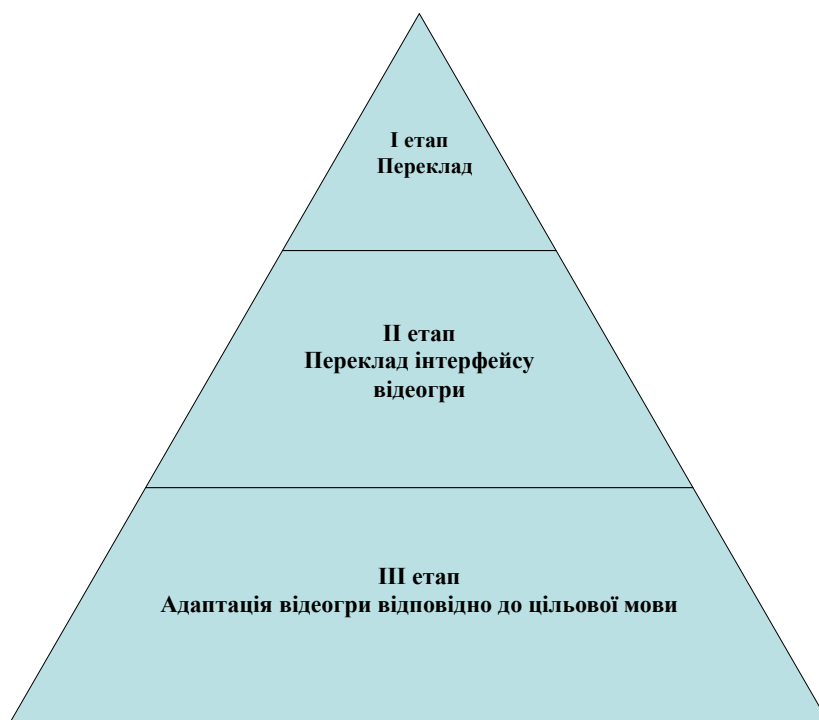


Рис. 1. Етапи локалізації відеоігри

тах. Гарним прикладом повної локалізації слугує відеогра «The Witcher 3: Wild Hunt» («Відьмак 3: Дике Полювання»), оскільки ця гра має повну українську локалізацію, тобто переклад тексту, інтерфейсу та повне озвучення українською мовою.

2. *Часткова локалізація.* Цей тип локалізації забезпечує переклад тексту та інших лінгвістичних елементів, наприклад, інтерфейсу, проте звукова складова залишається мовою оригіналу, хоча субтитри перекладаються мовою локалізації та часто присутні. Часткову українську локалізацію можемо побачити на прикладі такої популярної гри, як «Grand Theft Auto V»: інтерфейс і субтитри перекладені українською, але озвучення залишається англійською мовою. Також частково локалізована гра «Baldur's Gate» – «Балдурс Гейт» («Брама Балдура») (зазначимо, що в локалізації цієї гри брали участь студенти-перекладачі Криворізького державного педагогічного університету у 2023 р.).

3. *Локалізація ігрових інструкцій.* У цьому випадку текст інструкції та правил до гри перекладаються, проте сама гра залишається доступною лише мовою оригіналу. Такий вид локалізації переважно обирають у тих країнах, де цільова аудиторія вільно володіє англійською мовою, що є найпопулярнішою для локалізації. Прикладом такої локалізації є відеогра «Minecraft», яка переважно залишається англійською, проте інструкції та меню доступні українською мовою.

4. *Відсутність локалізації.* Деякі розробники повністю відмовляються від локалізації, тобто гра доступна лише мовою оригіналу. Зазвичай це трапляється у випадку бюджетних ігор, які розробляються невеликими компаніями або групами людей [3].

