

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

БОРОДІЙ ТЕТЯНА ОЛЕКСАНДРІВНА

Допускається до захисту:

к. філол. н., доцент,
доцент кафедри англійської філології
в.о. завідувача кафедри англійської
філології

Майя ЮРКОВСЬКА

« ____ » ____ 20 ____ р.

ТЕМА

СПЕЦИФІКА УКРАЇНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯК ПЕРЕКЛАДАЦЬКОГО
ПРИЙОМУ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ ВІДЕОІГОР
«SALLY FACE», «FRAN BOW», «THE SINKING CITY» ТА
«S.T.A.L.K.E.R.: ТІНЬ ЧОРНОБИЛЯ»)

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська»

Освітня програма «Англійська та друга іноземна мови та літератури (переклад
включно)»

Магістерська робота

Науковий керівник:

Ярослава ГРИГОШКІНА, к. філ. н., доцент,
доцент кафедри теорії і
практики перекладу

Оцінка: ____ / ____ / ____
(бали/за шкалою ЄКТ5/за національною шкалою)

Голова ЕК: _____

Вінниця 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	1
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯК ПЕРЕКЛАДАЦЬКОГО ПРИЙОМУ.....	7
1.1. Відеоігри як лінгвокультурне явище.....	11
1.2. Стратегії локалізації відеоігор.....	20
1.3. Лексико-стилістичні особливості локалізації відеоігор.....	26
1.4. Проблеми локалізації аудіо/візуального контенту.....	43
Висновки до розділу 1	54
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ РІШЕНЬ НА МАТЕРІАЛІ ВІДЕОІГОР «SALLY FACE», «FRAN BOW», «THE SINKING CITY» ТА «S.T.A.L.K.E.R.: ТІНЬ ЧОРНОБИЛЯ».....	55
2.1. Відтворення лексико стилістичних засобів перекладу.....	56
2.2. Специфіка відтворення власних назв.....	73
2.3. Локалізація лексичних та культурних особливостей відеоігор.....	83
2.4. Локалізація граматичних особливостей мови.....	93
Висновки до розділу 2.....	98
ВИСНОВКИ.....	100
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	103
СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ.....	110
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	111

АНОТАЦІЯ

Бородій Т.О. Локалізація комп'ютерних ігор (на матеріалах відеоігор «Sally Face», «Fran Bow», «The Sinking City» та «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»). Спеціальність 035 «Філологія» Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно), перша англійська» Освітня програма «Англійська мова і переклад». Донецький національний університет імені Василя Стуса, 2024. 114 с.

Ця курсова робота присвячена дослідженню процесів локалізації комп'ютерних ігор, їх важливості та впливу на міжнародний успіх ігрових продуктів. На прикладах матеріалів відеоігор «Sally Face», «Fran Bow», «The Sinking city» та «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» у роботі розглядаються основні етапи локалізації, включаючи переклад текстового контенту, адаптацію графіки та інтерфейсів до культурних особливостей різних регіонів. Акцент зроблено на викликах, які виникають перед розробниками і локалізаторами при адаптації ігор для багатоманітних культурних контекстів а також мовними особливостями.

У теоретичній частині роботи було розглянуто відеоігри як явище лінгвокультури та їх вплив на маси. Також було посвячено розділ дискурсу комп'ютерних ігор і яким чином відеоігри можуть бути розглянуті з точки зору лінгвістики. Локалізація відеоігор вимагає не лише знань іноземних мов але і навичок володіння програмним забезпеченням, оскільки текст відеоігор тісно взаємодіє з аудіовізуальною складовою.

Особлива увага приділяється аналізу викликів та труднощів, які виникають у перекладачів під час перекладу а також методам їх подолання, зокрема завдяки застосуванню стратегій локалізації, таких як форенізація, доместикація, компенсація та перекладацьких прийомів, зокрема модуляції, опущення, конкретизації та інших. Також у роботі проаналізований вплив культурних та мовних аспектів на локалізацію ігор, вивчаються особливості взаємодії місцевих і міжнародних розробників з українським ігровим ринком.

Курсова робота спрямована на розуміння значення локалізації в ігровій індустрії та впливу культурної адаптації на успішність продукту на міжнародному рівні, що має важливе теоретичне і практичне значення.

Ключові слова: локалізація, комп'ютерна гра, відеогра, стратегія, прийом, адаптація, переклад.



SUMMARY

Borodii T.O. Localisation of computer games (based on the video games “Sally Face”, “Fran Bow”, “The Sinking City” and “S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl”). *Speciality 035 “Philology: Specialisation 035.041 “Germanic Languages and Literatures (translation inclusive), the first English”, Educational programme “English Language and Translation”. Vasyl’ Stus Donetsk National University, 2024. 114 c.*

This course paper is devoted to the study of computer game localization processes, their importance, and their impact on the international success of gaming products. Using examples from the video games Sally Face, Fran Bow, The Sinking City, and S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl," the paper examines the main stages of localization, including the translation of text content and the adaptation of graphics and interfaces to the cultural characteristics of different regions. The emphasis is on the challenges that developers and localizers face when adapting games for diverse cultural contexts and linguistic characteristics.

The theoretical part of the work examines video games as a phenomenon of linguoculture and their influence on the masses. A section is also devoted to the discourse of computer games and how video games can be viewed from a linguistic perspective. Localizing video games requires not only knowledge of foreign languages but also software skills, as the text of video games interacts closely with the audiovisual component.

Particular attention is paid to the analysis of the challenges and difficulties that translators face during translation, as well as methods for overcoming them, in particular through the use of localization strategies such as foreignization, domestication, compensation, and translation techniques such as modulation, omission, concretization, and others. The paper also analyzes the influence of cultural and linguistic aspects on game localization and examines the peculiarities of interaction between local and international developers with the Ukrainian gaming market.

The paper is aimed at understanding the importance of localisation in the gaming industry and the impact of cultural adaptation on the success of a product at the international level, which is of great theoretical and practical importance.

Key words: localization, computer game, videogame, strategy, technique, adaptation, translation



ВСТУП

Дослідження присвячене розгляду феномену локалізації відеоігор, що полягає в пристосуванні тексту-оригіналу до мови перекладу (озвучення мовою перекладу) відеоігор з урахуванням особливостей адаптації перекладних текстів до інших лінгвокультур. Ідеться про повну адаптацію однієї мови комп'ютерних ігор (переважно англійської) до іншої з урахуванням цільової аудиторії. Актуалізуємо проблему *української локалізації* – переклад текстового супроводу комп'ютерних відеоігор з англійської мови – українською. В умовах великої конкуренції поширювачів ігор, зокрема й з урахуванням активної російської локалізації, українськомовний переклад повинен бути якісним. Існує велика конкуренція в цьому процесі.

У цьому дослідженні розглядається процес українізації «ігрового всесвіту», тобто вихід української мови ще на один рівень, підвищення її статусу як мови ігрового дискурсу. Актуалізовано потребу в якісних перекладах текстового супроводу комп'ютерних відеоігор, що заповнили не лише світовий, але й український дискурсивний простір. Як зауважує Юліан Грицевич, «щоб української мови було більше, треба припинити “піратити” ігри, не грати російською, активно просити українську у розробників і грати українською в тих проєктах, де вона вже є» [35].

У цьому дослідженні актуалізуємо проблематику перекладознавства, лінгвокультурології, дискурс лінгвістики та прагмалінгвістики, оскільки йдеться про лінгвокультурний дискурсивний простір української мови, до якого необхідно коректно адаптувати англomовні тексти з урахуванням їх прагматичного наповнення. Наголосімо, що лінгвокультура «(лат. *lingua* – мова і *cultura* – освіта, розвиток) – вияв, відбиття і фіксація культури в мові й дискурсі» [86 с. 156].

Актуальність магістерської роботи полягає, по-перше, в тому, що в ній висвітлюється становлення статусу української мови, розширення її функційного навантаження внаслідок впровадження української локалізації; по-друге, успіх української локалізації призведе до подолання конкуренції щодо

актуалізації названої функції іншими мовами, насамперед російською, українська локалізація сприятиме нейтралізації впливу так званого «руського міра»; по-третє, перекладознавча практика потребує вдосконалення, нових перекладацьких рішень, чому також сприяє описуваний феномен.

Феномен української локалізації розглядала українська перекладачка Т. І. Чередничок: свої міркування вона розмістила на сайті української перекладацької спілки «Шлякбित्रаф». Ця спілка одна з перших почала опікуватися проблемою української локалізації ігор. Актуалізованій проблемі присвячені наукові розвідки іноземних учених, зокрема Мінако О'Хаган [72–73], Альберто Фернандеса Косталеса [55–56], та праці українських дослідниць Л. С. Головащенко та М. Ю. Лимар [8]

Мета цього дослідження – *схарактеризувати феномен локалізація комп'ютерних ігор та показати особливості впровадження в українськомовний дискурсивний простір адекватного перекладу текстового супроводу ком'ютерних ігор, що сприяє формуванню ефективної української локалізації.*

Досягнення поставленої мети передбачає необхідність вирішення таких **завдань**:

1) *з'ясувати лінгвістичну сутність понять локалізація ігор, а також англійська / українська локалізація ігор, схарактеризувавши метамову дослідження та її методологічні засади;*

2) *обґрунтувати поняття відеогри як лінгвокультурного явища;*

3) *розглянути загальні стратегії локалізації відеоігор;*

4) *описати проблеми перекладознавства, що пов'язані з питанням української локалізації; лінгвокультурні бар'єри та способи їх подолання;*

5) *простежити специфіку української локалізації в дискурсивному просторі оновлення комп'ютерних ігор, обраних дослідницьким матеріалом, «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля», «The Sinking City», «Fran Bow», «Sally Face»;*

6) *вивчити перекладацьку практику української локалізації з урахуванням своєрідності відтворення лексико-стилістичних засобів перекладу*

англійськомовного текстового простору комп'ютерних відеоігор українською мовою;

7) *показати* специфіку відтворення власних назв під час перекладу англійськомовного текстового простору комп'ютерних відеоігор українською мовою;

8) *виокремити* недосконалі перекладознавчі українськомовні варіанти локалізації ігор та можливості їх удосконалення.

Об'єкт дослідження – англійська й українська локалізація: англійськомовний текст, аудіовізуальний супровід комп'ютерних ігор та своєрідність його перекладу українською мовою.

Предметом дослідження є особливості відтворення англійськомовних текстів, аудіовізуального супроводу комп'ютерних ігор засобами української мови з метою поширення й утвердження української локалізації.

Матеріалом дослідження слугує текстовий, зокрема аудіовізуальний, англійськомовний супровід таких комп'ютерних ігор, як «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля», «The Sinking City», «Fran Bow», «Sally Face», та його українськомовний аналог, що складає 113 текстових фрагментів, серед яких 7 – це текст інструкції, 27 – діалоги, 11 – описи предметів, 47 – власні назви, що функціують у текстовому просторі, що розглядається, та 10 – авторських неологізмів як наслідок лінгвокреативності перекладача, а також 11 назв досягнень. Вибірку сформовано з текстового супроводу вищенаведеного переліку однокористувацьких ігор.

Джерельну базу складають лексикографічні праці (лінгвістичні, енциклопедичні), зокрема **спеціальні лінгвістичні словники**: Жайворонок В. «Знаки української етнокультури: словник довідник» (2006) [85] та Білоноженко В. «Фразеологічний словник української мови» (1993) [84].

У дослідженні застосовані такі **загальнонаукові** методи, як *порівняльний*, що використаний для виявлення подібного й відмінного в порівнювальних текстах, що супроводжують комп'ютерні ігри, – англійськомовному оригіналі та

українському перекладі; прийоми *аналізу* та *синтезу* – для розкриття характерних рис аналізованого тексту, що супроводжує комп'ютерні ігри, та виявлення

особливостей адаптації англійськомовних текстів до української лінгвокультури; *описовий метод* слугує для презентації дослідження, викладу дослідницької концепції; *систематизації* та *класифікації* зібраного матеріалу. Крім того, у дослідженні використано такі **спеціальні лінгвістичні методи**: *метод контекстуального аналізу*, що дає змогу залучати аудіовізуальний контекст, який супроводжує комп'ютерні ігри; *лексикографічного аналізу* з метою інтерпретації дефініцій окремих термінів, типових для супроводу комп'ютерних ігор; *метод когнітивного аналізу*, що відтворює аналізоване поняття крізь призму впливу його на свідомість; *метод категоризації* та *моделювання* явищ об'єктивної дійсності, що зумовлений потребою вивчити мовні одиниці через різноманітні змістові структури, що презентовані в аналізованому тексті (фразеологізми, метафори, порівняння тощо), зокрема й для перевірки адекватності перекладу цих структур; *метод лінгвокультурної інтерпретації*, що дає розуміння національної канви аналізованих текстів оригіналу й перекладу з урахуванням особливостей англійської та української лінгвокультур; метод виокремлення перекладацьких трансформацій, стратегій і тактик перекладу – для висновку про адекватність перекладу.

Наукова новизна. Новизна дослідження полягає в комплексному підході до вивчення процесу локалізації комп'ютерних ігор, що поєднує лінгвістичні, культурологічні та технічні аспекти. Поглиблено проблему вивчення впливу вибору художніх засобів під час перекладу англійськомовного текстового супроводу комп'ютерних ігор українською мовою. В умовах активного розвитку українського ігрового ринку та посилення потреби в якісному україномовному контенті особливої значущості набуває дослідження української локалізації відеоігор як комплексного перекладацького прийому, що поєднує лінгвістичні, культурні та прагматичні аспекти.

Теоретична цінність. Теоретична цінність роботи полягає в тому, що отримані результати можуть бути використані для подальших досліджень у галузі перекладознавства. Вивчення локалізації дає можливість глибше зрозуміти, як мовні та культурні бар'єри впливають на сприйняття контенту, що дає змогу розробляти нові методики перекладу в цифрових медіа.

Практична цінність. Практичну цінність дослідження мотивовано можливістю застосування її результатів у реальній практиці аналізу локалізації комп'ютерних ігор, а також моделювання перекладознавчих стратегій, залучених у цьому процесі. Розроблені в магістерській праці прийоми адаптації ігор, що мають англomовний супровід, до культурних особливостей української мови можуть бути корисними для перекладачів та локалізаторів, які працюють у сфері перекладу текстового супроводу відеоігор.

Апробація результатів дослідження. Основні положення магістерської роботи презентовано на таких наукових заходах: на I етапі Всеукраїнського конкурсу наукових робіт з перекладознавства (2 місце); на Всеукраїнській науковій конференції здобувачів вищої освіти та молодих учених (17–18 квітня 2025 р., Україна) «Зіставне вивчення германських, романських та слов'янських мов і літератур»; VIII Міжнародній науково-практичній конференції «RICERCHE SCIENTIFICHE E METODI DELLA LORO REALIZZAZIONE: ESPERIENZA MONDIALE E REALTÀ DOMESTICHE» (19 грудня 2025 р., Італія).

Публікації. Ключові результати дослідження відображено у двох тезах на тему: «Специфіка української локалізації як перекладацького прийому» та «Лексико-стилістичні виклики локалізації англійськомовної відео гри «SALLY FACE» українською мовою», що опубліковані у вище наведених збірниках матеріалів конференцій у 2025 році.

Структура роботи. Відповідно до мети й завдань цієї праці, а також на основі обраних дослідницьких методів, сформовано структуру роботи, що складається зі вступу, основної частини, що містить два розділи, висновків до

розділів, а також списку використаних джерел, що містить 102 найменування, та загальних висновків.

У вступі подано загальні відомості про актуальність роботи, її мету та завдання, визначено об'єкт і предмет, стисло схарактеризовано загальнонаукові та спеціальні лінгвістичні методи, що актуалізовані в праці, сформульовано новизну, теоретичну цінність та практичне значення, висвітлено інформацію про апробацію результатів дослідження та публікації, а також схарактеризовано структуру праці. Загальний обсяг роботи становить 114 сторінок.

Перший розділ «Теоретичні засади дослідження феномену локалізації» присвячений розгляду феномену локалізації, текстового супроводу комп'ютерних відеоігор як порівняно нового лінгвокультурного явища, розглянуто можливі типи локалізації текстів комп'ютерних ігор, засади перекладу цього явища, зокрема й лексико-стилістичних особливості, труднощі та виклики, що можуть виникнути під час моделювання мовного супроводу комп'ютерної гри та перекладів англomовних текстів українською мовою.

У другому розділі «Аналіз перекладацьких рішень під час перекладу текстового супроводу комп'ютерних відеоігор «Sally Face», «Fran Bow», «The Sinking City» та «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля» » здійснюється, власне, аналіз особливостей моделювання текстового супроводу комп'ютерних ігор в англomовних варіантах та перекладах українською мовою, зокрема актуалізовано такі ігри, як: «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля», «The Sinking City», «Fran Bow», «Sally Face».

У загальних висновках надано підсумок роботи, узагальнено досягнення щодо реалізації мети і завдань.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ЗАСАД ЛОКАЛІЗАЦІЇ

1.1 Відеоігри як лінгвокультурне явище

За даними інтернет ресурсу «Економічна правда» станом на 2022 рік майже третина населення планети грає у відеоігри і щороку кількість гравців зростає приблизно на 100 млн осіб. Грають у відеоігри не лише діти і підлітки але і дорослі люди, кількість яких значно перевищує [34]. Інтернет-ресурс Play Today опублікував вікову статистику серед геймерів у США. Лише 24% гравців віком молодші ніж 18 років, а решту 76% становлять люди віком від 18 років. Також попри стереотип, що комп'ютерні ігри подобаються лише чоловікам, за статистикою майже половину усіх гравців складають жінки (48%).

Щороку ігрова індустрія розширюється. Особливо зростанню попиту на відеоігри сприяла пандемія COVID-19 у 2020 році, коли більшість людей змушені були дотримуватись карантину. Тому серед розваг, які були доступні в домашніх умовах, відеоігри на комп'ютерах, консолях, планшетах і смартфонах посіли чільне місце. Журнал the Economist наголошує, що річний дохід від відеоігор становить 200 мільярдів доларів. Розробники роблять великі внески, активно інвестують у рекламу задля поширення свого продукту не лише в межах своєї країни, але і за кордоном [80].

За весь час, що починається від створення перших відеоігор та до сучасного часу, ігрова індустрія насичена різними подіями.

Створення перших комп'ютерних ігор бере свій початок у 1950-х роках з появою перших електромеханічних ігор. Незважаючи на свою простоту та обмеженість у функціоналі, вони створили базу для подальшого розвитку цієї індустрії.

У 1970-х роках виникли аркадні ігри, такі як «Pac-Man» та «Space Invaders», що викликали великий інтерес до комп'ютерних ігор. А у 1980-х з'явилися перші ігрові консолі від японських компаній Sega та Nintendo, що давали можливість грати не лише в гральних залах де є ігрові автомати, але і

вдома. У цей період з розвитком векторної графіки і кольорових дисплеїв було розроблено багато культових ігор.

У 1990-х у відеоіграх вперше була застосована 3D графіка, завдяки покращенню графічних можливостей та знань фізики. Також виникли нові жанри, такі як рольові ігри та стратегія. І у наступні роки візуальна якість ігор покращувалась, а також і дедалі глибшими і багатограннішими ставали сюжети. А у 1997 році у США з'явилась перша ліга електронного спорту – CPL (Cyberathlete Professional League). Відтоді розпочалася ера кіберспорту. [70]

У 2000-х роках з поширенням Інтернету виникли багатокористувацькі онлайн-ігри, що дозволяють сотням або і тисячам гравцям з усього світу змагатися між собою в одній грі одночасно. Окрім того з'явилась можливість грати ігри не лише на консолях і комп'ютерах, а і на телефонах і планшетах, що значно розширило кількість споживачів [69].

