

DOI 10.36074/logos-19.12.2025.031

## ЛЕКСИКО-СТИЛІСТИЧНІ ВИКЛИКИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ВІДЕОГРИ “SALLY FACE” УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Григошкіна Ярослава Володимирівна<sup>1</sup>, Бородій Тетяна Олександрівна<sup>2</sup>

---

1. кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і практики перекладу  
*Донецький національний університет імені Василя Стуса, УКРАЇНА*  
ORCID ID: 0000-0003-2180-0800

2. здобувач вищої освіти  
*Донецький національний університет імені Василя Стуса, УКРАЇНА*

---

Комп'ютерні ігри посідають особливе місце серед сучасних мультимедійних продуктів, поєднуючи у собі елементи літератури, кінематографу, інтерактивного мистецтва та програмування. З лінгвістичної точки зору комп'ютерна гра становить складний багаторівневий текст, у якому поєднуються вербальні, візуальні, звукові та інтерактивні компоненти. Незважаючи на зацікавленість у цифровому контенті споживачів та нагальну потребу в перекладі популярних проєктів, наразі не вистачає емпіричних досліджень одного з перекладацьких стратегій локалізації [1; 2; 3; 4; 6]. «Sally Face» – інді-гра з яскраво вираженим чорним гумором, орієнтованого на підлітків, великою кількістю ідіоматичних висловів, ігор слів, культурних алюзій та елементів жаху та психологічного трилера [5]. Саме ці риси роблять лексико-стилістичну локалізацію критично важливою. Гра вирізняється великою кількістю персонажів, кожен з яких має свій особливий стиль мовлення, та текстів, що відображають атмосферу гри.

Об'єктом дослідження є стратегія локалізації при перекладі відео ігор з англійської мови – українською. Предмет роботи – лексико-стилістичні особливості перекладацької локалізації на матеріалі відеогри «Sally Face». Мета роботи полягає у виявленні специфіки застосування лексико-стилістичних прийомів і перекладацьких стратегій, що забезпечують подолання основних труднощів локалізації англійськомовної відеогри «Sally Face» українською мовою.

Локалізація відеоігор – не лише буквальный переклад рядків: це комплекс адаптацій (мовних, культурних, технічних), що забезпечують ігровий

досвід, близький до оригіналу для цільової аудиторії. Цю багатопланову природу локалізації підкреслюють дослідження норм та практик локалізації [1]. Як зазначає Х. Шаріфі, локалізація підпорядковується певним нормам і культурним очікуванням цільового ринку, які визначають, що вважається прийнятним або доречним для гравців тієї чи іншої культури [6].

Відеогра "Sally Face" вирізняється експресивною мовою, елементами чорного гумору, неологізмами, жаргонізмами та алюзіями на американську культуру. У процесі перекладу виникають труднощі з передачею колориту оригіналу, відтворенням індивідуальних мовних особливостей персонажів та стилістичної атмосфери гри. Ефективна локалізація потребує використання таких стратегій, як функціональна адаптація, компенсація та пошук культурних аналогів. Як підкреслює Д. Кудла, гумор, жаргон, ігрові сленгізми та культурні алюзії – найпроблемніші елементи для перекладачів [3]. Лексика персонажів надзвичайно різноманітна, адже кожен персонаж належить до певної вікової категорії, статусу та навіть біологічного виду, тому і потребує особливої уваги при перекладі діалогів, знання особливостей поведінки і ролі персонажа в грі, а також ознайомлення з сюжетом гри. Розглянемо кілька прикладів: репліка Меган «It's okay, my daddy says bad words sometimes too» є показовим прикладом дитячого мовлення з елементами розмовного стилю та евфемізмами. У перекладі «Нічого страшного, мій татусь теж іноді лається» збережено лексико-стилістичну м'якість, інтонацію побутовості та наївну інтонацію персонажа. Для збереження дитячого тону перекладачі використали зменшувально-пестливу форму «татусь», застосували евфемізм та граматичну заміну англ. *bad words* на укр. *лається*, а замість буквального «це нормально» вибрано природне «нічого страшного», що є прикладом використання антонімічного перекладу.

Другий приклад зі слів Саллі «Check out the Super Gear Boy!» належить до розмовного стилю та відображає типову манеру спілкування підлітків у грі. Фраза є емоційною, короткою й експресивною, передає захоплення та бажання героя похвалитися новим пристроєм. Фразове дієслово *check out* вжито у значенні «поглянь, оціни», воно має неформальне забарвлення, що в українському перекладі природньо передано сленговим «заціни». Такий перекладацький вибір дозволяє зберегти молодіжний тон і динамічність висловлювання. Назву «Super Gear Boy» перекладач залишає без змін, оскільки вона є вигаданим брендом, що відсилає до реального *Game Boy* і не потребує адаптації. Таким чином, варіант «Заціни мій Супер Gear Boy!» є лексико-стилістично адекватним: він точно висвітлює інтонацію захоплення, природньо відтворює розмовну лексику та зберігає культурну алюзію, характерну для оригіналу.