Існують різні стратегії, які можуть бути використані в процесі локалізації перекладу відеоігор, а перекладачі повинні вибрати ту стратегію, яку вони вважають найбільш релевантною для досягнення своїх цілей. Науковці зазначають, що в контексті локалізації та культурних референцій у перекладі сценаріїв відеоігор використовуються три основні перекладацькі стратегії: одомашнення, інтернаціоналізація та нейтралізація. Так, одомашнення – це техніка створення більшої близькості між оригінальним контентом і цільовою культурою, видалення культурних особливостей вихідного контенту і заміна їх елементами цільової культури. На думку деяких перекладачів, еквівалентність характеризується динамічністю, тому суто текстовий елемент оригінального тексту втрачає частину своєї важливості, якщо він не здатний викликати реакцію у читачів (гравців) мовою перекладу подібну до реакції читачів

(гравців) мовою оригіналу. Проте, одомашнення є доволі популярною стратегією локалізації, а багато науковців вважають її найбільш релевантною. Приклад одомашнення можемо бачити у рядках з відеоігри «The Witcher 3: Wild Hunt», де фраза «*Damn, you're ugly!*» була перекладена як «*Тю, яка ж ти потвора!*». Стратегія одомашнення була застосована при локалізації гри «Baldur's Gate»: *Please, Winterbrook. Without the stone, Resurrection Gorge is doomed. – Будь ласка, Студениць. Без каменю, Ущелина Воскресіння приречена.*

Інтернаціоналізація зберігає в перекладі відеоігри культурні елементи, характерні для вихідної культури та протиставляє їх стандартам мови перекладу з метою збереження вихідної референції. На думку дослідників, цей прийом може містити невідомі вирази або посилання для цільової культури, тобто, хоча співрозмовник отримує певну інформацію про іншу культуру, він втрачає якусь її частину (іноді значущу) під час комунікативного акту. У відеоіграх інтернаціоналізація часто репрезентується елементами, які ми бачимо на екрані, наприклад, надписи на стінах, музична складова, текст записок чи листів тощо. Приклад інтернаціоналізації можемо прослідкувати у грі «Assassin's Creed: Odyssey»: де фраза «*By Zeus!*» була перекладена як «*Клянуся Зевсом!*». У цьому випадку перекладач міг би застосувати прийом одомашнення та сказати «*Клянуся Богом!*», проте вирішив залишити початкову форму для збереження загальної атмосфери гри.

Нейтралізація полягає в перенесенні елемента вихідної культури в цільову культуру без певних специфічних культурних референцій, наприклад: назви відомих ресторанів, магазинів, компаній, брендів товарів, імена знаменитостей тощо. Тобто конкретна референція культури-джерела замінюється в цільовій культурі більш загальним гіпонімом того, що презентується, а не аналогічним відповідником, що вже існує в цільовій культурі, як це робиться при одомашненні. У результаті нейтралізації втрачається згадка про конкретну культурну референцію, але вона може бути зрозуміла цільовому читачеві та допомагає уникнути непорозуміння [5]. Прикладом нейтралізації може слугувати рядок із гри «Grand Theft Auto V»: «*Let's go to Burger Shot and grab some food.*», який зазнав змін та був перекладений як «*Давай заїдемо в закусочну перекусити*» адже *Burger Shot* не має ніякої цінності у репрезентації свідомості людей, які ніколи його не бачили та не знають про нього, тому його було замінено на слово «закусочна» для того, аби передати сенс повідомлення так, аби він був зрозумілим для всіх.

Під час локалізації перекладач стикається з багатьма викликами, з-поміж яких найбільш важливими є такі: переклад жартів, ідіом, паремій, термінології, певні технічні обмеження, що впливають на обсяг тексту, важливість збереження творчого задуму, дубляж і тестування на усіх етапах локалізації. Окрім цих труднощів, як підкреслюють А. Зоракі та М. Кафі, перекладачі відеоігор також повинні мати знання про ігрову індустрію, стежити за трендами та бути в курсі нових технологій [12].

Крім того, у галузі локалізації останнім часом посилилася тенденція до використання машинного перекладу та штучного інтелекту. Машинний переклад автоматизує значну частину роботи, генерує переклади текстів, але потребує доопрацювання та редагування людьми. Штучний інтелект також допомагає впоратися з термінологією, аналізувати тексти, автоматизувати рутинні завдання та персоналізувати контент для різних аудиторій. Хоча штучний інтелект стає все більш потужним, він не замінює людей-перекладачів – їхній досвід і знання необхідні для забезпечення високої якості перекладу, що враховує національно-культурні та психологічні, поведінкові особливості, емоційний контекст.