Зростаюча кількість людей, що грають у відеоігри, означає, що відеоігри набули великого впливу на культуру. За останні роки відеоігри сильно змінились за формою і вжитком. Якщо раніше ігри здебільш були тайм-кілерами, то зараз вони пропонують цілком осмислений глибокий досвід. У 2005 році кінокритик Роджер Еберт стверджував, що «ніхто ніколи не міг процитувати гру так, як великих драматургів, поетів, режисерів, прозаїків і композиторів» [30]. На думку К. Станіславської, відеогру можна назвати однією з форм мистецтва, адже вона містить усі обов'язкові складові художнього твору: «образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора» [32, с. 289].

М. Ю. Чікарькова у своєму дослідженні дійшла до думки, що «світ сучасних комп'ютерних ігор не лише відбиває, а й активно формує і підживлює релятивність аксіологічних орієнтирів сучасної людини, їхню зорієнтованість на реабілітацію архаїчних станів свідомості (застосування магічних практик), наївантропоцентричність картини світу» [41, с. 91].

Зараз комп'ютерні ігри вивчаються в академічних текстах, їх активно використовують у навчальному процесі; крилаті вислови і фрази активно

цитуються; за мотивами сюжету деяких відеоігор автори пишуть книги, наприклад, ряд романів Олівера Боудена був присвячений ігровому всесвіту *Assassin Creed*; сюжети таких відеоігор як «*Warcraft*» та «*The last of us*» лягли в основу фільму та серіалу, а також гра «*Pokemon*» отримала свій бренд та була популяризована завдяки однойменному аніме. Фанати влаштовують косплей-вечірки та ставлять міні вистави з участю персонажів улюблених ігор [25, с. 124].

Відеоігри, як і кіномистецтво, і художня література були створені для розширення кругозору людини, її естетичної насолоди. На відміну від пасивного читання чи перегляду фільму, ігри надають людині можливості додаткової екзистенції в іншому середовищі або часі, а також можливість взаємодіяти з цим середовищем [31]. Як і художня література, відеоігри пропонують гравцю ілюзію вільного вибору і багатомодусного спілкування. Перехідною ланкою між традиційною художньою літературою та відеогрою дослідниця О. Пожарицька вважає літературний жанр *Choose Your Own Adventure*, де читач робить свій вибір, вирішуючи який буде сюжет у історії, і чим вона завершиться [25, с. 124].

Дослідниця М. Чікаркьова переконана, що «комп'ютерні ігри стали беззаперечним феноменом сучасної культури, маючи усі основні ознаки мистецького артефакту; активно інтегрувалися з різними сферами культури (релігія, політика, освіта, наука, виховання, мистецтво); надали нових можливостей традиційній культурі (завдяки, наприклад, створенню віртуальних турів або розв'язанню наукових задач засобами геймплею); стали яскравим проявом постмодерністського мислення з притаманними йому демаркаціонізмом, релятивністю моралі та деконструктивізмом» [41, с. 91].

Дослідниця Г. Вусик характеризує гру як «одну з головних і найдавніших форм естетичної діяльності, яку здійснюють заради неї самої і яка доставляє її учасникам і глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість» [5, с. 54]. Зараз роль сучасних комп'ютерних ігор значно розширилась, адже це не лише спосіб розслабитись і розважитись, але також це ще і джерело нових знань, але також вони можуть посприяти людству здійснити нові відкриття.

Дискурсивні дослідження в ігровій сфері привели до виявлення дискурсу комп'ютерної гри, що володіє певними характеристиками, але все ще знаходиться на стадії вивчення. Перш ніж вести мову про дискурс комп'ютерної гри, необхідно з'ясувати що таке дискурс в цілому.

Дискурс – це міждисциплінарне поняття, що використовується в різноманітних гуманітарних дисциплінах [9]. Окрім теоретичної лінгвістики, з дослідженням дискурсу пов'язані такі наукові дисципліни та напрямки: соціальна психологія, філософія, логіка, соціологія, літературознавство і семіотика, історіографія, теологія, юриспруденція, педагогіка, теорія та практика перекладу, комунікативні дослідження, політологія, соціолінгвістика, антропологія, комп'ютерна лінгвістика та штучний інтелект [15, с. 1]. Остаточного та загальноприйнятого визначення дискурсу не існує, оскільки кожна з цих дисциплін визначає його по-різному.

Нідерландський лінгвіст Тен Ван Дейк зазначає, що «дискурс – складне комунікативне явище, яке включає в себе текст (усний чи письмовий) та екстралінгвістичні фактори (цілі адресата, думки, установки, знання про світ), які необхідні для розуміння тексту. В дискурсі відображається менталітет і культура» [15, с. 3]. Ця комунікативна дія може бути мовленнєвою, письмовою, мати вербальні і невербальні компоненти [9]. Наприклад: читання газети чи бесіда з другом. З цього визначення видно, що дискурс це складне багатогранне явище, яке можна визначити як комунікативний акт [15, с. 4].

Тоді виникає логічне запитання: а що таке дискурс у контексті відеоігор? На сьогоднішній день, ще не до кінця визначено місце дискурсу комп'ютерної гри і його відношення з суміжними видами дискурсу: комп'ютерним, віртуальним, електронним, мережевим, та інтернет-дискурсом через те, що цей феномен недостатньо вивчений.

На погляд А. Шаламай, тлумачення відеоігрового дискурсу ні як суто електронного дискурсу, ні як частини інтернет-дискурсу, не є коректним [42, с. 86]. Авторка обґрунтовує свою думку тим, що не всі відеоігри дозволяють гравцям комунікувати між собою в усній чи письмовій формі, так як існують ще

і однокористувацькі ігри. Тому для онлайнових та багатокористувацьких іграх, що мають інструменти для комунікації, доцільно застосовувати терміни «електронний дискурс» чи «інтернет-дискурс», а саме – для опису особливостей спілкування між гравцями. Втім, ці особливості не будуть обмежуватися лише маркерами, типовими для інтернет-дискурсу [41, с. 87].

Дослідивши внутрішньоігрові чати, у яких спілкуються гравці онлайн-ігор, М. Шаламай серед особливостей спілкування між гравцями в онлайн-грі відзначає характерне довільне використання розділових знаків, недотримання граматичних норм та друкарські помилки, використання як і загальновідомих скорочень, так і скорочень віртуалізмів - «власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі» [10, с. 56] Вони мають багато підрозділів, оскільки в комп'ютерних іграх створюється мініатюрна копія реального світу.; активно використовуються іменники, що позначають роль гравців у грі чи певну атрибутику. Г. Вусик визначає такі особливості комп'ютерно-ігрового дискурсу: усно-письмовий характер, високий відсоток запозиченої лексики, велику кількість скорочень, наявність сленгу, професійного жаргону, широке використання експресивної лексики, символіку, креолізовані тексти чи меми [5, с. 54]. Також гравці не рідко вдаються до використання смайликів для позначення емоцій.

Отже, тому М. Шаламай припускає, що відеоігровий дискурс це окремий вид дискурсу, що взаємодіє з іншими видами дискурсу, таким як інтернет-дискурс. Залежно від тексту, відеоігровий дискурс може взаємодіяти із комп'ютерним дискурсом у разі, якщо це меню налаштування гри чи інструкція, якщо у грі наявні промоматеріали, тоді це буде рекламний дискурс; також можна і помітити навіть юридичний дискурс, коли гравець ознайомлюється із користувацькою угодою або умовами конфіденційності. Залежно від виду тексту, дискурс у межах комп'ютерної гри буде різним.

Дискурс відеоігор можна інтерпретувати по-різному. З одного боку, його можна розглядати як комунікацію про комп'ютерні ігри. З іншого боку, відеоігровий дискурс можна розглядати як комунікацію під час ігрового процесу.

Третій підхід до дискурсу полягає в тому, щоб розглядати саму гру як текст: «Сама гра є текстом гри» [24].

А. Енсслін у своєму визначенні «дискурсу відеоігор» пропонує трактувати термін у ширшому сенсі, який виходить за межі внутрішньоігрових текстів та комунікації гравців і включає так звані «рівні дискурсу» відповідно до адресанта та адресата дискурсу [60]:

1) комунікація гравців про ігри, яка відбувається через різні медіа та комунікаційні платформи;

2) дискурс тих, хто задіяний в індустрії відеоігор, таких як дизайнери та розробники ігор;

3) дискурси інших осіб, залучених до відеоігор, таких як ігрові журналісти, політики, активісти, батьки тощо;

4) дискурси, які безпосередньо присутні у відеогрі, тобто створені розробником для подальшого сприйняття гравцем, такі як користувацькі інтерфейси, взаємодії між персонажами, інструкції

5) дискурс, що використовується в рекламі гри, додаткових матеріалах, користувацьких угодах тощо [59, р. 226].

На відміну від багатокористувацьких відеоігор, у однокористувацьких відеоіграх гравець не має можливості ділитися інформацією з іншими учасниками гри, оскільки зазвичай у таких іграх присутні боти або МРС, тому для користувача є обмеження щодо ведення діалогів. У таких іграх присутні заготовлені розробниками шаблони відповіді, якими користувач користується для створення комунікативних актів із іншими персонажами відеогри. Також у деяких однокористувацьких іграх пропонуються декілька варіантів вибору відповіді, які можуть в подальшому вплинути на сюжет та кінцівку гри.

Процедурний модус – це запрограмований розробниками відгук ігрового світу на дії гравця, що несе в собі певне значення: розкриває особливості ігрового світу та його цінності, характер чи здібності персонажа тощо. «Процедурну риторичу можна розглядати як засіб, який дозволяє виразити правила гри через

питання: які дії дозволяють чи потребують правила гри? Які дії вони заперечують? Які дії вони заохочують та карають?» [62, с. 231].

Дискурс відеоігор має різні функції, які змінюються в залежності від жанру гри. За жанровими характеристиками можна виділити декілька основних функцій:

- а) Розважальна функція – основна мета ігор полягає у забезпеченні розваги та відволіканні від буденних справ.
- б) Соціалізація та інкультурація – ігри дозволяють користувачам взаємодіяти з іншими гравцями онлайн, засвоювати норми та цінності, характерні для конкретної ігрової спільноти.
- в) Розвивальна функція – ігри сприяють розвитку психофізичних властивостей, таких як швидкість реакції, увага, аналітичне мислення, пам'ять та сприйняття.
- г) Навчальна функція – використовується переважно в дитячих іграх для набуття нових знань і розвитку пізнавальних функцій.
- г) Маніпулятивна функція – ігри можуть використовуватись для впровадження певних цінностей та поведінкових моделей, наприклад, для виховання патріотизму [24].

Н. Василенко зазначає «підростаюче покоління часто інтегрується до «віртуального світу», забуваючи про те, що саморозвиток і самовдосконалення відбуваються саме через «живе» спілкування, а не через віртуальний світ. Адаптація свідомості дітей та підлітків до віртуальної реальності спричиняє виникнення залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я людини» [4, с. 287]. І дійсно, цю тенденцію можна помітити не лише серед дітей та підлітків, але і дорослих. Віртуальне спілкування із неіснуючими персонажами набагато легше, ніж із реальними людьми, оскільки їх репліки можна передбачити. Інший випадок – спілкування з іншими гравцями у онлайн грі через чат, де гравці використовують аватари і це унеможливорює зоровий контакт з іншими і багатьом людям психологічно легше комунікувати з людьми «за екраном». Уникнення реального світу та небажання спілкуватися з реальними людьми створюють серйозні

психологічні проблеми у людей. Люди занурюються у комп'ютерні ігри, аби відволіктися від реальності та подолати стрес.

Проте також комп'ютерні ігри здатні покращити психологічний стан людини. Психологиня К. Габріель розповіла, що відеоігри допомагають покращити концентрацію та увагу а також відволіктися від реальності, особливо в Україні під час війни [12].

Крім того, ігри виконують навчальну функцію. У навчальних закладах відеоігри все частіше використовуються як інструмент для навчання. Проте деякі ігри також можуть нести шкідливі наративи, наприклад мізогонію, сексизм або навіть расизм. Дослідження у Державному Університеті Штату показали люди, які грають в відеоігри, в яких дівчата представлені тільки як об'єкти сексуального характеру, мають, як правило, менше емпатії до жертв домашнього насильства жіночої статі [13].

Об'єктивація в комп'ютерних іграх – це явище, коли персонажів, найчастіше жінок, зображують не як повноцінних учасників сюжету, а як об'єкти задоволення або естетичного споглядання [66]. Такий підхід проявляється у гіперсексуалізованих дизайнах, непропорційних формах тіл, відвертому одязі або сюжетах, де роль героїні зводиться до допоміжної функції – “нагороди” для головного героя. Подібна репрезентація формує викривлене уявлення про гендерні ролі, закріплює стереотипи та може впливати на ставлення гравців до жінок у реальному житті [52].

Протягом останніх десятиліть наше суспільство почало усвідомлювати соціальні розриви, становище маргіналізованих та пригнічених груп і намагатися виправити помилки минулого, щоб подолати ці проблеми. Ці зміни неминуче відобразилися й у відеоіграх – у способі створення персонажів, побудові сюжетів та візуальному поданні [52].

Також варто зазначити, що комп'ютерні ігри виступають й потужним інструментом ідеологічного впливу та пропаганди. Завдяки поєднанню візуального, звукового й наративного модусів вони здатні формувати у гравця певну картину світу, систему цінностей і ставлення до політичних чи соціальних

явищ. Особливо ефективним є використання візуальних символів, архетипів і культурних кодів, які на підсвідомому рівні викликають у гравця емоційну реакцію та асоціації. Наприклад, зображення військової форми, прапорів, мови персонажів чи навіть архітектури може ненав'язливо транслювати політичні меседжі, виправдовувати певні дії чи створювати позитивний образ конкретної нації або ідеології. Ігри з історичним або воєнним сюжетом часто стають майданчиком для маніпуляцій історичною пам'яттю, де події інтерпретуються вибірково, а ворог і герой подаються відповідно до ідеологічного запиту. Таким чином, відеоігри здатні не лише розважати, а й виконувати роль медіа-пропаганди, формуючи у гравців політичні та культурні уподобання через естетику, наратив і символіку [79].

Російська пропаганда в комп'ютерних іграх часто спирається на викривлені історичні наративи. Зокрема, події Другої світової війни нерідко зображуються так, щоб виправдати дії СРСР або применшити масштаби його злочинів. Такий підхід може спотворювати історичне сприйняття, особливо серед іноземців та молоді, яка ще не володіє достатніми знаннями для критичного осмислення інформації. Пропагандистські меседжі також закладаються у сценарії та характери персонажів: в іграх росія часто постає “захисником” чи “жертвою”, тоді як Україна або країни Заходу можуть подаватися як агресори. Подібне трактування сприяє формуванню упереджених поглядів на сучасні політичні події, зокрема на російську агресію проти України. Окрім того, російські розробники нерідко використовують ігри як інструмент для просування власних ідеологічних наративів: наприклад, на картах стратегічних ігор Крим позначається як частина росії, а сюжети підтримують концепцію “русского мира”. Це не лише маніпулює свідомістю гравців, а й сприяє поширенню дезінформації [28].

Враховуючи вище наведене, можна зробити висновок, що відеоігри є однією з важливих складових сучасної лінгвокультури і відіграють важливу роль у розвитку людини. Незважаючи на те, що багато ігор мають свої недоліки і

можуть мати негативний вплив на людину, відривати її від реального світу та спілкування, багато ігор несуть в собі і навчальну мету.

1.2 Стратегії локалізації відеоігор

Переклад є контекстно-залежним процесом, і як і будь-яка людська діяльність, також залежить від конкретних рішень і вибору перекладача, який має передати особливості вихідної культури цільовій аудиторії. Відеогра – це функціональний процес і тому збереження досвіду є головним пріоритетом під час її адаптації. Тому перед перекладачем постає два запитання: 1) по-перше, чи завжди необхідно візуальну та текстову складову гри, чи можливо прийняти стратегію, у якій це можна змінити, щоб відповідати очікуванням цільової аудиторії? 2) по-друге, чи завжди можна зберегти той самий ігровий досвід, не втративши жодного відтінку чи нюансу? Використання гумору та каламбурів у деяких відеоіграх робить майже неможливим адаптувати повідомлення без втрати сенсу, і можуть знадобитися стратегії компенсації [56].

Локалізація є складним багаторівневим процесом, який поєднує мовні, культурні та технічні аспекти адаптації контенту для конкретного ринку. На відміну від звичайного перекладу, який переважно зосереджується на передачі змісту тексту іншою мовою, локалізація охоплює глибше пристосування продукту до культурного контексту цільової аудиторії [78]. Як зазначає Мігель Анхель Берналь-Меріно, локалізація – це «фактичний процес перекладу мовних ресурсів гри на інші мови» [50]. Проте цей процес неможливо звести лише до перекладу. На думку Мінако О'Гейган, локалізація — це «адаптація гри з технічного, лінгвістичного та культурного погляду до конкретного ринку з метою її розповсюдження поза межами країни походження» [73]. Подібної думки дотримуються М. Кабат і М. Косцельнікова, які вважають локалізацію «процесом адаптації контенту для певних глобальних ринків, що охоплює значно більше, ніж лише мовне перетворення» [67]. Таким чином, локалізація є не просто перекладом, а інтегрованим процесом, який забезпечує адекватність сприйняття продукту в іншому культурному середовищі, зберігаючи його функціональність, художню цілісність і прагматичний ефект.

У цьому випадку не існує поняття «правильного і неправильного перекладу», адже перекладачі зосереджуються насамперед на досягненні функціональної мети – збереження досвіду гри, тому керуються основним принципом – відповідності очікуванням цільової аудиторії. Також перекладачі повинні бути обізнаними у вузькоокресленій термінології, що використовується у відеоіграх. Іспанський лінгвіст Альберто Фернандес Косталес виділяє основні стратегії, що використовуються для локалізації відеоігор: фореїнізація та доместикація [56, с. 7].

Американський теоретик перекладу Лоуренс Венуті також виокремлює у своїй теоретично-практичній праці «The Translator's Invisibility: A History of Translation» такі стратегії перекладу, як доместикація та фореїнізація. Перша адаптована до особливостей і стандартів цільової культури, а друга спрямована на збереження «автентичності». Цей підхід можна застосувати у випадку відеоігор. Альберт Фернандес вважає, що це одне з найважливіших рішень, які необхідно прийняти в процесі перекладу, оскільки воно може вплинути на всю стратегію локалізації відеоігри [56, с. 7].

Стратегія фореїнізації передбачає, що текст перекладу не повинен повністю відтворювати оригінал. Л. Венуті зазначив, що фореїнізація – це такий підхід до перекладу, який «відправляє читача за кордон». Іноземний характер тексту підкреслюється, завдяки чому помітне ідеологічне домінування культури-адресата. [82, с. 330].

Чудовим прикладом фореїнізації є комп'ютерна гра «Assassin Creed II» [91]. Оскільки події гри відбуваються в Італії епохи Відродження, там можна спостерігати велику кількість історичних пам'яток, храмів, костелів, чимало відомих діячів та подій того періоду, різні італійські міста, такі як Флоренція, Венеція, Тоскана тощо. Тому, для відтворення культурного колориту відеоігри, в англійськомовній версії деякі персонажі використовують вирази італійською мовою. До того ж, актори підкреслюють у деяких сценах легкий італійський акцент, тим самим створюючи переконливу атмосферу гри [56, с. 7].