SEZIONE 16.  
FILOLOGIA E GIORNALISMO

Репліка «Get deep into these thoughts and the world makes less and less sense», яка належить пані Розенберг у грі Sally Face [5], є виразом рефлексивного і філософського характеру. Вона передає глибоке розмірковування старшої жінки про сприйняття світу та його хаотичність. У тексті англійською використано просту синтаксичну конструкцію, проте її зміст насичений емоційною та когнітивною складовою, характерною для персонажа з життєвим досвідом і внутрішньою мудрістю. Український переклад «Заглиблюючись у ці думки, світ стає все більш безглуздим» є лексико-стилістично адекватним: він зберігає глибину роздумів, плавність фрази та семантичну точність оригіналу. Переклад ефективно передає рефлексивний тон, повільну розмірену інтонацію персонажа, підкреслюючи його світогляд і психологічний стан, що важливо для створення атмосфери інтерактивного наративу гри.

Дослідником Б. Онартом уточнено, що велика частина локалізованих діалогів у відеоіграх не відповідає очікуванням щодо адекватності, в багатьох рядках втрачаються значення або гумор оригіналу [4]. Інколи деякі репліки та фрази вимагають знання додаткової інформації чи контексту.

У грі виявлені діалоги, що можуть здаватися нелогічними. Наприклад: англ. *\_- No--- --n -n-w----t th-- ----Sal? --t ev-- -ar-y. --ny live- -ill ---end -- i-*. Переклад укр.: *Ніх-- н- по--нен пр- це з--ти -----, Сале? --віль Лар--. Ві- ц----о за-жа--ме б---то ж-ттів* [5]. Репліка з «Sally Face» стилізована як неповний, перерваний текст із «поганим зв'язком», що імітує повідомлення привида. У ній використано дефіси та пропуски букв, що створює ефект перерваного сигналу і передає атмосферу напруженості та містики. Імена персонажів (*Сал, Ларрі*) збережено, що підтримує автентичність ігрового контексту. Український переклад успішно відтворює цю стилістичну специфіку через пропуски та дефіси, зберігаючи імена персонажів та емоційний ефект, що дозволяє гравцеві відчувати ефект надприродного повідомлення.

Щодо технічної складової гри, локалізатори також повинні бути обізнаними з технічними аспектами гри, оскільки при зміні та внесенні перекладу до ігрового середовища можна припуститися технічних помилок. У процесі локалізації гри важливо забезпечити цілісність програмного продукту після внесення мовних змін, тобто після перекладу текстів і меню гра має працювати без збоїв. Ілюстрацією цього є надписи на певних об'єктах, що з'являються у грі. Наприклад, виявлений надпис на кам'яній стіні храму культу: англ. *FOR WE ARE THE DEVOURERS OF GOD* – укр. *БО СЕГО БОГА ПОЖИРАЧАМИ МИ Є* [5]. У перекладі цієї фрази локалізатори застосували стратегію форенізації, що виявляється у використанні архаїзму «сего» та інверсії. Таке рішення навмисно віддаляє вислів від сучасних мовних норм,

створюючи відчуття «чужості» й сакральної урочистості, характерної для окультного дискурсу гри. Завдяки цьому досягається ефект відчуження, який занурює гравця у специфічну атмосферу культури й надає тексту автентичного містичного звучання. Перекладачам вдалося відтворити вислів з дотриманням шрифту та графічно вплести його у фон гри.

**Висновки.** Аналіз лексико-стилістичних особливостей локалізації відеогри «Sally Face» українською мовою виявив, що основними викликами є передача емоційного забарвлення, стилю персонажів та культурних алюзій оригіналу. Репліки героїв містять елементи розмовної мови, сленг, жаргон, чорний гумор, неповні або перервані тексти, що імітують поганий зв'язок або психологічний стан персонажів. Українська локалізація демонструє ефективно застосування таких перекладацьких прийомів, як функціональний еквівалент, евфемізація, збереження імен та брендів назв, транскрипція нестандартних мовних форм. Збереження інтонації, емоційного тону та стилістичної специфіки персонажів дозволяє українському гравцеві відчути атмосферу та ігровий досвід, максимально наближений до оригіналу. локалізація відеоігор постає як багатокomпонентний процес, що інтегрує лінгвістичні, культурні та технічні складники й вимагає ґрунтовного розуміння не лише мовних механізмів, а й ігрового контексту загалом.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

- [1] Casamayor, R., Arcega, L., Pérez, F., & Cetina, C. (2025). Boosting bug localization in software models of video games with simulations and component-specific genetic operations. *Softw. Syst. Model*, 24, 1157–1185. <https://doi.org/10.1007/s10270-024-01253-2>
- [2] Chen, D.M., & Luo, H. (2024). Translating Cultural Memory in Video Games: Realism and Localization of Chinese Parents. *DiGRA Digital Library*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2024i2.2280>
- [3] Kudła, Dominik (2023). The views of dedicated Polish gamers on the localization of video games into Polish – online survey results. *Kwartalnik Neofilologiczny*, LXVIII, 4/2021. <https://doi.org/10.24425/kn.2021.139558>
- [4] Onar, B. C., Çatak, G. (2022). Translation and Localization of Video Games: An Analysis of Uncharted 4 in Turkish. *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*. 62, 91–122. <https://doi.org/10.26650/connectist2022-997543>
- [5] Sally Face Українською. Онлайн крамниця Steam. <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2833797487>
- [6] Sharifi, H. (2016). Norms governing the localization of video games. *The Journal of Internationalization and Localization*, Volume 3, Issue 1, 61–73. <https://doi.org/10.1075/jial.3.1.04sha>