Безперечно, штучний інтелект революціонує процес локалізації, робить його швидшим, дешевшим і точнішим. У майбутньому його роль у локалізації лише зростатиме: він зробить її доступнішою для малого та середнього бізнесу, а також дозволить локалізувати більше контенту, що зробить його доступним для ширшої аудиторії по всьому світу.

**Висновки.** Локалізація відеоігор вимагає ретельної адаптації ігрового контенту до національно-культурних, мовних і правових особливостей цільових географічних регіонів, що робить дослідження локалізації надзвичайно актуальною в контексті стрімкого розвитку глобальної ігрової індустрії. Важливість якісної локалізації підкреслюється вимогами гравців і необхідністю успішного виходу ігрових продуктів на міжнародні

ринки. Сучасна локалізація охоплює різноманітні аспекти гри: наративно-текстовий, усно-діалоговий і функціональний. Залежно від бюджету проєкту та характеристик цільової аудиторії, розробники можуть обирати між повною, частковою локалізацією, локалізацією лише ігрових інструкцій або взагалі відмовитися від неї. При цьому локалізатори використовують різні стратегії перекладу (одомашнення, інтернаціоналізація, нейтралізація) та адаптують їх до конкретних потреб проєкту.

Сучасні локалізатори стикаються з численними викликами, серед яких найбільш важливими для розв'язання є: переклад культурно-специфічного контенту, дотримання технічних обмежень, збереження творчого задуму оригіналу та необхідність постійного тестування. Успішна локалізація вимагає від локалізатора-перекладача не лише досконалих лінгвістичних навичок, але й глибокого розуміння ігрової індустрії, національно-культурних нюансів цільової аудиторії та технічних аспектів розробки ігор.

Останні дослідження в галузі локалізації відеоігор указують на те, що роль штучного інтелекту та машинного навчання у процесі адаптації контенту постійно зростає. Ці технології дозволяють автоматизувати певні аспекти локалізації, зокрема попередній переклад технічних термінів та повторюваних елементів інтерфейсу. Проте, попри технологічний прогрес, роль людини-локалізатора залишається критично важливою, особливо в контексті творчого перекладу та національно-культурної адаптації.

Якісна локалізація стає все більш важливим фактором у визначенні успіху гри на міжнародному ринку. Вона безпосередньо впливає на сприйняття гри гравцями, їхній рівень залученості та, як наслідок, комерційний успіх проєкту. Отже, індустрія локалізації відеоігор продовжує еволюціонувати, інтегрувати нові технології та методи для забезпечення найвищої якості адаптації ігрового контенту до потреб глобальної аудиторії.

#### Список літератури:

1. Головацька Ю., Новосад Ю. Концепції локалізації відеоігор. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу*. 2019. С. 217–220. URL: [http://dSPACE.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/15726/1/98-Holovatska\\_Novosad.pdf](http://dSPACE.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/15726/1/98-Holovatska_Novosad.pdf) (дата звернення: 05.07.2024).
2. Кравченко В. Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор «Subnautica»). Суми, 2021. 81 с. URL: [https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/download/123456789/86593/1/Kravchenko\\_mag\\_rob.pdf;jsessionid=C7C65D8A79616403273D6C0C4FFB3ACB](https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/download/123456789/86593/1/Kravchenko_mag_rob.pdf;jsessionid=C7C65D8A79616403273D6C0C4FFB3ACB) (дата звернення: 05.07.2024).
3. Харицька С., Колісниченко А. Локалізація відеоігор як важливий елемент національного та культурного вираження. *Національна ідентичність в мові і культурі: збірник наукових праць*. 2020. С. 169–172. URL: <https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/51002/3/Localization%20of%20video%20games.pdf> (дата звернення: 03.07.2024).