Таблиця 1.2.1

Приклад стратегії фореїнізації у грі «Assasin Creed II»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Hmmm...fratelli Auditore. Why I'm not surprised?</i>	<i>Хммм...fratelli Auditore (брати Аудиторе). Чому я не здивований?</i>

У прикладі з таблиці 1.2.1 (за [91]) можна побачити, що перекладачі застосували стратегію фореїнізації. У оригіналі фраза *fratelli Auditore* не перекладається з італійської, як і у анголомовній версії, так і в україномовній. [табл. 1.1.]. В оригінальному озвученні персонажі використовують деякі вислови виключно італійською, тому це чудово вписується в атмосферу Італії епохи Відродження. Проте у українській локалізації озвучення відсутнє, тому усі діалоги подані в субтитрах. Оскільки не всі гравці володіють італійською мовою, перекладачі подали переклад цих висловів в дужках, щоб покращити розуміння та знизити мовний бар'єр.

Також у відеогрі «The Sinking City», натхненною творами Говарда Лавкрафта, події відбуваються у вигаданому рибацькому містечку Окмонт, яке не позначене на жодній карті. У місті є власний унікальний діалект, але походження багатьох фраз невідоме. Тому локалізатори вдалися до фореїнізації аби відтворити містичну атмосферу міста та вигаданої культури [102]. Так, у локалізації з'явилися такі вирази, як «щучий син» для образливого звернення до інсмуців, що відсилає до їхніх особливостей фізіології, та «жахочвари», що описує страшних істот з іншого світу, які нещодавно наповнили Окмонт[102].

Стратегія доместикації це протилежність фореїнізації, яка має на меті наблизити гру до цільової культури [75]. Л Венуті вважає, що доместикацію слід розглядати як простий та зрозумілий адресату спосіб перекладу, головною ціллю якого є мінімізація «іноземності» оригінального тексту. Завдяки тому цільова аудиторія не помічає основних характеристик вихідної мови [82, с. 330].

У наступній таблиці 1.2.2 розглядається фраза з гри «The Sinking City», яку промовляє головний герой [39].

Таблиця 1.2.2

Приклад доместикації у грі «The Sinking City» [102]

Англійська локалізація	Українська локалізація
«Ah, much obliged, Mr. van der Berg».	«О, вельми вдячний, пане ван дер Берг».

Переклад звернення головного персонажа значно відрізняється від оригіної англійськомовної версії. Незважаючи на те, що в українській мові є буквальний переклад скороченого слова «Mr.» як «містер», локалізатори хотіли наблизити гру до українського споживача, тому і використали українське звертання до чоловіка «пан», адже в українській лінгвокультурі до осіб чоловічої статі частіше використовується саме звертання «пан». Беручи до уваги той факт, що події відбуваються у вигаданому містечку, що знаходиться в США, штаті Массачусетс, можна сказати що локалізатори використали стратегію доместикації, оскільки вони намагались створити локалізацію для українського гравця.

Проте Лоуренс Венуті критикує стратегію доместикації і схиляється до фореїнізації, адже такий підхід надає змогу адресату ознайомитись з чужорідною лінгвокультурою. Він вважає, що кожен перекладач повинен дивитися на процес перекладу крізь призму культури, яка переломлює культурні норми вихідної мови та головне завдання перекладача – їх передача, причому зберігаючи їх значення та чужорідність до тексту цільової мови [82. с. 336].

Відсутність перекладу. Якщо у грі наявна дуже специфічна термінологія, наприклад назви зброї, винаходів, видів транспорту, прізвиська та імена персонажів та місцевості, то локалізатори часто використовують саме цю стратегію. Також варто зазначити, що деякі назви ігор не перекладаються, і залишаються мовою оригіналу [36]. Наприклад, у відеогрі «Sally Face» персонаж

використовує прилад у вигляді ігрової приставки для виявлення привидів ‘GearBoy’ [101], який є прямою відсилкою на реально існуючу приставку Game-Boy. Зауважимо, що назва приладу не перекладається, незважаючи на те, у якій країні її локалізують.

Творчий переклад. Творчий переклад – це концепція, застосована до відеоігор Мангіроном та О’Хаганом для позначення карт-бланшу перекладачів для досягнення мети збереження ігрового досвіду для цільової аудиторії а також її наближення до гри [69, р. 9].

Також творчий переклад передбачає не лише переклад, але і творчий підхід перекладача, додавання та зміну елементів. Це може призвести до процесу створення нових термінів, особливо коли перекладач працює із неспорідненими мовами [24].

Найбільшою складністю, що виникає при перекладі лексики нереального світу – це відсутність еквіваленту в цільовій мові через відсутність об’єкта, який ця власна назва позначає. Тому локалізатори нерідко вдаються до творчого перекладу [8, с. 22].

Назви деяких вигаданих істот із гри «Frap Bow» створені за допомогою різних способів словотворення. Наприклад слово «Beetlepig» [98] створено за допомогою способу злиття двох основ. Українські локалізатори вирішили також за допомогою цього способу утворити нове слово, тому у них вийшло це слово перевести як «Жукосвин» [92]. Таким самим чином «*papervision*» [98] було перекладено як «паперобачення» [92]. Отже локалізатори створили нові терміни в грі, використавши спосіб словотворення злиття двох основ.

Проте, при якісній, поглибленій локалізації власні імена необхідно перекладати з урахуванням їх змістового завантаження, адже добре підібрана власна назва додає грі унікальності та глибини змісту і може допомогти розкрити характер героя ще до того, як гравець з ним познайомиться ближче. [6, с. 22]. Наприклад, у грі «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля» персонаж *Мічений* у англійськомовній версії має ім’я Marked One, тобто у перекладі «обраний»[99]. Якби ім’я просто б транслітерували, то воно б втратило значення.

Компенсація. Часто сюжети сучасних відеоігор містять каламбур, жарти та навіть іноді і елементи народної творчості (прислів'я, приказки та ідіюми). Це може створити проблеми при перекладі, особливо при локалізації для споживачів іншої культури. Тому у випадку часткової або повної втрати змісту тексту, перекладачі вдаються до компенсації, щоб «узгодити функціональні еквіваленти». [24].

Саме така стратегія була застосована при локалізації комп'ютерної гри «Frap Bow» при перекладі списку секретних інгредієнтів, який чаклун дав головній героїні щоб провести ритуал [92]. Для того, щоб дізнатись назви інгредієнтів, гравець повинен розгадати загадки, які написані віршованою формою. Перекладачам доводилось повністю змінювати текст перекладу, аби не втратити сенс, при цьому зберігаючи римування і смислове навантаження.

Таблиця 1.2.3

Приклад компенсації у грі «Frap Bow» [98; 92]

Англійська локалізація	Українська локалізація
« <i>Flow, flow cold blooded son. Let your body dance through the rising stream</i> ».	«Водою плили пани, в них срібні жупани. Вуса накрутили, далі собі поплили».

Буквальний переклад – переклад на рівні нижчому ніж потрібно для передачі плану змісту одиниці мови оригіналу інваріантно і автентично без порушення мовних норм та узусу мови перекладу [56, с. 7]. Стратегія буквального перекладу буде ефективною у перекладі ігор спортивного жанру, а також симуляторів та гонок, оскільки такі жанри містять конкретну термінологію та поняття технічного спрямування [26]. Цей вид перекладу додатково вимагає спеціальних знань у певній галузі і тому зменшується ступінь творчості перекладач.

У відеогрі «Frap Bow» міститься багато термінів, що пов'язані із медициною, у тому числі і вигадані [98]. У англійській версії неіснуючий препарат, що приймала Френ, головна героїня гри, носив назву 'Duotine' [98], а

у україномовній – Дуотин [92]. Речовина *ektoplomatine* [98], про яку ведеться мова у записці, також була транслітерована як *ектопломатин* [92].

Таблиця 1.2.4

Приклад буквального перекладу у грі «Frap Bow»

Англійська локалізація	Українська локалізація
« <i>Ektoplomatine dose up to 1700 mcg.</i> »	«Збільшити дозу Ектопломатину до 1700 мкг.»
« <i>Change the container, so it looks like an approved variant of Duotine.</i> »	«Змінити контейнер на той, що виглядає як затверджений Дуотин.»

Також у грі містяться і загальновідомі медичні терміни, такі як «*paranoia*», які були перекладені буквально [98].

Таблиця 1.2.5

Буквальний переклад медичних термінів у грі «Frap Bow» [98; 92]

Англійська локалізація	Українська локалізація
« <i>Not trusting other people or not feeling safe in the world. This can be interpreted as paranoia.</i> »	«Недовіра або відчуття небезпеки у світі можуть бути ознаками параної.»

Отже, кожен перекладач та локалізатор повинен самостійно обирати, яку саме стратегію необхідно використовувати під час локалізації відеогри, відповідно з урахуванням культурного простору кінцевого споживача. Основна мета локалізації – це передача ігрового досвіду гравця.

1.3 Лексико-стилістичні особливості локалізації відеоігор

Відеоігри містять велику кількість текстів різного типу, завдяки яким відбувається комунікація гравця та ігрового універсуму. Ці тексти бувають написані в різних жанрах та стилях, що надає особливого колориту кожній грі,

викликаючи у кожного гравця певний спектр емоцій та вражень. Тим не менш, текстова основа залишається незмінною. Т. Процишин вважає, що надзвичайно важливо для перекладача приділити увагу типології текстів відеоігор, оскільки вони мають різноманітні особливості та визначені цілі. [27, с. 139]. Під час локалізації відеоігор перекладач стикається з унікальними викликами, пов'язаними із мультимедійним характером продукту. Це включає в себе відтворення діалогів у письмовій формі для субтитрів та виринаючих діалогових вікон, синхронізацію губ при дубляжі, врахування просторових і часових обмежень для субтитрів, управління кількістю символів у субтитрах, а також обмеження інтерфейсу користувача іншого роду. Локалізація відеоігор зазвичай асоціюється з локалізацією програмного забезпечення через наявність певних функцій, які зазвичай реалізовані як у програмному забезпеченні, так і у відеоіграх. Фактично, відеоігри можна вважати специфічним розважальним програмним забезпеченням або додатками, оснащеними користувацькими інтерфейсами та іншими текстовими елементами, які підлягають локалізації. У цьому контексті локалізатори програмного забезпечення та відеоігор мають поєднувати лінгвістичну адаптацію з інтеграцією програмного забезпечення [60]. Таким чином, основною метою локалізації програмного забезпечення та відеоігор є випуск відповідних та зручних у використанні продуктів у конкретних цільових сценаріях, що характеризуються наявністю розриву між дослідженнями в галузі ігор та виробництвом ігор [53]. Однак можна виділити й інші суттєві відмінності між локалізацією програмного забезпечення та відеоігор. Оскільки локалізація програмного забезпечення стосується переважно технічних характеристик продуктів, локалізація відеоігор враховує основні аспекти ігрового досвіду в цільових культурних сценаріях, що вимагає високого рівня креативності та навичок управління проектами на етапах перекладу [49]. Наприклад, стандартизація методологій локалізації програмного забезпечення зазвичай не працює в разі локалізації відеоігор.

На відміну від локалізації програмного забезпечення, локалізація відеоігор, як правило, пов'язана з аудіовізуальним перекладом (АВП);

аудіовізуальний текст дублюється або супроводжується субтитрами [53]. Навіть якщо АВП і локалізація відеоігор мають схожі аспекти, методики, що застосовуються в АВП, не завжди можна застосувати до локалізації відеоігор. Наприклад, субтитри в іграх зазвичай відображаються швидше, ніж у фільмах, що спричиняє значні відмінності в середній швидкості читання. Крім того, управління обмеженням кількості символів у фільмах і відеоіграх суттєво відрізняється. Окрім субтитрів, на екрані разом із субтитрами можуть відображатися й інші елементи гри, такі як інтерфейси користувача, системні тексти та повідомлення про помилки. Якщо субтитри у фільмах зазвичай характеризуються повними семантичними одиницями, то текст у відеоіграх буде розбитий через поєднання різних частин тексту [33; 44]. Крім того, у тексті відеоігор зазвичай спостерігаються специфічні змінні, пов'язані з особистим ігровим досвідом, що є результатом інтерактивної структури таких продуктів [43].

Виокремлюються різні типи текстів відеоігор, кожен із яких має свої власні особливості:

1. Інструкція, не зважаючи на завжди цікавий та творчий стиль написання, який має частковий рекламний та літературний характер, в основному складається з дидактичних матеріалів, що містять інструкції для повноцінного насолодження грою. Також у ній включені технічні описи програмних особливостей для запуску ігрового додатка та юридичні відомості про права та обов'язки користувачів при придбанні продукту [37].

2. Текст на упаковці від диску ліцензійної версії гри, як і інструкція, містить тексти різних функціональних типів, проте обмежений невеликим об'ємом, зображеннями, логотипами та юридичними вимогами. Його зміст об'єднує привабливі рекламні тексти з короткою технічною інформацією та юридичними повідомленнями.

3. Файл «Readme», ймовірно, є останнім створеним файлом у процесі розробки. Цей короткий текст використовується для інформування користувачів

про останні зміни, спрямований на забезпечення безперебійної роботи продукту та виправлення помилок у роботі та друкованих матеріалах.

4. Офіційний сайт складається переважно з рекламного тексту, але також містить технічні деталі. Він часто включає попередній перегляд продукту, відгуки та службу підтримки користувачів.

5. Діалоги для дубляжу – це письмовий текст, призначений для звучання як усна мова, розміщений у таблицях з відповідними звуковими файлами для кожної репліки.

6. Діалоги для субтитрів – це усний текст, що представлений у письмовій формі, з дотриманням вимог різних мов і використанням специфічних прийомів для передачі акцентів мовців.

7. Інтерфейс користувача включає інформацію у меню, спливаючі вікна та підказки, що є надзвичайно важливим для гравців. При локалізації важливо враховувати кількість символів для збереження вигляду інтерфейсу.

8. Графіка з текстом використовується у багат шаровому графічному форматі, де один шар містить графіку з відеогри, а інші – назви, знаки вікового обмеження тощо. Локалізація відеоігор вимагає уваги до лексико-семантичних аспектів для повноцінної адаптації різних текстових елементів. [27, с. 139-140]

Відповідно до цього, Т. Процишин вважає доцільним дослідити вищезазначені аспекти у зв'язку з типологією текстів у відеоіграх [27]. Як було вище зазначено, виділяють вісім типів таких текстів (інструкції, текст на упаковці, файл «readme», офіційний веб-сайт, діалоги для дубляжу, діалоги для субтитрів, інтерфейс користувача, графіка з текстом). Однак особливої уваги у контексті перекладу потребують інструкції, діалоги та описи, оскільки вони містять елементи, які можуть викликати труднощі при перекладі.

Для прикладу автор пропонує розглянути особливості перекладу інструкцій серії рольових відеоігор «Baldur's Gate», локалізацію якої здійснила локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф» [95, 94, 93].

Переклад слів, які мають прямий еквівалент у словнику, вже є досить складним завданням, оскільки вимагає вибору серед синонімів і перефразування

слова так, щоб воно повністю відповідало слову в оригінальному тексті. Ігри часто містять оригінальні назви різних місць, елементів та імен персонажів. Існує кілька варіантів перекладу цих слів: збереження оригінальних іменники неперекладеними, буквально або часткове перекладання їх, створення нових іменники, що матимуть аналогічний вплив або бажаний ефект [18]. Це може включати створення нових каламбурів і посилянь на місця або речі, які фактично означають те саме для гравців, що не вирости або не живуть у тій же країні, що й розробники гри [83; 57]. У відеоіграх імена персонажів часто мають значення, такі як древні боги, сузір'я тощо, або містять каламбури.

Приклад перекладу імені персонажа *Bassilus* як «Василевс» демонструє гнучкість у підходах до локалізації ігор, особливо у жанрі фентезі, де географічні та національні межі часто є нечіткими. Адаптація імені може включати варіанти, як транслітерація («Бассілу», «Базілу») або доместикація («Василь»), в залежності від контексту і ролі персонажа. У цьому випадку, вибір «Василевс» може бути обумовлений необхідністю надати імені більш темний і могутній відтінок, адже персонаж є антагоністом-некромантом [95].

Щодо іншого персонажа, «*Thalantyr*», якого в українській версії називають "Талант", локалізатори використали гру слів, щоб підкреслити позитивний образ мага, вдаючись до каламбуру, що відображає його обдарованість [95].

Транскрибоване ім'я «*Bentley Mirrorshade*» як «Бентлі Відбийтінь» є цікавим того, як можна відобразити соціальний статус персонажа через натяк на розкішну марку автомобіля, що підкреслює його багатство і становище у суспільстві [95].

Цей приклад локалізації гри, де ім'я персонажа *Haer'Dalis* перекладено як «Гейко» українською оскільки таке прізвище він отримав від іншого гострого на язик персонажа [94]. Це підкреслює унікальний підхід перекладачів до адаптації ігрового гумору. У англійській версії використано гру слів з «*hairy*», що означає "волосатий", але схоже звучить на «*Haerry*», псевдонім *Haer'Dalis*. Це створює іронічний момент, коли персонаж просить не називати його так. Українські перекладачі обрали адаптувати цей жарт, використовуючи ім'я

«Гейко», додавши до скороченого «Гейр» пестливий суфікс «-ко». Це не тільки зберігає легкість і грайливість діалогу, але й підкреслює дружній характер звернення, що є характерним для української манери іменування [27, с. 140].

Ці приклади підкреслюють важливість креативного підходу в процесі локалізації, адже переклад не лише передає текст іншою мовою, а й адаптує його до культурних і контекстуальних особливостей аудиторії.

Згідно з дослідженням, процес перекладу діалогів у відеоіграх є вкрай складним. Перекладачам необхідно детально аналізувати весь текст гри та вивчати характери всіх персонажів, щоб правильно визначити їхню стать та застосувати відповідні форми звертань та висловлювань у перекладі. Часто виникають труднощі з розумінням глибинного значення реплік або намірів персонажів. Також перекладачі стикаються з рядом технічних викликів, таких як точне відтворення оригінальних діалогів, синхронізація руху губ, обмеження по кількості символів у субтитрах та інші аспекти. Локалізація діалогів і музики у відеоіграх має відповідати культурним особливостям ринку, на який вона спрямована, забезпечуючи гравцям можливість ідентифікувати себе з грою і отримувати задоволення від гри. Дослідник пропонує розглянути вказані труднощі та особливості на конкретних прикладах [93].

Таблиця 1.3.1

Переклад діалогів українською мовою

Англійська локалізація	Українська локалізація
« <i>It is the final straw in a long list of atrocities I have been witness to</i> »	«Це найгірше з усіх тих зlodіянь, які мені довелося пережити»

На думку автора перекладачі зробили недоцільний переклад, тому він пропонує перекласти «*final straw*» [93] як «остання крапля», для того щоб вказати на терплячість персонажа. Відповідне речення перекладається таким чином: «Це було останньою краплею, після всього, що мені довелося пережити».

Описам характерні застосуванням різноманітних художніх засобів, а їх стиль мовлення зазвичай має художній характер. Описи містять складні конструкції речень, звертання й інші літературні прийоми [39]. Усі аспекти описів є важливими для того, щоб правильно та детально донести до гравця атмосферу гри. Для прикладу розглядається речення (за [93]) (див. табл. 1.3.2):

Таблиця 1.3.2

Переклад описів із застосуванням локалізації [93]

Англійська локалізація	Українська локалізація
«A warm glow from the ring provides you with some reassurance as you brave the woods once more. The forest is eerily still. Unseen watchers scrutinize you from the shadows. The breeze rises into a howling gale, buffeting you with debris. Dark leaves from the forest floor dance and spin in the squall, forming a face.»	«Тепле світло персня дає вам нову впевненість, коли ви знову хоробро постаєте перед лісом. У лісі по-лячному тихо. Невидимі спостерігачі уважно розглядають вас із тіней. Легкий вітерець перетворюється на ревучий вітрюган, що вкриває вас курявою. Темне листя починає танцювати і кружляти у вирі, складаючись в обличчя.»

Дослідник вважає це речення емоційно навантаженим, тому на його думку, у цьому випадку важливо зберегти той прагматичний ефект у цільовому тексті, і такий варіант перекладу є доцільним, оскільки, перекладачу вдалось повною мірою передати мету зазначеного опису [27, с. 139].

Варто також зазначити, що лексика та стилістика під час локалізації відеогри будуть відрізнятись не лише від типу тексту, але і від жанру відеогри.

Деякі відеоігри, узгоджуючись із своєю жанровою специфікацією, можуть вимагати від перекладачів-локалізаторів більш глибокого вивчення та уваги до специфічної ігрової термінології. Перекладачеві важливо враховувати різні типи текстів у відеоіграх, оскільки вони мають відмінні особливості та цілі. Під час локалізації виникають труднощі, такі як точне відтворення діалогів для

субтитрів, синхронізація при дубляжі та обмеження для субтитрів. Далі наведено декілька популярних жанрів сучасних відеоігор та описано лінгвістичні, технічні, та регіональні особливості локалізації ігор цих жанрів, з якими можуть зіштовхнутися перекладачі-локалізатори [58].

1. Екшн. Мета гри – подолати фізичні перешкоди або противників для досягнення цілей. Суттєві труднощі можуть виникнути при локалізації у регіонах із суворою цензурою [64].

2. Пригодницькі ігри:

Більш ніж будь-який інший жанр відеоігор, ці ігри значною мірою залежать від свого сюжету та текстової частини, щоб забезпечити гравцеві захоплюючий ігровий процес. Вони можуть включати в себе головоломки, розшифровування повідомлень, пошук і використання різноманітних інструментів, відкриття замкнених дверей, а також відкриття та дослідження нових локацій. Такі ігри можуть вимагати від перекладача-локалізатора чіткого розуміння внутрішньоігрових описів та інструкцій, пов'язаних з головоломками, оскільки деякі деталі, що можуть бути втрачені під час перекладу, можуть бути критичними для розв'язання тієї чи іншої ігрової задачі чи проблеми.

3. Рольові ігри (RPG):

У рольових іграх гравець керує персонажем, який має пройти ряд викликів або перемогти монстрів, заробляючи досвідові очки. Ці очки відображають розвиток персонажа у його професії або класі та дозволяють розблокувати нові навички після досягнення певного рівня. Сучасні рольові ігри також часто включають численні діалоги з персонажами, якими гравець не керує, і глибоке розуміння цих діалогів перекладачем може бути ключовим для успішної локалізації гри.

4. Симулятори:

Ці ігри імітують події реального світу і використовуються переважно для навчання, аналізу чи розваг і, відповідно, вимагають точного перекладу спеціалізованої термінології та інтерфейсу. У більшості ігор відсутні чітко визначені цілі, і користувач може вільно керувати персонажем або середовищем.

Окрім розважальної функції, такі ігри можуть використовуватись для навчання специфічних дисциплін та підготовки учнів до реальних ситуацій або обставин. Тому адекватність перекладу спеціальної термінології і чітка локалізація всіх внутрішньоігрових елементів інтерфейсу користувача та інструкцій є найбільш важливими у цьому жанрі. Переклад ігор, особливо таких як серія «Flight Simulator» компанії Microsoft, вимагає від перекладачів значного рівня експертизи та розуміння технічних та тематичних аспектів гри. [30, с.13] Ось деякі ключові навички, які є важливими для перекладачів ігор:

а. Технічне розуміння: Перекладачі повинні мати глибоке розуміння тематики гри, особливо важливо це для ігор, які моделюють реальність, такі як симулятори польотів. Це включає знання про авіаційні терміни, процеси керування літаками, фізику повітряного руху та інші важливі аспекти.

б. Пошук інформації: Перекладачі повинні бути здатними ефективно знаходити інформацію про конкретні теми та терміни відносно ігрового контексту. Це може включати консультації з фахівцями, дослідження літератури та використання онлайн-ресурсів.

в. Термінологічні бази даних: Перекладачам може знадобитися доступ до спеціалізованих термінологічних баз даних, які допоможуть їм знайти відповідний термін або вираз для конкретного контексту [8, с. 31].

5. Стратегії:

У стратегічних іграх основний наголос на мисленні та плануванні замість прямих дій для перемоги. Перемогу в стратегічних відеоіграх зазвичай досягають завдяки більшому плануванню, проте роль удачі в них є вторинною. У більшості таких ігор гравцю надається перспектива зверху на ігровий всесвіт і можливість опосередковано керувати ігровими одиницями. Тому більшість стратегічних ігор різною мірою включають тактичні та стратегічні аспекти, а також елементи війни. Деякі ігри-стратегії можуть базуватися на реальних подіях, тому перекладач повинен бути обізнаним у певному періоді історії, тому тут важлива історична точність під час перекладу [51].

6. Спортивні ігри:

Більшість видів спорту, включаючи командні, легку атлетику, екстремальні види та єдиноборства, вже були відтворені у відеоіграх. У спортивних іграх випробування відбуваються на стадіонах або аренах з чітко визначеними межами, і вони включають фізичні та тактичні аспекти, що перевіряють точність, реакцію та стратегічне мислення гравця. Для створення реалізму і підвищення розважального аспекту спортивних ігор часто використовуються аудіозаписи, наприклад, коментарі футбольних матчів у серії ігор FIFA [97].

Різні ігрові жанри, такі як екшн, пригодницькі ігри, рольові ігри, симулятори, стратегії та спортивні ігри, вимагають різних підходів до локалізації. Наприклад, в екшн-іграх можуть виникнути труднощі при локалізації у регіонах із суворою цензурою на жорстокість чи політичний зміст. Пригодницькі ігри, що покладаються на сюжет і текст, вимагають від перекладача розуміння внутрішньоігрових описів та інструкцій, особливо в розв'язанні головоломок. Рольові ігри можуть потребувати глибокого розуміння діалогів та рішень у грі, щоб відтворити їх якісно. Спортивні ігри, які імітують реальний спорт, можуть включати записане аудіо для надання реалізму.

Для вивчення лексико-стилістичних особливостей локалізації відеоігор у даній роботі використано аналіз матеріалів відеоігор жанру шутер: «Deer Rock Galactic» [96] який здійснив О. Сіденко [30] та «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» який здійснила Л. Головащенко [7].

«Deer Rock Galactic» – це кооперативна відеогра в жанрі шутеру від першої особи, яка була розроблена данською незалежною студією "Ghost Ship Games" і видана компанією "Coffee Stain Publishing". У грі бере участь команда, що складається щонайменше із чотирьох гравців, яким доручено працювати разом та досліджувати згенеровані печери [96].

«Deer Rock Galactic» зосереджена виключно на PvE (Player vs. Entity), яка означає, що вбивство інших гравців не надає жодної переваги. Гравці приймають на себе ролі космічних дворфів, які відправляються на різні місії, що включають

в себе різноманітні завдання, такі як видобуток різних мінералів, викрадення яєць прибульців, знищення цілей або повернення загубленого обладнання.

Зазвичай гравцям надаються основні завдання, які потрібно виконати для успішного завершення місії. «Deer Rock Galactic» надає можливість гравцям насолоджуватися веселим та захоплюючим досвідом спільної гри, де вони можуть разом долати виклики печерного середовища та виконувати різноманітні завдання.

Дослідник відзначає, що «Deer Rock Galactic» мав унікальний процес локалізації, де перші переклади ігрових текстів проводилися самою гравальною спільнотою – гравцями і фанатами гри – на локалізаційній платформі Crowdin. Цей процес дозволяв зареєстрованим користувачам пропонувати варіанти перекладу та технічні методи впровадження змін у коді гри, пов'язаних з процесом локалізації [30].

Такий підхід до локалізації, відомий як краудсорсинговий переклад, дійсно набирає популярність серед незалежних та інді-розробників. Це дозволяє залучити спільноту гравців у процес розвитку гри, забезпечити більш точні та адаптовані переклади, а також підвищити зацікавленість гравців у самому проекті. Такий спосіб співпраці між розробниками та гравцями може стати важливим елементом успішної локалізації і підтримки гри на різних мовах.

У грі «Deer Rock Galactic» дуже поширена серед гравців фраза-ірреалія «*Rock and Stone!*», яку можна викрикнути за бажанням і яка використовується гравцями в багатьох ситуаціях як універсальний вираз з позитивним сенсом: від святкування якоїсь значної події до звичайного привітання або подяки. Дослідник пропонує переклад цієї фрази та декількох варіантах українською версією гри [96].

Таблиця 1.3.3

Переклад фрази «Rock and stone!» та її варіацій [96]

Англійська локалізація	Українська локалізація
« <i>Rock and stone!</i> »	Слава каменюці!

«Rock on!»	Героям слава!
«For rock and stone!»	Слава каменюці! – Породі слава!
«For those about to rock and stone – we salute you.»	Хто славить камінь і породу – той славетного дворфського роду
«Rock and stone like there's no tomorrow!»	Дворфському роду нема переводу!

Дослідник вважає, що такий підхід до локалізації фрази «Rock and Stone!» [96] у грі «Deer Rock Galactic» дійсно може бути дуже цікавим і ефективним, адже він дозволяє зберегти ідейну сутність оригінальної фрази, але водночас надає їй національного колориту, що робить гру більш доступною та привабливою для української аудиторії [30, с. 30].

Збереження зв'язку із каменем, який є ключовим елементом у грі, є важливим, адже це дозволяє зберегти автентичність і атмосферу гри. При цьому, переклад фрази в формат, що має аналог українському «Слава Україні!», додає грі новий рівень ідентичності та сприйняття для українських гравців, що може значно збільшити їх емоційне зв'язок з грою.

Враховуючи, що українська мова не є міжнародною, такий підхід може бути вдалим вибором, оскільки він забезпечує більш глибоке відчуття співпраці та ідентифікації з грою для українських гравців, не втрачаючи при цьому зв'язку з оригіналом для гравців з інших країн.

Дослідник зазначив що прийоми доместикації також можна помітити у перекладі власних назв. Так, переклад прізвища «Steeve» [96]. як «Степан» [96]. дійсно додає грі глибину та гумор, а також підсилює зв'язок із українською культурою та мовою. Цей переклад також може відобразити характер дворфів у грі, які, як відомо, мають сильну індивідуальність та часто надають імена своїм товаришам або підопічним. Використання українського імені «Степан» замість англійського «Steeve» [96]. створює більш привабливу асоціацію для українських гравців і може викликати позитивні емоції або посмішку [30, с. 31].

Варто зазначити, що імена, прізвища та власні назви зазвичай транскодують. Так, транскрипція та транслітерація є важливими методами локалізації імен та власних назв у випадках, коли їх значення або контекст не мають ключового значення для гри [8, с. 22]. Однак, якщо ім'я має важливе смислове навантаження або може розкрити характер персонажа, то кращим варіантом є переклад імені з урахуванням його значення та смислової важливості. Дослідниця Л. Головащенко запропонувала приклад з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» Прізвище персонажа *Мічений* (Marked One) [8, с. 22]. і його український переклад – «обраний» - вказує на те, як важливо враховувати смисловий аспект при локалізації. Проста транслітерація або транскрипція не передала б цієї смислової глибини персонажа. Замість цього, український переклад зберігає ключовий смисловий аспект та додає йому новий шар значення для українських гравців [8]

Особливості національного колориту, які О. Сіденко визначає як змістові та формальні елементи тексту чи твору, що виражають національні особливості через описи традицій, звичаїв, власних імен, назв, та національно символічних образів, можна спостерігати у грі «Deer Rock Galactic» наступним чином [96]:

1) У використанні дворфами лексики декількох різновидів англійської та інших мов [96]:

Таблиця 1.3.4

Переклад розмовної лексики

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>"I'm a sucker for the wee drawings in the foam!"</i>	“Я фанатію від цих маленьких малюнків в піні!”

«Wee» [96] з розмовної англійської використовується у сенсі “маленький, крихітний”. Вибір лексеми «маленький» є доволі простим, але функціональним і адекватним.

2) Автор звертає увагу на важливі аспекти локалізації гри «Deer Rock Galactic», які відображають національний колорит та чутливість до культурних контекстів. Нижче подаються приклади перекладу ключових елементів національного колориту [96]:

Таблиця 1.3.5

Відображення національного колориту

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>PSA: Negotiations for increased bacon rations remain ongoing.</i>	Оголошення: сніданок скасовано. Шатл зі шкварками затримується.

Вживання «шкварок» характерне для української кухні. Розрізнення між шкварками та беконом надає грі реалістичності та аутентичності для цільової аудиторії, а також підкреслює увагу до деталей. Також дослідник вважає, що перекладачі підняли гостру для українців тему нестачі їжі. Врахування чутливості української аудиторії до теми нестачі їжі із згадкою про Голодомор 1932–1933 рр. свідчить про уважність перекладачів до історичних та культурних аспектів, а також їхню бажання забезпечити гравців ігровим досвідом, який не тільки розважає, але й узгоджується з їхніми чуттями та переживаннями.

Третім важливим аспектом локалізації на думку автора є переклад авторських неологізмів.

Дослідник відзначає, що переклад різноманітних інопланетних істот-противників у грі Deer Rock Galactic є надзвичайно вдалим [12, с.36]. Він пропонує розглянути декілька прикладів деталізації їх перекладу згідно з внутрішньою «енциклопедією шахтаря» [96]:

1. *Glyphid Swarmer* (Гліфід-ройовик): це невеликі, швидкі та агресивні інопланетні комахи. Переклад «Гліфід-ройовик» точно передає їхню природу поведінки та властивість.

2. *Glyphid Grunt* (Гліфід-вояка): спеціалізовані вороги, які атакують зблизка, важкі та стійкі. Назва «Гліфід-вояка» може вказувати на їхню грубість та міцність.

3. *Glyphid Praetorian* (Гліфід-преторіанець): Це великі, збройовані інопланетні сутності, які захищають колонії мурах-гліфідів. Переклад «Гліфід-преторіанець» підкреслює їхню вищість та роль у ієрархії.

Дослідник відзначає, що переклад назви виду, «гліфід», вважається досить точним. Це фантастична назва для біологічного виду істот, яких не існує в реальному світі. Сами гліфіди схожі на жукоподібних хижих істот, а різні підвиди можуть бути розміром як домашні коти, так і слони. Український переклад цієї назви здійснено транскрипцією з мінімальною фонетичною адаптацією. Як і з англійською версією, слова «гліфід» або «гліфіди» легко вимовляти, коли потрібно швидко попередити про небезпеку, граючи з друзями.

У даній грі також присутні іще багато інших фантастичних істот та монстрів, а також назви техніки. Розглянемо декілька із запропонованих прикладів:

1) Назва «*Huuli Hoarder*» складається з вигаданого слова «*Huuli*», яке, ймовірно, можна було б транслітерувати як «хуулі» або «гуулі». Однак фонетична адаптація «гюлі» була обрана з двох причин: для спрощення вимови назви цього виду істоти та для уникнення будь-яких можливих асоціацій з нецензурними словами або висловами.

2) Назва «*Spitball Infector*» (кулеплой-заразитель) на думку дослідника досить легка для вимови і чітко передає характеристику цієї істоти: монстр, захищаючись, викидає кулі з отрутою.

3) Назва «*Robotic Appendage*» (Робомацаки) має в собі певний комічний елемент, але, дослідник вважає, що це не зовсім точно передає суть цієї істоти. Ці автономні роботизовані руки-щупальця призначені для захисту, і вони не

обов'язково використовуються для "мацання". Він пропонує свій варіант перекладу терміну: «роботизовані кінцівки» або «роботизовані руки/кінцівки/щупальця» [12, с. 42].

У своєму дослідженні гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» дослідниця Л. Головащенко також знаходить авторські неологізми [8, с. 22].

У «S.T.A.L.K.E.R.» гравець може зіштовхнутися з великою кількістю різноманітних істот - мутантів, які серед яких можна помітити такі види [табл. 1.11]:

Таблиця 1.3.6

Бестіарій гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» і його переклад

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>blind dog</i>	сліпий собака
<i>mutated boar</i>	кабан
<i>chimera</i>	химера
<i>bloodsucker</i>	кровосос
<i>rodent</i>	гризун
<i>snork</i>	снорк
<i>ghost zombie</i>	привид зомбі

Якщо порівняти локалізації істот, то можна помітити, що локалізатори вдалися до дослівного перекладу більшості істот. Однак «кабан» в англійськомовній версії було локалізовано як «*mutated boar*», додавши більше інформації про вигляд даної істоти. За допомогою способу словотвору, «*bloodsucker*» було локалізовано як «кровосос», тим самим передавши властивість даного мутанта.

Щодо мовно-стилістичних особливостей, О. Сіденко відзначає, що тексти у грі «Deer Rock Galactic» насичені емоційно забарвленою лексикою, яка

використовується як у звичайних розмовах або висловленнях персонажів, так і в більш офіційно оформлених описах видів зброї, завдань та певних територій. Наприклад, арсенал, доступний гравцям, також містить багато назв, які мають гумористичний, ласкавий або навіть дещо принизливий відтінок. Один з прикладів цього – *CRSPR Flamethrower* [96], який у перекладі можна назвати “Вогнеметом «Сухарик»”. Абревіатура CRSPR (яка в оригіналі не розшифровується) використовується як гра слів разом з назвою зброї, створюючи функціональне значення «вогнемет, що робить все хрустким».

Описи різних видів зброї у грі «Deer Rock Galactic» написані у стилі, схожому на публіцистичний. Ці тексти задають риторичні питання, емоційно забарвлюють деякі слова і намагаються переконати читача купити ту чи іншу зброю (за внутрішньоігрову валюту) [96].

Таблиця 1.3.7

Публіцистичний стиль у описі зброї у «Deer Rock Galactic».

Англійська локалізація	Українська локалізація
« <i>To keep it from detonating like a thousand pounds of TNT, the Shard Diffractor is limited to short, controlled bursts, but don't let that depress you – it's powered by a 12-pound chunk of Ommoran Heartstone, and is able to vomit forth thick beams of raw energy, reducing anything in its path to a mound of cinders.</i> »	«Щоби вберегти кришталевий дифрактор від мегатонного вибуху вогонь ведеться короткими контрольованими чергами, але хай це вас не засмучує – усередині цієї крихітки 12 кілограмова серцевина з омморану, а ще він здатен випускати товсті промені сирої енергії, обертаючи все на своєму шляху на купку золи.»

В оригіналі та українському перекладі тексти публіцистичного стилю використовують легку для сприйняття мову, яскраві лінгвістичні засоби та виражену емоційність, що є характерним для рекламних матеріалів у газетах.

Дослідник зазначає, що обидва тексти ефективно викликають ентузіазм і ненав'язливо мотивують читача до придбання чи отримання зброї. Водночас, не всі емоційні та художні засоби із оригіналу належно передаються у перекладі. Наприклад, фраза «*able to vomit forth*» перекладена як «здатен випускати», що зменшує художню виразність опису функції зброї. Також є моменти, коли нейтральні слова або терміни з оригіналу в перекладі замінюються на емоційно забарвлені висловлювання; наприклад, «*it's powered by a...*» перекладено як «у середині цієї крихітки», де нейтральне займенник *it* замінено на пестливий термін «крихітка». [30, с. 59].