4. Чередничок Т. Машинний переклад у контексті локалізації відеоігор. 2022. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/300405097.pdf> (дата звернення: 04.07.2024).
5. Alvarenga B. Videogame localization and its impact on players' immersion. Piracicaba, 2019. 50 p. URL: [https://www.academia.edu/42097197/-VIDEOGAME\\_LOCALIZATION\\_AND\\_ITS\\_IMPACT\\_ON\\_PLAYERS\\_IMMERSION\\_Beatriz\\_Mercuri\\_Alvarenga](https://www.academia.edu/42097197/-VIDEOGAME_LOCALIZATION_AND_ITS_IMPACT_ON_PLAYERS_IMMERSION_Beatriz_Mercuri_Alvarenga) (дата звернення: 05.07.2024).
6. Calvo Ferrer J. Video game localisation: a brief insight into the industry. 2022. URL: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71327/6/Calvo-Ferrer\\_Video-Game-Localisation.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71327/6/Calvo-Ferrer_Video-Game-Localisation.pdf) (дата звернення: 03.07.2024).
7. Holovashchenko L. S., Lyman M. Y. Localisation and translation of computer games on the example of the video game «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl». *Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University*, Series: Philology. Journalism. 2022. Vol. 2, № 5. Pp. 19–23. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.5.2/04>.
8. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6. Pp. 10–21. URL: [https://www.researchgate.net/publication/281749030\\_Game\\_-\\_Localisation\\_Unleashing\\_Imagination\\_with\\_'Restricted'\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_-_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation) (дата звернення: 02.07.2024).
9. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Benjamins Publishing Company, John, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.106>.
10. Pidhrushna O. H., Kachanova A. O. Ukrainian localisation of role-playing games (based on Toby Fox's English indie games «Undertale» and «Deltarune»). *Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University*. Series: Philology. Journalism. 2023. Vol. 1, № 2. Pp. 202–210. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2023.2.1/35>.
11. Yeltsova S., Alaeva L. Localization of computer video games. *International Humanitarian University Herald*. Philology. 2019. Vol. 4, № 43. Pp. 60–63. DOI: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>.
12. Zoraqi A., Kafi M. The (In)visible Agency of Video Game Localizers in Iran: A Case Study Approach. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal*. 2023. Vol. 1, № 1. Pp. 29–47. DOI: <https://doi.org/10.22034/mic.2023.164369>.

#### **Kanevska O. B., Bilyi I. V. LOCALIZATION IN THE CONTEXT OF THE GAMING INDUSTRY AND TRANSLATION ACTIVITIES**

*This article is dedicated to the study of the localization process within the context of the gaming industry and translation activities. Key aspects of video game localization are examined: types of localization, its stages, translation strategies, and adaptation challenges. The novelty of the research lies in highlighting the role of artificial intelligence and machine translation in optimizing localization processes, as well as analyzing the impact of global cultural trends on game content adaptation strategies. It is found that video game localization requires meticulous adaptation of game content to the cultural, linguistic, and legal peculiarities of target geographical regions, making it extremely relevant in the context of the rapid development of the global gaming industry. The importance of quality localization is underscored by player demands and the necessity for the successful launch of gaming products in international markets. Modern localization encompasses various aspects of the game, namely: narrative-textual, oral-dialogue, and functional components. Depending on the project budget and target audience characteristics, developers can choose between full, partial localization, localization of game instructions only, or complete abandonment of localization. In this process, localizers use different translation strategies (domestication, internationalization, neutralization) and adapt them to the specific needs of the project. Challenges faced by localizers are identified and characterized: translating culturally specific content, adhering to technical constraints, preserving the original creative intent, and the need for constant testing. The article emphasizes the critical role of quality localization for the success of a video game in the international market and its impact on the target audience's perception of the game. Successful localization requires not only excellent linguistic skills but also a deep understanding of the gaming industry, the cultural nuances of the target audience, and the technical aspects of game development. The research is based on the analysis of works by domestic and foreign scholars, as well as practical examples from the video game industry.*

**Key words:** localization, translation, video game, artificial intelligence, game content adaptation strategies.