Отже, у висновку можна зазначити, що важливо враховувати жанрові особливості при локалізації відеоігор, оскільки це визначає не лише зміст ігри, але і ступінь технічної та лінгвістичної складності перекладу. Локалізація відтворює українській аудиторії властиві терміни та назви для ігор а також збереження стилів текстів у відеоіграх. Ці аспекти не лише відображають український контекст, а й надають грі глибину та значимість для українських гравців, роблячи ігровий світ більш аутентичним та сприйнятливим.

1.4 Проблеми локалізації аудіо-візуального контенту

Термін локалізація використовується у багатьох галузях науки: медицині, економіці, географії а також у програмному забезпеченні. Голландський перекладач Б. Есселінк характеризує локалізацію як процес прийняття продукту та встановлення його лінгвістичної і культурної відповідності цільовому регіону, де він буде використовуватися і продаватися» [63, с. 1-5].

Експерт у галузі ігрової індустрії, Е. Геймбург зазначає, що «локалізація в (контексті перекладу відеоігор) – це вид перекладу продукту з елементами культурної адаптації». Дослідник має на увазі якість та адекватність перекладу, трансформації і перекладацькі рішення , близькість до оригіналу та художнє оформлення (наприклад, дубляж).

На думку української дослідниці Ю. Онищенко, локалізація – це особливий різновид технічного перекладу, що здійснюється в дискурсі

комп'ютерних технологій, спрямований на комплексне відтворення текстової частини програмної продукції засобами іншої мови» [22, с. 7].

Більш спрощений та узагальнений підхід до трактування поняття «локалізації» надає дослідниця Х. Максвел-Чандлер. Вона визначає локалізацію як «фактичний процес перекладу об'єктів мови у відеогрі на інші мови» [71, с. 4].

Проте дослідники, як М. О'Хаган та К. Манрігон, не можуть дійти спільної думки про те, чи включає локалізація переклад відповідно до канонів перекладознавства, або, навпаки ж, переклад – це ширше поняття, що включає локалізацію. В результаті вони обирають термін «локалізація гри», який є синонімом «перекладу гри» щодо роботи з текстом. [72; 68]

Переклад відеоігор вимагає багаторівневого підходу. Одним із найважливіших аспектів є адаптація елементів інтерфейсу, допоміжних файлів та документації до особливостей певної країни, регіону чи групи населення. Технічно адаптація не може замінити переклад, але створює його більш якісним, і це робить його культурно орієнтованим на певну спільноту користувачів [7, с. 20]. Дослідниця Л. Головащенко переконана, що поєднання перекладу відеогри та адаптації її елементів до лінгвокультурних особливостей гравців дозволяють вести мову про більш якісний варіант її відтворення цільовою мовою – локалізацію. Враховуючи часткову або повну адаптацію продукту, переклад робить міжкультурну комунікацію успішнішою [8, с. 21]. Вдалий переклад у поєднанні з адаптацією аудіовізуального контенту повинен бути обумовлений відмінностями культур, історії, а також цензури, табу та багатьох інших важливих деталей [76].

Існують такі види локалізації:

1. *Пакувальна*. Це не локалізація, а простий переклад тексту на коробці з фізичним носієм гри (диском) або опису відеоігри на сайті інтернет-магазину. Сама гра не перекладається і не адаптується, і нею можуть насолоджуватися лише носії мови.

2. *Інтерфейсна*. Це подальший розвиток попередньої локалізації. Це означає, що окрім тексту на коробці, перекладено всі кнопки, які з'являються при запуску продукту: "Нова гра", "Завантажити гру", "Налаштування", "Вихід" тощо. Однак сама історія не перекладається, тому насолоджуватися цим продуктом можуть лише носії мови.

3. *Текстова*. Ця категорія включає як переклад інтерфейсу, так і субтитри до основної сюжетної лінії гри. Чудовими прикладами такого типу локалізації є серії Grand Theft Auto і Call of Duty, де перекладені субтитри, завдання та цілі надаються разом з оригінальним озвученням.

4. *Локалізація з озвучуванням*. Головних героїв гри озвучують професійні актори.

5. *Повна локалізація*. Ця версія повністю адаптує продукт до конкретного ринку. Перекладається будь-яка деталь або текст, у тому числі і графічні елементи. Це найскладніший і найкопіткіший вид локалізації [20].

Відеоігри це насамперед аудіовізуальне мистецтво, яке містить інтерактивну складову. Ігри належать до більш загальної групи явищ, пов'язаних з гібридизацією художніх і технологічних об'єктів. Нарівні з комп'ютерною графікою і веб-дизайном, комп'ютерні ігри є технічно-художніми гібридами, в яких технологічна основа служить не тільки інструментом створення художнього продукту, але і включена в художній зміст та естетичні властивості витвору» [77, с. 17]. Під час їх локалізації можуть виникнути чимало труднощів, з якими стикаються перекладачі. Адже гра включає в себе не інструкції та інтерфейс, але і діалоги ігрових персонажів. Як у випадку із художньою літературою, перекладач повинен бути обізнаним із сюжетом відеоігри та мати досвід гри у відеоіграх. Переклад повинен бути максимально адаптований під аудиторію гравців з урахуванням усіх особливостей локалізації, а мовлення персонажів повинне бути таким, що легко запам'ятовується, при цьому зберігаючи початкове значення, включаючи такі нюанси, як гумор та іронію [24].

Лексичні труднощі перекладу відеоігор частково виникають внаслідок їхньої мультитекстуальності. Отже, перекладачам доводиться опрацьовувати різноманітні стилістики, притаманні різним видам текстів, і враховувати вимоги словника, що залежать від конкретних характеристик продукту.

Переклад змісту, пов'язаного з описом, можна порівняти з літературним перекладом. Аналогічно до сфери кіно чи літератури, в ігровому світі існує різноманіття жанрів, які визначають лінгвістичний матеріал, доступний для перекладу. Застосування різних типологій є важливим аспектом перекладу, оскільки деякі жанри відеоігор, зокрема рольові ігри, характеризуються складними сюжетними лініями та сюжетно-тематичними особливостями, що може призводити до збільшення обсягу тексту та вимагати більше перекладацьких ресурсів [24].

Проблеми, лінгвістичного та технічного плану, можуть виникнути з різних причин. Українські дослідниці Л. Головащенко та М. Лимар виділяють такі аспекти щодо обмежень та особливостей перекладу [8]:

1) довжина тексту: перекладачам (локалізаторам) потрібно дотримуватися певних обмежень щодо кількості символів. Зазвичай залежить від типу консолі – у деяких випадках довжина або розмір тексту мають бути меншими;

2) відсутність контексту: такі проблеми зазвичай виникають, якщо перекладач не має доступу до оригінальної гри; перекладач може не бачити кінцевого продукту та не до кінця розуміти контекст, або може не мати достатньо інформації про налаштування гри, персонажів, сюжетну лінію та механізми ігрового процесу, щоб надати точні та відповідні переклади [6, с. 21].

Наприклад, перекладач може бути не в змозі точно перекласти репліку діалогу, не знаючи стосунків між героями, їхніх характерів і контексту сцени. Так само перекладач може бути не в змозі перекласти ігрову механіку, не знаючи, як вона працює та як вона пов'язана з іншою ігровою механікою [74].

3) вікова класифікація: PEGI – це код, що визначає вікову класифікацію ігор у Європі, що заснований на Пан'європейській інформації про ігри. Використовуються відповідні позначення: +3, +7, +12, +16 та +18. Це дозволяє

перекладачеві отримати уявлення про орієнтовну аудиторію (тобто кінцевого одержувача перекладу), а також підібрати відповідні мовні засоби (наприклад, оминати при перекладі нецензурну лексику та знайти більш відповідні контекстуальні заміни);

5) мовні відмінності: крім використання нецензурної лексики та лайки, необхідно також визначити, чи використовується те чи інше висловлювання у різних країнах, які говорять однією мовою;

6) гендерне використання: різні мови мають різні характеристики. У минулому локалізація була менш свідомою, тому тексти були максимально гендерно нейтральними. На сьогоднішній день зі збільшенням кількості гравців відеоігри стали більш адаптованими. У деяких випадках формулювання розрізняються не лише суто за гендерним спрямуванням, але й за його прив'язкою до вікової категорії;

7) предмети: назви предметів також необхідно перекладати відповідно з огляду на різні жанри. У цьому випадку перекладач маніпулює кодом напрямку. Потрібно бути дуже обережним, оскільки пошкодження або видалення елементів коду може призвести до того, що гра не буде працювати належним чином. Т. Черденчик у своїй статті зазначає, що під час роботи над локалізацією важливо звертати увагу на технічні елементи. Це стосується різних тегів та інших позначень, які зазвичай використовують розробники. Як правило, вносити зміни категорично заборонено, оскільки це може призвести до некоректного екранного тексту, спотворення або втрати інформації під час гри. Ці теги можуть бути використаними для того щоб виділити текст іншим кольором або шрифтом для кращого сприйняття гравцем інформації [40].

Наприклад, під час перекладу тексту гри може зустрітися позначення \n, яке необхідно зберігати, оскільки це символ нового рядка. Якщо його видалити, текст у грі може відображатися некоректно, що може вплинути на правильне розуміння тексту. Те саме стосується позначок, наприклад, [s0.05e2.21], які є кодами тексту і вставляються в залежності від контексту гри.

Локалізатор повинен звертати особливу увагу на різноманітні змінні, такі як {person}, {cardName}, {num}, {int} і т.д., які заборонено змінювати. Крім того, у випадку речення з таким ключем, як {person}, треба переформулювати речення так, щоб {person} вживалося в називному відмінку, щоб уникнути граматичних помилок [40].

8) акценти персонажів: залежно від ролі персонажа, перекладач може надати йому певного акценту;

9) імена персонажів: якщо замовник не вимагає транскодування імен мовою перекладу, перекладач може виявити творчий підхід [81];

10) культурний контекст: текст повинен бути перекладений без прив'язки до певного часу, щоб люди могли завантажити гру через десять років після її розробки та грати в неї, не порушуючи неактуального культурного контексту;

11) культурна адаптація: залежить від специфіки регіону, країни та цільової аудиторії, для якої робиться переклад. Іноді ігри можуть містити вміст, характерний для певної культури, наприклад: посилання на історичні події, релігійні переконання, соціальні клієнти або поп-культура [68].

Якщо належним чином не адаптувати культурні елементи до цільової аудиторії, це може призвести до плутанини та негативно вплинути на досвід гравця [71].

Для прикладу дослідниця Л. Головащенко наводить такий приклад: японські відеогри, де сюжет розгортається у культурному просторі, у якому цільова аудиторія не обізнана, тоді у такому випадку локалізація повинна бути максимально нейтральною, у разі якщо замовник не бажає вкладати кошти уповноцінене виробництво (що може вимагати зміни структури гри) [8]. Такий процес створення фахового тексту незалежно від національної традиції дослідниці Ю. Головацька та Ю. Навосад називають інтернаціоналізацією. Як було зазначено раніше, основна ідея інтернаціоналізації полягає в заощадженні коштів на локалізації технічної документації до національних стандартів ринків збуту. Вона націлена на розуміння тексту за межами власної культури та можливість повторного використання окремих сегментів тексту для публікації

та перекладу різного типу документації на продуктів. [7, с. 218]. На противагу інтернаціоналізації дослідниці виділяють культуралізацію, яка дозволяє геймерам взаємодіяти з вмістом гри на більш значущому рівні. Цей процес передбачає фундаментальне дослідження відеогри, який уможливорює оцінку цього продукту як на глобальному багатокультурному ринку, так і в конкретному регіоні [54]. Помилки на міжкультурному рівні можуть дорого обійтися для розробників і видавців ігор – це не лише втрата потенційного прибутку, але й більш серйозні наслідки, зокрема негативне ставлення громадськості, погіршення корпоративного іміджу та, навіть, напружені відносини з місцевою владою [57]. Наприклад, арабська культура є дуже консервативною щодо сексуальності, алкоголю та нецензурної лексики. Більше того, теми, що суперечать культурним та релігійним переконанням арабів та мусульман, у більшості випадків цензуруються в аудіовізуальних матеріалах арабськими аудіовізуальними комісіями, які серйозно ставляться до таких питань [65]. Якщо матеріал не можна цензурувати, то аудіовізуальний матеріал може бути повністю заборонений. Кілька ігор були заборонені в арабських країнах за вміст, що підриває культурні норми та традиції арабської культури. Прикладами відеоігор, заборонених у деяких частинах арабського світу, є *Assassin's Creed II* (2009), *Resident Evil 6* (2012), *Grand Theft Auto V* (2013), *Deadpool* (2013) та *Mafia 3* (2016). Залежно від гри, вони були заборонені за насильство або згадки про сексуальність та сексуальну орієнтацію (гомосексуалізм), які вважаються табу в арабському світі. [48, с. 61]. Культуралізація відеоігор складається з трьох етапів:

а) Реактивна культуралізація: спрямована на уникнення порушень у сфері культурних аспектів і робить відеогру конкурентоздатною на цільовому ринку.

б) Основна локалізація: ставить своєю метою робити вміст відеогри зрозумілим для користувачів; проведення "типової" локалізації сприяє зрозумінню гри користувачами [65].

в) Проактивна культуралізація: спрямована на надання грі значущості і, в результаті, адаптацію відеогри до цільової аудиторії [62, р. 5].

Також варто зазначити, що у своєму дослідженні Ю.Головацька та Ю. Навосад виділяють таку важливу концепцію локалізації комп'ютерних ігор як ререйтинг [7]. А. Лефевр розглядає переклад як «найбільш очевидний приклад ререйтингу» і підкреслює, що цей процес «формує еволюцію літератури або культури» [68, р. 84]. Термін «ререйтинг» виходить за межі простого передавання змісту чи комунікаційного потенціалу оригінального тексту, керуючись іншими творчими мотиваціями. Навіть якщо відеоігри мають різну аудиторію, з комунікативної точки зору їх локалізація може впливати на різні соціальні системи подібним чином. Зміни відбуваються у відеоіграх, проте вони впроваджуються локалізаторами за згодою законних власників відеоігри. Яскравим прикладом цього є гра з назвою *Wolfenstein*, де всі згадки про нацистську Німеччину, їхні символи, жести та атрибутика були видалені з німецької версії, виконаною видавництвом компанії Activision, відповідно до вимог німецької рейтингової групи (USK), щоб отримати право на продаж гри в Німеччині [7, с. 219].

Варто зазначити, що візуальна складова гри також відіграє важливу роль. За допомогою візуальних компонентів представляються наративні частини гри, такі як персонажі, ігрові об'єкти та середовище, в якому відбувається гра. Основна мета хорошого графічного дизайну – привернути увагу гравця, що виправдовує його складність. Однак, з точки зору локалізації, візуальні елементи відеоігор набагато менш гнучкі, ніж мовні. Для того, щоб адаптувати елементи дизайну гри до вподобань культури, яку локалізують, гру потрібно від самого початку розробляти та програмувати з урахуванням локалізації. Тому, хоча лінгвістичні елементи є складними, візуальні елементи є ще складнішими. Локалізувати потрібно кожен елемент ігрового процесу, включно з персонажами, графікою, іконками, кольоровими схемами та загальним виглядом і відчуттям. Іноді зовнішній вигляд або навіть стать головних героїв може залежати від цільової країни. Прикладом такого підходу до локалізації є іспаномовна версія гри «Формула-1», яка має більше іспанських команд, ніж версія для Сполучених Штатів [19].

12) релігія: це ще один культурний аспект, який необхідно враховувати при локалізації. Тому найкраща тактика – максимально виключити релігійні питання. Якщо у грі з’являються релігійні аспекти, це може призвести до її вилучення з ринку або відтермінування запуску [8, с. 33].

13) етап тестування: заключний етап – експертне тестування та контроль якості. На цьому етапі відбувається перевірка кінцевого продукту: розробнику пропонується зіграти у готову версію гри, включаючи перекладений текст та остаточний варіант звукового супроводження. Мета тестування – виявити всі можливі помилки та баги і, зрештою, звести їх до нуля [8, с. 34].

Також варто зазначити, що під час локалізації, перекладач також часто стикається із граматичними труднощами. Особливо це стосується, коли мова іде про гендер персонажа.

Українська перекладачка і учасниця спілки «Шлякбित्रаф» *Софія Шуль* відзначає, що головна проблема полягає в граматичній різниці мов, а також основні труднощі локалізації – брак контексту, текстові змінні та стать персонажів. Наприклад, в українській мові, на відміну від англійської, іменники та прикметники змінюються за сімома відмінками, є багато фемінітивних форм, а дієслова змінюються за закінченнями відповідно до числа й особи. С. Шуль зазначає, що в іграх, у яких гравець грає за заздалегідь визначеного персонажа, наприклад Чарльз із «The Sinking City», Енебіш із «Cradle» чи Амелі з «King’s Bounty» процес перекладу трохи легший, адже тоді перекладачеві не потрібно здогадуватись, коли мова йде від персонажа гравця чи до нього/неї. [46] Проте бувають випадки, коли стать персонажа варіюється або невідома. У такому випадку перекладачка пропонує вдатися до нейтрального формулювання.

Таблиця 1.3.8

Застосування нейтрального формулювання

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

<i>So what are ye lookin' at? Ye never seen someone stand by the counter before?</i>	На що дивишся? Вперше бачиш, як хтось стоїть біля прилавку?
--	---

У прикладі, наведений С. Шуль незрозуміло стать адресата, адже це може бути чоловіком і жінкою [46]. Тому вона запропонувала нейтральний варіант. Іншим варіантом для уникнення особових закінчень, минулий час можна замінити на теперішній. Своє твердження перекладачка проілюструвала таким прикладом (див. табл. 1.3.9):

Таблиця 1.3.9

Граматична заміна часу [46]

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>As I was dozing off \$name approached me.</i>	<i>Мені якраз дрімалося, коли почулися кроки: то \$name підходить до мене.</i>

У цьому прикладі можна також помітити те, що гендер розповідача невідомий – гравець може вибирати стать свого персонажа, тому найкращим способом перекласти – заміна часу [46].

Перекладач також може зіткнутися із проблемою пов'язаною зі зверненням до персонажа. В англійській мові займенник **you** може означати як однину («ти»), так і множину («ви»). Перед перекладачем часто постає проблема, як його відтворити українською мовою [93]. У таблиці 1.3.10 представлений приклад перекладу цього займенника:

Таблиця 1.3.10

Застосування фамільярності

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>As you wish.</i>	«Як бажаєш?» «Як бажаєте?»

С. Шуль пропонує три варіанти для вирішення даної проблеми:

Перший спосіб – вдатися до фамільярності. Всі персонажі будуть звертатися одне до одного на «ти», окрім випадків, коли очевидне ввічливе звертання (звертання *mister, lady, milord* тощо) або коли потрібно передати ввічливе поведження. Другий – вдатися до «ввічливості», щоб всі персонажі зверталися одне до одного на «Ви». Втім, можуть бути ситуації, коли ввічливість буде недоречною. Це може бути коли персонаж-грубіян або коли лаються. І останній спосіб – вдатися до нейтральності [46]. У даному реченні можна спостерігати застосування двох способів, а саме звертання на «ти» та вдавання до ввічливості (продемонстровано за допомогою вживання закінчень). Переклад буде залежати від того, який персонаж звертається, а також від соціального стану протагоніста.

У рідших випадках перекладач може зіткнутись з таким специфічним явищем як онома́топея.

Онома́топея, або звуконаслідування, представляє собою слова, які наслідують звуки навколишнього світу. У англійській мові термін «онома́топея» охоплює всі лексичні одиниці, які імітують звуки, не розподіляючи їх за окремі групи. Однак вчені виділяють два типи цих слів. Перший тип – це первинна онома́топея, яка відтворює звуки, пов'язані з фізіологією людини (чхання, кашель, хрипіння і таке інше). Другий вид – вторинна онома́топея – це звуконаслідування оточуючого середовища (звуки тварин і ті, що виникають в результаті дій людини, наприклад, удар або скрип дверей)[14].

Часто звуконаслідування можна знайти в коміксах, але воно також не рідкість у відеоіграх та художніх текстах. Форма слова, його колір, шрифт і місце в тексті можуть варіюватися, що допомагає гравцеві уявити, наскільки гучним був звук, його походження та пов'язаність з конкретними подіями або об'єктами [14].

Отже, підсумовуючи вище написане, можна висновувати, що локалізація відеоігор в основному орієнтована на конкретний ринок і прагматичний обсяг перекладацьких зусиль стає ключовим, а тому перекладач повинен це урахувати. Останнім часом демографічна різноманітність аудиторії відеоігор

розширилася, включаючи підлітків і дорослих обох статей. З цієї причини гра повинна бути інноваційною і захоплюючою, але одночасно достатньо зрозумілою для адаптації до різних смаків і навичок гравців, щоб здобути успіх на ринку. В такому контексті перекладачам, які працюють у цій області, важливо володіти компетентністю в галузі відеоігор. Це означає розуміння реєстру, термінології і способів вираження гумору, каламбурів і жаргону, що традиційно використовуються в цільовій культурі. Крім того, важливо виявляти алюзії і міжтекстові посилання на літературу, релігію, міфологію, музику та інші жанри поп-культури, такі як фільми та комікси, і робити відповідний вибір лексики, оскільки неточне відтворення може призвести до непорозумінь серед гравців. Складність завдання може варіюватися залежно від жанру, типу тексту і очікувань цільової аудиторії.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У процесі вивчення стратегій локалізації відеоігор стає очевидним, що локалізація не просто перекладає контент на іншу мову, а адаптує продукт з урахуванням культурних особливостей, правових вимог, технічних параметрів та уподобань цільової аудиторії. Ефективна стратегія локалізації має забезпечувати не тільки мовну адекватність, але й культурну релевантність, що зумовлює її складність і мультидисциплінарний характер.

Важливим виявилось врахування таких аспектів, як психологічні та соціальні фактори, які впливають на сприйняття ігрового контенту різними культурами. З цієї причини, розробка локалізаційних стратегій потребує глибокого аналізу цільових ринків та активної участі фахівців з локалізації, що знають особливості локальних культур і мов.

Одним з основних викликів у процесі локалізації відеоігор є забезпечення адекватного перекладу не тільки тексту, але й усіх ігрових елементів, що включають аудіо та графічні матеріали. Культурні відмінності можуть суттєво вплинути на сприйняття змісту гри, що вимагає не тільки мовної, але й контентної адаптації. Наприклад, елементи, що вважаються нормальними в одній культурі, можуть бути сприйняті як образливі або неприйнятні в іншій.

Крім того, технічні обмеження також створюють значні труднощі. Це може включати в себе різницю в кодуванні символів, проблеми зі шрифтами, які не підтримують певні мови, або необхідність адаптації інтерфейсу під різні мови, що часто потребує перепроєктування елементів управління або меню.

Протягом дослідження було виявлено, що інвестиції в якісну локалізацію можуть значно збільшити продажі і розширити географію присутності продукту, а також зміцнити його позиції на глобальному ринку. Це демонструє приклади компаній, таких як Nintendo та Ubisoft, які вкладають значні ресурси в локалізацію своїх ігор і, як результат, мають великий успіх на міжнародній арені.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ РІШЕНЬ НА МАТЕРІАЛІ ВІДЕОІГОР

«SALLY FACE», «FRAN BOW», «THE SINKING CITY» ТА «S.T.A.L.K.E.R.: ТІНЬ ЧОРНОБИЛЯ»

Для проведеного дослідження було обрано чотири однокористувацькі відеоігри, а саме «Sally Face», «Fran Bow», «The Sinking city» та «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» у яких було застосовано різні стратегії локалізації та методи відтворення лексико-стилістичних одиниць.

«Sally Face» – це інді-гра, створена студією Portable Moose, що здобула популярність завдяки своїй унікальній атмосфері та захоплюючій історії. Гра розповідає про пригоди хлопчика на ім'я Саллі Фейс, який має неординарний погляд на життя та носить маску-протез. Гравець досліджує темні та загадкові події, що відбуваються в його житті та в його оточенні, розкриваючи таємниці,

зустрічаючи різних персонажів та вирішуючи головоломки [101; 100]. Українську локалізацію здійснили перекладачі-аматори ProSplash, Olosha, Amana та Jeyscennutt. [61].

«Fran Bow» – це інша відома інді-гра, розробкою якої займалась студія Killmonday Games. Гра розповідає про дівчинку на ім'я Фран Боу, яка стикається з трагедією, коли втрачає батьків у жахливій події. Фран потрапляє до психіатричної клініки, де вона починає досліджувати таємниці навколишнього світу, сподіваючись знайти відповіді і врятувати себе. Над локалізацією гри працювала команда CatLocTeam. [98; 92].

«The Sinking City» – це пригодницька гра в жанрі жахів, розроблена студією Frogwares. Гра базується на творчості Г.П. Лавкрафта [90], відомого письменника жахів, і вона занурює гравця у містичний світ інспектора приватного детектива у 1920-х роках. Гравець відправляється в велике місто Окмонт, яке страждає від загадкової повені, а також дивних істот та загадкових явищ. Інспектор досліджує це місто, вирішуючи справи, розкриваючи таємниці та зіштовхуючись з надприродними силами [23]. Над локалізацією гри працювала локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф». [102].

«S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» – це відома відеогра, розроблена українською компанією GSC Game World. Вона є частиною серії відеоігор "STALKER" і вийшла в 2007 році. Гра розгортається у зоні відчуження, а сюжет базується на реальних подіях Чорнобильської катастрофи. Гравець бере на себе роль одного з багатьох сталкерів – відважних авантюристів, які вирушають в зону з метою здобуття артефактів і вирішення загадок, пов'язаних зі зміною природи та виникненням мутантів [99].

Варто зазначити, що українська локалізація почала набувати поширення лише на початку 2022 року у зв'язку із вторгненням Російської Федерації на територію України. До того часу українська мова не була поширеною у використанні відеоігор, оскільки більша частина аудиторії із країн Радянського союзу надавала перевагу російськомовній локалізації відеоігор. У своєму інтерв'ю керівниця української локалізаційної спілки «Шлякбित्रаф» Софія

Шуль зазначає, що це пов'язано з тим, що багатьом корпораціям та розробникам не вигідно спонсорувати українську локалізацію, адже більшість українських користувачів грають ігри саме із російським перекладом [46]. Українські локалізаційні спілки не спонсоруються державою та діють на волонтерській основі. Окрім професійних локалізаційних спілок це також посприяло виникненню і аматорських локалізаційних спілок, де фанати певної гри організовують спілки фінансують їх, та спільно працюють над перекладом.

2.1. Відтворення лексико-стилістичних засобів перекладу

Як уже було зазначено у розділі 1.3, відеоігри містять велику кількість текстів різного типу, завдяки яким відбувається комунікація гравця та ігрового універсуму. Ці тексти бувають написані в різних жанрах та стилях, що надає особливого колориту кожній грі, викликаючи у кожного гравця певний спектр емоцій та вражень. Тим не менш, текстова основа залишається незмінною. Було з'ясовано, що переважна більшість рольових ігор складається з трьох видів текстів: інструкцій, діалогів та описів.

Інструкція – це керівні вказівки, детальні настанови, які регламентують поведінку персонажа-протагоніста в ігровому всесвіті. Підказки та попередження є певним різновидом інструкції, оскільки вони носять інформативний характер і мають на меті зорієнтувати або застерегти гравця. Інструкції також є невід'ємною частиною квестів, як головних, так і побічних. Вони можуть бути написаними не лише від третьої, але і від першої особи протагоніста [37]. Існує безліч способів подачі інструкції. Розглянемо на прикладі обраних відеоігор способи подачі інструкції та розберемо їх лексико-стилістичні особливості. У таблиці 2.1.1 подано класичний приклад інструкції із гри «The Sinking City» [102]:

Таблиця 2.1.1

Переклад типової інструкції

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

<i>Mark the scenes in chronological order to gain new evidence.</i>	Щоб отримати нові докази, розташуйте події в хронологічній послідовності.
---	---

Отже, у цій вказівці присутні об'єкти взаємодії, а саме події та докази. Дієслово «розташуйте» вжите у наказовому способі. Також при перекладі була застосована перекладацька трансформація перестановка, а саме головна частина речення, та підрядна частина. Із граматичних трансформацій, можна помітити що слово докази у англomовній версії гри перекладено як «evidence», тим самим локалізатори змінили число іменника.

Також, як уже зазначалось, інструкції можна подати не лише від третьої, але і від першої особи та вплести вказівки у сюжет. Приклад наведено у таблиці 2.1.2 з гри «Sally Face» [100, 101]:

Таблиця 2.1.2

Переклад інструкції від першої особи

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Man, that smell is still lingering. I'm definitely not going in there.</i>	Боже, цей запах досі не вивітрився. Я точно туди не піду.

Цей текст написаний у вигляді монологу протагоніста, і вказує на те, що прохід у кімнату недоступний. Такий спосіб оформлення вказівок доволі розповсюджений в іграх. Цю особливість можна віднести до прагматичного потенціалу тексту, оскільки гравець переносить на себе роль та образ протагоніста. Вказівка містить експресивну лексику, і написана від першої особи однини. Локалізатор застосував антонімічний переклад «*that smell is still lingering*» – «цей запах досі не вивітрився» [100; 101]. Також було застосовано

контекстуальну заміну Map – Боже, задля збереження адекватності перекладу. Щодо застосування граматичних трансформацій, Present Continuous, що вказує на намір дії «*not going in there*», було перекладено із вживанням майбутнього часу «туди не піду» [100; 101].

Часто буває, що головного героя присутній персонаж, який виконує функцію помічника, який супроводжує гравця і надає йому завдання, інструкції чи вказівки. Часто і неігрові персонажі можуть давати інструкції через діалоги і взаємодію з ігровим персонажем. Персонаж може бути присутнім як і протягом всієї гри чи певного епізоду під час проходження. У грі «Sally Face» у сні Саллі з'являється демон Вельзевул, який дає вказівки у формі вірша, що є дуже неординарним рішенням для гри [100; 101].

Таблиця 2.1.3

Переклад інструкції

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>In the dark there are five. The fifth you mustn't see. Of the remaining four arts, you must gaze upon three.</i>	У темряві їх п'ять. Останню бачити не маєш ти. З них чотири слід глянуть лиш на три.

У наведеній репліці з гри *Sally Face* помітно, що локалізатори намагалися максимально зберегти зміст. Фраза “*In the dark there are five. The fifth you mustn't see. Of the remaining four arts, you must gaze upon three*” [101]. передана українською як “У темряві їх п'ять. Останню бачити не маєш ти. З них чотири слід глянуть лиш на три” [100] Основний зміст — загадкове попередження з елементом підрахунку — збережено повністю. По друге, переклад набуває рис віршованої форми завдяки ритмічній побудові та інверсії («*бачити не маєш ти*», «*глянуть лиш на три*»). Це допомагає відтворити загадковий тон демона Вельзевула й створює відчуття надприродного. Слово *arts* з оригіналу, що перекладається як «мистецтва» [89], в перекладі не збережене. Його опустили, ймовірно, через те, що у контексті гри воно мало символічне значення й могло

збивати з пантелику гравця українською. Локалізатори вдалися до генералізації, передавши репліку через акцент на числівнику «п'ять», «чотири», «три», що зберігає логіку репліки. Отже, у перекладі поєднано дослівний переклад з творчою трансформацією: опустивши деталь *arts*, локалізатори посилили атмосферність і ритмічність вислову, однак в ігровому контексті це набуває більше значення для гравця.

Також інструкції можуть бути у вигляді записок або подані від третьої особи. Розробники гри «Fran Bow» дуже креативно підійшли до завдання по створенню інструкції [98; 92].

Таблиця 2.1.4

Переклад інструкції в епістолярному стилі

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Dearest Fran:</i> <i>Here is the purse you like so much. I thought you would like to have it.</i> <i>When I was thinking about you, I remembered that you like to EXAMINE objects and COMBINE them with other things.</i> <i>So, I hope you'll always keep this purse and give it and all the other things you find a good USE. Never forget, that creativity is absolutely the greatest gift you have.</i> <i>Love, aunt Grace.</i>	Люба Френ: Ось твоя улюблена сумочка. Мені здається, що ти хотіла б її мати в себе. Коли я думала про тебе, то згадала, що тобі подобається ДОСЛІДЖУВАТИ предмети та ОБ'ЄДНУВАТИ їх. Тож я сподіваюся, що ти лишиш її собі та складатимеш до неї усе те, що плануєш ВИКОРИСТАТИ. Ніколи не забувай, що винахідливість – це твій найвеличніший дар. З любов'ю тітка Грейс

Ця інструкція написана у епістолярному стилі. Це досить незвичайне рішення, проте функція цього листа – проінформувати гравця про те, що він

може застосовувати у грі. Ключові предмети, які повинен використовувати гравець, виділені великими літерами та мають смислове навантаження у реченні. Таким чином розробники прагнуть зосередити увагу читача листа на об'єктах, які важливі у грі. У інструкції зазначений об'єкт взаємодії (сумочка) та її призначення (складання речей). Локалізатори також виділили слова у локалізації, для збереження ігрового досвіду українських гравців. Текст містить звернення до протагоністки та написаний від третьої особи однини.

Інколи для подачі інструкції у грі можуть бути використані схеми, зображення або вона може міститися на предметі, що є частиною сюжету. Іноді це можуть бути записи чи шрифти, які потрібно розгадати чи вирішити і є частиною головоломки. Наприклад, у грі «Frap Bow» чарівник дає героїні аркуш паперу, на якому міститься зображення пентаграми та загадки. Розгадавши їх, героїня дізнається, які саме інгредієнти потрібні для ритуалу. У таблиці 2.1.5 подані приклади деяких з цієї гри [98; 92]:

Таблиця 2.1.5

Переклад загадок

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>I'm cold as I am, but if you use me ... I'll be burning hard.</i>	Сам собою задубілий, Скористайся-розігрію.
<i>I'm shiny as the sun but I'll never burn you. Perhaps a sour smile I'll get you.</i>	Жовтий, як сонце, не печуся зовсім. А як кинеш на язик – тоді скривишся навік.
<i>Light and hollow, I'm the freedom of birds and the pen of men.</i>	Я птаху дарую можливість літати, А людям дозволю думки записати.

Загадки в грі «Frap Bow» є прикладом вербальних головоломок, у яких важливими є не лише денотативні значення слів, але й підтексти, асоціативні

зв'язки та внутрішня рима. У перекладі таких сегментів локалізатор має відтворити не лише семантику, а й поетичність, ритм, гру слів та культурні конотації. Це потребує комплексного застосування адаптації, смислового розвитку компенсації, а також креативного перекладу та застосування стилістичних фігур.

Наступний вид тексту, що є присутній у відеоіграх є **діалоги**.

Беручи до уваги розділ 1.3, можемо підсумувати, що діалог – це інструмент, що розвиває та розгортає сюжет гри, а також допомагає гравцеві дізнаватися про особливості ігрового всесвіту, збирати інформацію про персонажів і взаємодіяти з ними через головного героя (протагоніста). Для діалогів характерні звертання, наявність кличного відмінку, еліпсис та власні назви (імена персонажів, назви місцевості тощо) [38].

Важливо зазначити, що лексика, якою користуються персонажі, залежить від історичного періоду, у якому відбуваються події гри, а також від країни, місцевості (навіть якщо вона не існуюча) а також від віку, статі, раси, походження та характеру самого персонажа. Протагоністи обраних відеоігор проживають у різних країнах, вони різного віку та події ігор відбуваються у різні проміжки часу.

Для порівняння було розглянуто такі приклади речень з гри «Fran Bow» [98; 92]:

Таблиця 2.1.6

Переклад діалогів з гри «Fran Bow».

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>“I need my kitty. Mr. Midnight’s hugs are the biggest comfort in my life”.</i>	“Мені потрібен мій кицька. Обійми Пана Опівніч – найбільша втіха у моєму житті.”
<i>“Argh! Now the mom is hitting me! Bad mamma!”</i>	“Тепер мама б’є мене! Погана мама!”

“ <i>Spatula...It sounds like Dracula but in spa.</i> ”	“Лопатка...звучить як курчатка, які все лопають.”
---	---

Дані речення були взяті з гри «Fran Bow». Френ проживає у 40-х роках ХХ століття. Як було зазначено у внутрішньо ігрових медичних документах, персонажу 10 років. Події гри відбуваються у світі людей, а також у інших вимірах, проте сама Френ зі світу людей. Що характерно для її віку, це те, що у грі можна помітити, як дівчинка часто використовує суфікси пестливості в україномовній версії, особливо до тих об'єктів і персонажів, до яких вона дуже позитивно відноситься. Протягом усієї гри Френ вживала слово «*kitty*», (укр. кицик або кітик) [84] до свого улюбленця, адже у дівчинки дуже тісний зв'язок із ним. У другому реченні вона називає маму поганою, що характерно для лексики дитини, адже протягом гри Френ майже не використовує лайливих слів, і звертається до усіх «пане» або «пані», і це вказує на її чемність. Третє речення – це гра слів. У грі можна спостерігати гру слів. Переклад цього речення значно відрізняється від оригіналу, оскільки перекладачі застосували компенсацію. Слово *Spatula* на думку Френ звучить як поєднання слів *spa* і *Dracula*. Проте перекладене слово «Лопатка» не буде мати жодного зв'язку із Дракулою та спа. Тому перекладачі вирішили корінь слова Лопатка» розшифрувати як дієслово «лопати», а суфікс як курчатка. Отже, локалізаторам вдалося передати суть словесної гри із об'єднанням слів, проте зміст виразу оригіналу втрачений.

Інші труднощі, які часто виникають при перекладі відеоігор можуть бути пов'язані із використанням сленгу діалету, фразеологізмів, адаптацією діалогів. Важливо звертати увагу на релігійні, історичні та соціальні нюанси при локалізації, адже переклад однієї і тієї самої гри може сприйматися по-різному у країнах з іншими культурними та політичними цінностями.

Для порівняння іншого розмовного стилю спілкування розглянуто речення з гри «Sally Face» [101; 100]:

Переклад діалогів з гри «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Whoa, nice mask!</i>	Вау, кльова маска.
<i>Nope, even your little goat buddy is hiding.</i>	Не, навіть твій друг козлик ховається.
<i>Ash makes stuffed dolls. I think they're cool. She calls them "Little dudes"</i>	Еш сама зшила цих ляльок. Я думаю, що вони круті. Вона називає їх "чувачками".

Події цієї гри відбуваються у Сполучених Штатах Америки 90-х років, у вигаданому місці Нокфелл, що знаходиться неподалік від штату Нью-Джерсі. Протягом гри Саллі поступово дорослішає, однак більшу частину гри він підліток. Його вік міняється від 15 до 28 років на момент смерті. Незважаючи на дорослішання, його лексика не зазнає значних змін. Сам персонаж, як і його ровесники, застосовують розмовну лексику, сленг а також інколи лайливу та нецензурну лексику. Застосування сленгу міленеалів – це вдале рішення, адже таким чином перекладачам вдалося доместикувати та компенсувати американський сленг. Використання слів «кльово», «чувачки», суржику (у даному випадку персонаж сказав розмовне «не» замість літературного «ні») та лайливої і ненормативної лексики дозволяє гравцеві поринути у культуру спілкування молоді 90-х років.

У таблиці 2.1.8 подано приклад діалогів з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». Ці фрази були сказані неігровим персонажем Сидоровичем. Події у грі відбуваються у 2006 році після повторного вибуху ЧАЕС. Окрім військових та бандитів, цивільних та жінок і дітей у грі помічено не було. [99].

Таблиця 2.1.8

Переклад діалогів з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

<i>“So, Marked One, I saved you and I'm not gonna pretend I did it to win favors upstairs. You do some jobs for me, and we're even. Besides, keeping you busy might be a good way to deal with your amnesia. And I'll see what I can find out about your problem. I don't give a shi*t why you want to find this Strelak guy and mind my own business. If you want to kill him, well, you must have your reasons.”</i>	“От що, Мічений, я тебе врятував і гречного дядька розігрувати не буду. Виконаєш для мене пару завдань – вважай розрахувався. До того ж подивимося як у тебе макітра після амнезії швидко прочухається! А по твоїй темі спробую дізнатися. Біс його знає, якого тобі той стрілець здався. Але я у чужі справи не лізу. Хочеш убити – значить є за що.
<i>“What are you standing there for? Come closer.”</i>	“Ну, чого стовбичиш? Підходь, не кусаюся!”

Український переклад загалом передає зміст оригіналу, але вносить помітні зміни в характер Сидоровича. В англійській версії він звучить сухіше, прагматичніше та використовує більш нейтральну лексику: *“I saved you... you do some jobs for me, and we're even... I don't give a shit why you want to find this Strelak guy”* [99]. У перекладі персонаж стає емоційнішим і дещо грубим, із розмовними вставками («гречного дядька розігрувати не буду», «подивимося як у тебе макітра...») [99], що робить його більш колоритним, але менш стриманим, ніж в оригіналі. Деякі фрази перекладено занадто вільно й навіть змінено сенс: наприклад, *“might be a good way to deal with your amnesia”* [99] перетворюється на жарт про «макітру... після амнезії» [99], що спрощує тон і робить його менш професійним. Також зникає нейтральне ставлення Сидоровича до Стрілка: англійське *If you want to kill him, you must have your reasons* [99] звучить стримано, тоді як українське «Хочеш убити — значить є за що» [99] звучить як схвалення. Діалог *What are you standing there for? Come closer* [99] передано занадто м'яко й дружньо виразом «не кусаюся» [99], що змінює поведінку персонажа на менш жорстку. Загалом локалізація колоритна й виразна, але відходить від

оригінального характеру Сидоровича, роблячи його більш говірким, жартівливим і менш професійним, ніж у англійському оригіналі.

Описи займають найбільшу частину ігрових текстів, оскільки саме вони знайомлять гравця зі світом гри, його правилами, і, власне, описують ту чи іншу місцевість, предмет, явище, персонажа або завдання [39].

Нижче подано приклад опису зброї з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»[99].

Таблиця 2.1.9

Переклад опису зброї «Чейзер-13» з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Chaser 13</i>	Чейзер – 13
<i>An smooth-bore pump-action rifle made for use in the most hostile environment. It is very reliable. All its details are covered with anticorrosive coating.</i>	Помповий гладкоствольний дробовик західного виробництва, що має велику популярність завдяки надійності та високій швидкості перезарядження. На всі деталі цієї зброї нанесене антикорозійне покриття.

Українська локалізація опису *Chaser 13* [99] загалом передає базову інформацію про зброю, проте збільшує обсяг тексту й відчутно відходить від змісту оригіналу. В англійській версії акцент робиться на призначенні рушниці для «найбільш ворожого середовища» та її надійності, тоді як український переклад змінює фокус, додається інформація про «високу швидкість перезарядження» та «популярність» — деталей, яких в оригіналі немає. Таким чином, локалізація змінює технічний профіль зброї. Фраза “*made for use in the most hostile environment*” [99] зовсім відсутня, що зменшує відчуття практичності й витривалості, закладене в оригіналі. До того ж “*An smooth-bore pump-action rifle*” [99] перетворюється на «західного виробництва», чого текст англійською

не вказує. Основні недоліки полягають у тому, що локалізатори додали власні характеристики, що знизило точність опису. Гравцеві необхідно знати конкретну характеристику зброї. Можливо, саме певні якості зброї потрібні будуть вирішальними для проходження місії гри Розглянемо ще приклади опису [99].

Таблиця 2.1.10

Переклад опису зброї «Грім-С14» з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Thunder S14</i>	Грім-С14
<i>An assault rifle combined with a grenade launcher. It is a very good type of assault rifle for the Zone conditions: it is compact, reliable, but universal and powerful. The Thunder S14 is one of the favorite rifles of the military stalkers.</i>	Автоматно-гранатометний комплекс – дуже вдалий в умовах Зони варіант штурмової гвинтівки: компактний, надійний і в той же час універсальний та потужний. «Грім» дуже любляють військові сталкери.

У першому реченні можна поміти об'єднання речень. Українська локалізація опису *Thunder S14* [99] достатньо точно передає загальну характеристику зброї, однак містить низку відхилень і спрощень порівняно з оригінальним текстом. Англійський варіант прямо зазначає, що це «*assault rifle combined with a grenade launcher*»[99], тоді як український переклад подає це вже як готовий «автоматно-гранатометний комплекс», що є прийнятним, але технічно інтерпретованим перефразуванням. У другому реченні локалізація значною мірою дослівна, передає ідею компактності, надійності й універсальності, однак втрачає фразу “*one of the favorite rifles of the military stalkers*” [99], замінивши її більш емоційним «дуже любляють військові сталкери». Це зберігає сенс, але додає розмовності й зменшує нейтральність технічного опису. Загалом локалізація звучить природно й стилістично вписується в атмосферу гри, але містить як неточності, так і стилістичні зсуви,

що частково змінюють характер подачі оригінального опису. Розглянемо опис зброї «Марта» [99].

Таблиця 2.1.11

Переклад опису зброї з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Martha</i>	Марта
<i>Adopted by the American army and police, as well as many military and police units all over the world. It is also very popular among the criminals for its high-powered round and its high-capacity magazine.</i>	Перебуває на озброєнні збройних сил та поліції США, багатьох воєнізованих і правоохоронних формувань в усьому світі. Настільки ж популярна й у представників злочинного світу завдяки потужному патрону та великій місткості магазину.

Назва зброї була транскрибованою, адже її назва походить від жіночого імені Марта. Друге речення було розділеним, щоб уникнути смислового перенавантаження і застосувати порівняння. Українська версія виглядає більш розширеною однак у точності відтворює оригінал.

Не лише описи зброї присутні у грі, але й описи інших предметів, з якими може взаємодіяти ігровий персонаж. У таблиці 2.1.12 розглядаються приклади [99].

Таблиця 2.1.12

Переклад опису з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

<i>First-aid kit</i>	Аптечка
<i>An all-purpose medkit. Used to treat injuries of various types and severities - wounds, burns, poisonings, etc.</i>	Універсальний медичний набір. Дозволяє упоратися із травмами різного виду важкості - пораненнями, опіками, отруєннями та іншим.

Переклад опису ігрового предмета *First-aid kit* як «Аптечка» [99] демонструє поєднання кількох перекладацьких прийомів. Насамперед застосовано функціональний еквівалент, адже замість дослівного «набір першої допомоги» використано нормативну для української мови форму «аптечка»[88]. Опис дії предмета в українській версії набуває активної форми «дозволяє упоратися», що свідчить про смисловий розвиток (модуляцію). Перелік ушкоджень передано з мінімальними змінами, фінальне *etc.* перекладен е як «та іншим», тобто використано повний еквівалент для відповідності українським синтаксичним нормам.

Таблиця 2.1.13

Переклад опису з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
Bread	Хліб
<i>Hard to say who manages to bake these loaves in the Zone, but the bread isn't contaminated and is perfectly edible. Well, at least none of the stalkers have complained about it.</i>	Невідомо, хто примудряється випікати батони на території Зони, однак цей хліб не заражений і цілком їстівний. У всякому разі, ніхто зі сталкерів поки не скаржився.

Переклад опису хліба демонструє застосування низки локалізаційних стратегій, спрямованих на стилістичне вирівнювання та природність українського тексту. Англomовний вираз *Hard to say who manages to bake these*

loaves in the Zone [99] відтворено як «Невідомо, хто примудряється випікати батони на території Зони» [99], що є прикладом модуляції й експресивної адаптації: дієслово *manages to bake* [99] передано виразом «примудряється випікати», який відтворює розмовний стиль й відповідає загальній атмосфері гри. Фраза *but the bread isn't contaminated and is perfectly edible* [99] перекладена як «однак цей хліб не заражений і цілком їстівний», де збережено змістову структуру, із застосовано модуляцію «цілком». Останнє речення *Well, at least none of the stalkers have complained about it* [99] трансформована в «У всякому разі, ніхто зі сталкерів поки не скаржився» [99] є прикладом комунікативної адаптації: перекладач змінив англомовну розмовну вставку *Well* [99] структурно та стилістично природним українським відповідником «У всякому разі». Водночас перекладачі уникнули зайвого дослівного калькування, а синтаксис упорядковано відповідно до норм української мови.

Таблиця 2.1.14

Переклад опису з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
Sausage	Ковбаса
<i>Made from a mix of chicken and soya, the "diet" sausage is often, for lack of other options, a stalker's breakfast, lunch and dinner in one.</i>	Часто через брак кращої їжі ця ковбаса — суміш курятини та соєвого заміника — сніданок, обід і вечеря сталкера.

Переклад цього фрагмента демонструє використання різних перекладацьких прийомів, які дозволяють зробити опис природним для українського читача, не втрачаючи змісту оригіналу. В англійському тексті *Made from a mix of chicken and soya, the "diet" sausage is often, for lack of other options, a stalker's breakfast, lunch and dinner in one* [99] структура складніша: опис інгредієнтів подано на початку, а причина частого вживання — всередині речення. У перекладі інформацію переструктуровано за допомогою перестановки:

спочатку подається причина (брак кращої їжі), а вже потім — склад ковбаси (суміш курятини та соєвого заміника). Така зміна робить речення стилістично природнішим для української мови. Заміна *soya* на «соєвий заміник» є прикладом контекстуальної конкретизації, оскільки слово «*soya*» в англійській може означати як боби, так і соєві продукти, а перекладач обирає варіант, який краще вписується в реалії Зони. Також назву «*diet*» sausage передано без лапок, оскільки у грі зміст має насмішуватий відтінок, який передається описовим контекстом; це прояв динамічної еквівалентності, коли ефект вислову важливіший за дослівність.

Таблиця 2.1.15

Переклад опису з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
Tourist's Breakfast	Сніданок туриста
<i>Canned food from an army warehouse raided by stalkers. The best-before period hasn't expired yet.</i>	Консерви із розібраного сталкерами армійського продовольчого складу. Термін придатності начебто ще не минув.

У цьому прикладі перекладу спостерігається поєднання смислової точності та стилістичної адаптації, що дозволяє зберегти атмосферу гри та водночас зробити текст органічним для українського читача. В англійському оригіналі *Canned food from an army warehouse raided by stalkers* [99] опис має нейтрально-інформативний характер. Український варіант — «Консерви із розібраного сталкерами армійського продовольчого складу» [99] — використовує дієприкметникову конструкцію, природнішу для української мови, а дієслово «розібраного» виконує функцію лексичної модуляції, пом'якшуючи буквально «*raided*» [99] («пограбованого», «розграбованого») та вписуючи його в сталкерський сленг. Це робить опис менш офіційним і більш відповідним стилю гри. Друга частина — *The best-before period hasn't expired yet* [99] — у перекладі

подана як «Термін придатності начебто ще не минув». Додавання частки «начебто» є прикладом прагматичної адаптації та динамічної еквівалентності: перекладач передає загальний іронічний тон всесвіту S.T.A.L.K.E.R., де непридатні, підозрілі або сумнівні продукти є нормою. Як можна побачити, описам притаманні такі особливості, як розгорнуті речення, використання прикметників, власні назви та певна художність викладу. Дані описи розділяють спільний стиль написання текстів, що і рекламний, адже основна задача подібних текстів — змусити гравця купити саме цей вид зброї або дізнатися призначення певного предмета або продукту. Однак у англійській версії можна помітити суттєві скорочення та опущення, іноді важливих деталей, що негативно відображаються на перекладі.

Також у відеоіграх є ще тексти, які не відносяться до жодних зазначених типів текстів вище. Ці тексти можна помітити у інтерфейсі, програмному забезпеченні. До них також можна віднести і досягнення гри, коли гравець виконує певні внутрішньо ігрові завдання і отримує певні винагороди чи досягнення. Текст та заголовки певних досягнень можуть бути креативними, тому і вимагають особливу увагу локалізаторів. У грі «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» [99] локалізатори підійшли досить творчо до перекладу та адаптували досягнення відповідно до споживача:

Таблиця 2.1.16

Переклад назв досягнень з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
Sidorovich's apprentice	Мамо, я в Зону! Шапку надягнув.
In the Zone!	Це Зона, братан.
S.U.R.V.I.V.E.D	Ну ти і видав!
Lab Rat	Піддослідний
Knock-Knock	Тук-тук
The Door Vinci Code	Код Дверінчі
Bread-expert	Батонознавець

Your dogstiny	Твоя собача справа
Too good to be true	Чудес не буває
No Loner stands alone	Одинаки та не поодинці.
I'm done with drinking for good	Оце доп'ю — і кину!

Локалізатори застосували низку стратегій та засобів, у тому числі доместикацію. У першому прикладі бачимо відсилання до імені торговця (Sidorovich). Українська версія створює побутовий жарт-мем «Мамо, я в Зону!» і вводить образ “шапки” як український побутовий атрибут, де збережено функцію (внутрішній жарт, гордість), але адаптовано під локальний гумор. «In the Zone» має подвійний зміст (бути в Зоні / бути в потоці). Український переклад робить гучний, розмовний гасловий варіант, наближений до сленгу цільової аудиторії. Досягнення «S.U.R.V.I.V.E.D» — гра з акронімом «survived», українська версія — розмовний та іронічний вигук-схвалення. Тут передано емоційний ефект, хоча форма інша. «Lab Rat» — «Піддослідний» — тут застосовано опущення, щоб скоротити об'єм тексту, однак сенс повністю передано. Вираз *Knock-Knock* є ілюстрацією явища ониматопії або звуконаслідування [14].

Досягнення «*The Door Vinci Code*» [99] — пародія на книгу Дена Брауна «*Da Vinci Code*» або її екранізацію, однак локалізаторам вдалося адаптувати вираз як «Дверінчі» для збереження пародійності.

А у випадку *Bread-expert* було створено гумористичний неологізм «батонознавець», що передає комічний відтінок та збережено гру за допомогою злиття основ «-expert». Такий самий метод було використано у грі слів *Your dogstiny dog* та *destiny*. Український варіант використовує фразеологічну кальку «собача справа/доля» для збереження іронії та адаптації.

У прикладах «*Too good to be true*» [99] та «*No Loner stands alone*» [99] використані ідіоматичні еквіваленти.

А вираз «*I'm done with drinking for good*» [99] було перекладено як «Оце доп'ю — і кину!» [99] з використанням модуляції. Однак, на нашу думку, український варіант більш експресивніший.

2.2 Специфіка відтворення власних назв

Під час перекладу надзвичайно важливою є правильність перекладу власних назв, які необхідно передати належним чином, що може викликати помітні складнощі. Загалом, власна назва або ж онім — це «слово, словосполучення чи речення, яке служить для виділення іменованого ним об'єкта серед інших об'єктів, його індивідуалізації та ідентифікації» [2]. Кожен онім несе в собі дані стосовно особливостей названого об'єкта чи явища; моменту історії, коли він виник; етносу, який його вигдав; мови, в якій він зародився тощо. У суспільстві загалом і у відеоіграх зокрема оніми виконують роль певних маркерів. Вони несуть лаконічний опис певного персонажа, місця, явища тощо. Добре підібрана власна назва стає важливим інструментом для автора і може допомогти розкрити всю суть і характер героя ще до того, як гравець з ним познайомиться ближче. [17]. Загалом, відтворення власних назв у локалізованих версіях відеоігор є складним завданням, оскільки такі назви часто мають унікальний звуковий або смисловий зв'язок з оригінальною культурою або мовою. Однак існують різні підходи, методи та стратегії, які можна використовувати для ефективного відтворення таких назв.

У грі «*Sally Face*» більшість імен було транскрибовано:

Larry Johnson – Ларі Джонсон;

Todd Morrison – Тодд Моррісон;

Ash – Еш.

Однак деякі імена мали смислове навантаження, тому перекладачі вирішили передати їх сенс, використовуючи творчість та різні стратегії локалізації [101; 100].

Таблиця 2.2.1

Відтворення імен у грі «*Sally Face*»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Sally Face</i>	<i>Салі Фейс</i> <i>Салі Личко (Меган)</i>
<i>Dr. Enon</i>	<i>Доктор Отхін</i>
<i>Chug</i>	<i>Пих</i>
<i>Journalist Clare Nettles</i>	<i>Журналістка Клер Кропива</i>
<i>Maple</i>	<i>Клена</i>

Наприклад, персонажа на ім'я *Chug* було перекладено як Пих, від слова пихтіти. Вважаємо, що локалізатори намагались додати комічного ефекту цьому персонажу, оскільки він забобонний та вірить в існування привидів. Також цей персонаж має надлишкову вагу і його часто можна помітити біля автомату зі снеками.

Цікавою виявилася локалізація прізвища психотерапевта Доктора Отхіна, який в англійській версії має прізвище *Dr. Enon*. Якщо його прізвище прочитати навпаки, то вийде слово «none», що відповідно українською означає «ніхто». Це є натяком на те, що йому так і не вдалося допомогти герою, чи залишити хоч якийсь слід від своєї роботи. Тому локалізаторам повністю вдалося зберегти гру слів, щоб український гравець міг так само прочитати його прізвище навпаки, щоб вийшло слово «ніхто».

Задля збереження сенсу прізвища журналістки *Clare Nettles*, її прізвище було дослівно перекладено як «Клер Кропива», щоб також підкреслити її не надто приємний характер та прискіпливість до деталей. Вона розпитувала персонажа про неприємні подробиці з його життя. Хоч її роль у грі була незначною, проте саме вона сповістила протагоністу неприємну новину, що його найліпша подруга буде давати показання проти нього у суді, тим самим довівши його до почуття відчаю та зневіри до своєї товаришки.

На нашу думку, найскладнішим для адаптації є прізвисько головного героя. *Sally Face* повинно бути образливим і викликати негативне ставлення, оскільки воно було дано хуліганам, які дражнили його через травму обличчя. Персонаж

«відвоював» це прізвисько і зробив з нього собі псевдонім, щоб ніхто не зміг його дразнити, тому у грі можна помітити, що близькі друзі називають його так. Однак перекладачі вирішили транскрибувати його і залишити як Салі Фейс. Для української аудиторії це не передає жодних емоцій та не відтворює сенс, однак рішення перекладачів обумовлюється тим, що вони намагались зберегти гру слів яка була у одному з діалогів між персонажами, а також ініціали його прізвиська та ім'я «SF» відповідають першим літерам назви вигаданого метал гурту «*Sence Falsification*» (укр. «Смислова Фальсифікація»), логотип якої складається саме з цих двох літер, який можна помітити на футболці його друга і на одному із плакатів у кімнаті Салі. Якби перекладачі обрали б інший варіант, що б відтворював сенс, то це б призвело до втрати гри слів, а також заміну плакатів чи футболки. Проте вони вдалися до компенсації і відтворили сенс прізвиська Саллі у репліках інших персонажів у залежності від того, як вони до нього ставляться. Наприклад, дівчинка-привид Меган дуже доброзичлива до цього персонажа, тому в українській локалізації вона називає його Салі Личко.

У грі «*Fran Bow*» кличка кота головної героїні *Mr. Midnight* було перекладено як Містер Опівніч. Кличка улюбленця пов'язана із чорним кольором шерсті тварини [98; 92].

Окрім основних персонажів у ігровому всесвіті, важливу роль відіграють неігрові персонажі. Саме з ними гравець взаємодіє і вивчає світ гри. Вони створені для розвитку сюжету та персонажа. Неігрові персонажі можуть бути помічниками протагоніста, нейтральними, або можуть стояти у нього на шляху і бути перешкодою. Найчастіше в фантастичних іграх, а також у жахах антагоністами можуть виступати монстри і чудовиська, які мають певний набір характеристик. Розробники часто використовують власні авторські неологізми або міфічні назви (міфоніми) для позначення цих істот.

Міфічні власні назви поділяються на кілька основних категорій. Однією з найпоширеніших є міфоантропоніми — імена персонажів-людей із міфів чи казок, які сприймаються як можливі реальні персонажі. Інші — міфоперсоніми позначають імена казкових чи легендарних істот, що за своєю природою не схожі

на людей. До інших різновидів належать міфотопоніми — назви вигаданих географічних назв, міфозооніми — імена фантастичних або вигаданих тварин, міфофітоніми — назви рослин, що мають міфічне походження, а також теоніми — назви богів і божеств [11].

У локалізації авторських неологізмів у комп'ютерних іграх застосовується низка стратегій, які дозволяють зберегти художній ефект оригіналу та зробити текст зрозумілим для цільової аудиторії. Такі терміни, зокрема імена істот, божеств або вигаданих технологій, часто транслітеруються, зберігаючи звучання як «невдомих» і чужорідних слів, наприклад, *Shoggoth* — *Шоггом*, *Cthulhu* — *Ктулху*) [90]. Це яскравий приклад застосування фореїнізації. Коли неологізм передає функції, можливості або властивості об'єкта, його, як правило, перекладають описово, щоб гравець розумів значення та суть об'єкта (*Deep Ones* — *Глибинні*, *Night Gaunts* — *Нічні жахи*) [90]. У випадку локалізації гри «The Sinking City», створеної за мотивами творів Г. Ф. Лавкрафта, особливо важливу роль відіграє орієнтація на літературне першоджерело. Назви істот, божеств та понять, які вже мають усталені переклади в українських виданнях доцільно зберігати для забезпечення міжетекстової єдності та впізнаваності. Важливо також враховувати і ідею автора першоджерела : навмисно «незручні» для вимови неологізми потрібно перекладати за допомогою транскрипції чи транслітерації, зберігаючи відчуття чужорідності та загадковості. Другорядні поняття, що мають функціональне значення для сюжету, часто локалізуються описово, аби зробити їх роль у сюжеті гри та функції зрозумілими для гравця.

У грі «The Sinking City» окрім транскрибованого Кхтулху, можна помітити безліч монстрів у місті. Які з'являються після повені. Більшість з них доволі агресивні і їх основна мета – знищити протагоніста [102].

Таблиця 2.2.2

Переклад назв морських істот у грі «The Sinking City»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Wylebeasts</i>	Жахочвари

<i>Lethians</i>	Летські поторочі
<i>Jumper</i>	Стрибучі пащі
<i>Stygians</i>	Стигійські жнивари
<i>Coctians</i>	Виплоди Коціта
<i>Acheronians</i>	Поріддя Ахерона

Загальну назву *Wylebeasts*, яку найчастіше вживається для позначення істот з води, локалізували за допомогою способу словотвору. Слово було утворене за допомогою злиття двох основ «жах» та «почвари», від чого утворився внутрішньоігровий термін Жахочвари.

Назви підтипів істот *Lethians*, *Stygians*, *Coctians* та *Acheronians* були запозичені із давньогрецької міфології та були утворені від назв чотирьох з п'яти річок, що протікають у підземному царстві Аїда: *Styx*, *The Lethe*, *The Acheron* та *The Cocytus*. Українською: Стікс, Ахерон, Коцит та Лета. В українській локалізації можна помітити, що назви цих істот складаються з двох слів, залежно від їх особливостей, а також було застосовано конкретизацію адже при перекладі даних істот було додане слово для уточнення їх властивостей:

Стигійські жнивари – зазвичай ці істоти не небезпечні, проте лише один вид цих істот може напасти. Вони зустрічаються групами у супроводі більших істот.

Летські поторочі – істоти, що раніше були жителями Окмонта, однак були заражені і тепер є небезпечними і можуть заражувати як і протагоніста, так і інших жителів.

Виплоди *Коціта* та *Поріддя Ахерона* – результат діяльності культу «Родючої Матінки» Найбільші і найнебезпечніші з усіх жахочвар.

Jumper – *Срибуча паща*. Цей монстр названий за свою особливість здійснювати стрибки та атакувати зненацька. Знатні кусати жертву.

Окрім вигаданих істот, можуть бути присутніми і вигадані внутрішньоігрові явища та терміни, які присутні лише у межах дискурсу відеогри. Наприклад, у відеогрі «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» можна помітити безліч явищ, наприклад аномалії та артефакти, предмети які дають персонажу певний ефект.

У таблиці 2.2.3 представлені назви деяких артефактів з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» [99]:

Таблиця 2.2.3

Переклад назв артефактів у грі «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Slime</i>	Слиз
<i>Kolobok</i>	Колобок
<i>Mama's Beads</i>	Мамине намисто
<i>Sparkler</i>	Бенгальський вогонь
<i>Jellyfish</i>	Медуза
<i>Stone Blood</i>	Кров каменю

Локалізація назв артефактів у грі демонструє вдале поєднання буквального перекладу та культурної адаптації, що дозволяє зберегти атмосферу Зони й водночас зробити назви природними для українського гравця. Найцікавішими є ті випадки, де локалізатори свідомо відійшли від дослівного перекладу заради змістової або культурної точності. Наприклад, артефакти *Slime*, *Jellyfish* чи *Stone Blood* отримують прямі відповідники, що передають форму оригіналу без зміни конотацій. Водночас назву артефакту *Kolobok* було перекладено також дослівно, однак такий підхід має сильний ефект для сприйняття гравцями з різних країн. Для англомовних гравців назва “Колобок” звучатиме екзотично, у той час для україномовних – цілком наближено до рідної культури, тому подібний артефакт буде асоціюватися з персонажем української народної казки. Особливо цікавою є адаптація *Sparkler*, де замість дослівної передачі обрано культурно впізнавану назву «Бенгальський вогонь», що точно відтворює образ і функцію артефакту, зберігаючи його асоціативність для локального гравця, оскільки бенгальські вогні широко використовуються під час святкування нового року в Україні. Такий підхід демонструє, як локалізатори поєднують смислову точність із

прагненням передати національні мовні й культурні коди, що є ключовим завданням лінгвокультурної адаптації у відеоіграх [99].

Також у грі зустрічається таке поняття як «аномалія». Аномалії — це небезпечні прояви *Зони*, які можуть завдати шкоди гравцеві, але також можуть допомогти знайти цінні артефакти. Ці явища також мають свої власні назви. У таблиці 2.2.4 представлені кілька прикладів з гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» [99], аналіз яких наведений нижче.

Таблиця 2.2.4

Переклад назв аномалій у грі «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Fruit Punch</i>	Холодець
<i>Burner</i>	Жарка
<i>Electro</i>	Електра
<i>Springboard</i>	Трамплін
<i>Whirling</i>	Карусель
<i>Vortex</i>	Воронка
<i>Burnt Fuzz</i>	Жалкий пух

У більшості випадків локалізатори застосували дослівний переклад, однак можна і помітити використання доместикації. Наприклад, *Fruit Punch* [99] передано як «Холодець» — не буквальный відповідник, але дотепна адаптація яка точно передає зелену, в'язку, небезпечну субстанцію аномалії, викликаючи в українського гравця правильну асоціацію. В Україні фруктовий пунш не є популярним напоєм, тому, на нашу думку, рішення замінити порівняння з народною стравою, що має схожі властивості є цілком доречним. Переклад назв *Electro* — «Електра» чи *Burner* — «Жарка» демонструють відхід від калькування: переклад не копіює англійську форму, але передає її функцію, робить терміни більш органічними в ігровому середовищі. Однак мусимо зауважити, що назва аномалії була перекладена суржиком в українській

локалізації, так як багато ігрових персонажів використовують саме цей стиль мовлення. Інші аномалії *Springboard* — «Трамплін», *Whirling* — «Карусель», *Vortex* — «Воронка» — майже дослівні відповідники. Найцікавішою є локалізація *Burnt Fuzz* — «Жалкий пух»: перекладач обрав описовий переклад, який передає вигляд аномалії та її властивості. Можна помітити, що перекладач вдався до застосування просторіччя та суржику, який властивий для персонажів цієї гри. Такий підхід свідчить про свідоме балансування між змістовою точністю та культурно-образною доречністю і це можна назвати ключовою рисою якісної локалізації відеоігор.

Також варто звернути увагу на локалізацію топонімів у відеоіграх. Топонім — це назва місцевості, населеного пункту, будь-якої частини поверхні землі. Найбільша кількість локалізованих топонімів зустрічається у грі «The Sinking City» [102]. У цій грі можна помітити власні назви реально існуючих міст, наприклад, Бостон (англ. *Boston*) — місто в США; та віртуальних топонімів — місць та назви локацій, що існують лише у певному ігровому просторі [2]. Яскравим прикладом є загублене на карті місто Окмонт (англ. *Oakmont*). У випадку із реально існуючими топонімами перекладачі використовували словники із загальноприйнятими назвами або транскрибували власні назви. У випадку із віртуальними власними назвами, у яких містилося смислове навантаження, перекладачі намагалися адаптувати його для українського споживача. У таблиці 2.2.5 розглянуто приклади назв районів міста та їх локалізація [102]:

Таблиця 2.2.5

Відтворення назв районів у грі «The Sinking City»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Coverside</i>	Завітря
<i>Advent</i>	Пришестя
<i>The Shells</i>	Мушлі
<i>Reed Heights</i>	Очеретяна Височина

<i>Salvation Harbor</i>	Гавань Спасіння
<i>Grimhaven Bay</i>	Хмурна затока

Перекладачі намагалися відтворити сенс власних назв, тому застосували дослівний переклад та калькування. Проте у випадку «Reed Heights» можна помітити, що було змінено множину на однину, що звучить більш природньо для української мови. [102].

Назви вулиць також було локалізовано згідно з українською топонімікою (див. табл. 2.2.6):

Таблиця 2.2.6

Відтворення назв вулиць у грі «The Sinking City»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Tower Street</i>	Вулиця Вежова
<i>Seaside Street</i>	Вулиця Приморська
<i>Old Church R. D</i>	Вулиця Староцерковна
<i>Polaris R. D</i>	Вулиця Полярної зорі
<i>Whisper Street</i>	Вулиця Шурхотлива
<i>University Street</i>	Вулиця Університетська
<i>Oak street</i>	Вулиця Дубова
<i>Inner Shine Street</i>	Вулиця Осяйна
<i>Justice Street</i>	Вулиця Правосуддя
<i>Moorland Street</i>	Вулиця Болотна

Тут перекладачі застосували стратегію доместикації і переклали назви вулиць, замінюючи іменник похідного слова на прикметник. «Seaside Street» було перекладено як «Вулиця Приморська». Назва цієї вулиці походить від місця її знаходження. У прикладі «Вулиця Полярної зорі» Полярна зоря була вжита у родовому відмінку, що характерно для назв українських вулиць.

Нерідко назви вулиць присвоюють відомим діячам, і у даній грі це також можна помітити. Таким чином розробники гри зробили відсилання на відомих особистостей: наприклад Вулиця Ашерів – це референс на оповідання американського письменника Едгара Алана По, Вулиця Говарда названа в честь письменника Говарда Лавкрафта, твір якого і став джерелом натхнення для розробки гри, а вулиця Святого Ельма була посиленням на природне явище, а саме на вогні святого Ельма [102].

Таблиця 2.2.7

Відтворення назв вулиць у грі «The Sinking City»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Asher Street</i>	Вулиця Ашерів
<i>Lincoln Street</i>	Вулиця Лінкольна
<i>Roosevelt Street</i>	Вулиця Рузвельта
<i>Howard Street</i>	Вулиця Говарда
<i>St. Elmo Street</i>	Вулиця Святого Ельма

Назви деяких вулиць було спеціально локалізовано з урахуванням культури українського споживача. Наприклад, в українській локалізації гри можна знайти на мапі вулицю Степана Бандери, названа в честь відомого українського діяча, а також вулицю Каменярів, що є відсиланням на псевдонім письменника Івана Франка та вулицю Забутих Предків, що наводить на думку про однойменну повість Михайла Коцюбинського «Тіні забутих предків».

Щоб наблизити гру до цільового гравця, важливо враховувати не лише граматику та лексику мови перекладу, але і культуру, історію та традиції країни, для якої здійснюється локалізація. У даному випадку локалізацію було створено для українських споживачів, тому деякі жарти та висловлювання були націлені виключно для української аудиторії.

2.3 Локалізація лексичних та культурних особливостей відеоігор

Локалізація гумору у комп'ютерних іграх відіграє ключову роль у збереженні цілісності ігрового досвіду, адже гумор є не лише розважальним елементом, але й способом передачі характерів персонажів, побудови світу та зниження емоційної напруги. На відміну від прямого перекладу, локалізація гумору передбачає адаптацію культурних контекстів, мовних ідіом та каламбурів, аби вони викликали у гравця подібні емоції, що й у носія мови-оригіналу. Успішна локалізація жартів і іронії забезпечує автентичність діалогів, робить персонажів більш переконливими, а саму гру — зрозумілою та привабливою для іншої культурної аудиторії. Таким чином, локалізація гумору не лише підтримує наратив і тональність твору, але й сприяє глибшій зануреності гравця у віртуальний світ.

У процесі локалізації відеоігор особливо складним і творчим завданням є переклад гри слів, каламбурів, рим, ідіом і жартів, які в оригіналі можуть бути глибоко закоріненими у культурні, лінгвістичні чи навіть фонетичні особливості мови оригіналу. Перекладачі не можуть просто передати значення на рівні слів — їм доводиться шукати еквівалентні вирази або створювати нові, адаптовані до цільової культури, так щоб зберегти і зміст, і гумор, і стиль. Наприклад, як зазначено, під час локалізації треба враховувати, що «Адаптація каламбурів, рим, загадок та іронії є важливою частиною процесу локалізації будь-якої відеогри»[55]. В деяких випадках перекладач має «трансформувати» жарт чи гру слів, використовуючи власний неологізм або локальну культурну референцію, що відповідає очікуванням гравця цільової мови. Цей процес часто називають транскреацією, коли локалізатор має значну свободу у формуванні тексту [75]. Через це локалізація гри слів є одним із показників високої якості перекладу і глибокої адаптації до цільового середовища. У таблиці наведено приклад з гри «Fran Bow» де присутня гра слів у діалозі [98; 92]:

Таблиця 2.3.1

Відтворення гри слів у грі «Fran Bow»

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

“No, no! Not a deadly worm! A <i>Deadleeworm</i> ! I don’t go around killing creatures.”	“Ні, ні! Не Смертоносний Черв’як. Смерточерв’як! Я не вбиваю жодних істот!”
--	---

В оригіналі можна гру слів: *deadly worm* (буквально «смертоносний черв’як») і *Deadleeworm* – це вигадана назва, схоже за звучанням на перше словосполучення, але деформоване. Сенс у тому, що герой відмежовується від негативного значення слова (*deadly*) і пояснює, що його справжнє ім’я звучить подібно, але не означає «смертоносний». У перекладі фрази з гри *Fran Bow* локалізатори використали кілька стратегій. Насамперед застосовано творчий переклад каламбуру через словотвір: англійське *Deadly worm* — *Deadleeworm* передано як *Смертоносний Черв’як* — *Смерточерв’як*, що зберігає дотепність і дивакуватість оригіналу. Слово «Смерточерв’як» утворене за допомогою морфологічного складання, тобто поєднання двох існуючих слів у новий неологізм. Префікс «Смерто-» походить від слова *смертоносний* і зберігає значення небезпеки, загрози чи смерті, а корінь «черв’як» позначає саму істоту. Поєднання цих елементів дало цілісне слово, яке одночасно звучить як ім’я істоти, передає асоціацію з небезпекою, легко читається та запам’ятовується українською мовою. Така морфологічна неологізація дозволяє зберегти і зміст, і гру слів оригіналу (*Deadly worm* — *Deadleeworm*), забезпечуючи комічний ефект та відтворюючи атмосферу гри. У відеоіграх також можна помітити застосування українських приказок. Фразеологізми можна віднайти у грі «Sally Face» [100; 101].

Таблиця 2.3.2

Використання компенсації у грі «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
You boys and my Todd are like pe- aaasss in a pod, aren’t ya? Heeey that rhymed!	Хлопці, ви з Тоддом мов дерева з одним плодом, чи не так? Е-е-ей, непогано римується!

I think everyone else just chooses to ignore the fact that everything is so broken. You know?	<i>Я думаю, що інші просто вирішили, що їхня хата скраю. Розумієш?</i>
You want the tooth? You can't handle the tooth.	<i>Дарованому коню в зуби не дивляться.</i>

Кожен народ, у тому числі український, має свою скарбницю прислів'їв та приказок. Їхнє використання у відеоіграх може бути доречним. У першому прикладі була застосована компенсація англійської ідіоми «*peas in a pod*» на український вислів «дерева з одним плодом». У перекладачів це вийшло досить добре, адже необхідно зважити та те, що вислів повинен римуватися із іменем «Тодд». Однак перекладачі не зважали на написання слова *peaaaasss*. У цій грі часто можна помітити ономотопею або звуконаслідування, оскільки гра не містить озвучування, а діалоги персонажів подаються у репліках, як у коміксах. У даному випадку із контексту гри персонаж говорить у стані ейфорії від наркотичних речовин, тому слова *peas* має потроєння літер *a i s*. На нашу думку, варто би зробити подовження у слові «плооодом» щоб передати стан персонажа.

У другому реченні перекладачі вирішили застосувати метод доместикації та застосували український вислів «їхня хата скраю» [85; 84] до фрази «*to ignore the fact*». Підрядна частина речення «*that everything is so broken*» була опущена. Це зробило переклад експресивнішим, адже за допомогою цього вислову було передано негативне ставлення персони на абсолютну байдужість мешканців міста до діяльності культу, який завдає шкоди усьому людству.

А у третьому реченні застосована стратегія довільного перекладу. Обидва речення були повністю замінені, адже вираз «*You want the tooth? You can't handle the tooth*» є імовірною пародією на фразу «*You want the truth? You can't handle the truth*» із американського фільму 1992 року «Декілька хороших хлопців». Сенса фрази залишився не переданим, тому перекладачі вирішили взяти українське прислів'я пов'язане із зубами.

Згідно з твердженням Некряч Т., культурна основа перекладу може виявлятися на різних рівнях — від лексики й синтаксису до ідеології та способу життя певного народу [21, с.14]. Переклад художнього твору передбачає максимально точне відтворення вихідної картини світу, яка відображає етнокультурну специфіку суспільства. Тому перекладач має дослідити, чим саме відрізняється світогляд автора оригіналу від його власного, і визначити, які риси цієї відмінності передані в тексті. Основним завданням перекладача є пошук оптимальних засобів для адекватного відтворення цих особливостей у мові перекладу. Для адекватного перекладу творів, насичених реаліями, фразеологізмами, соціолектами чи культурно маркованими елементами, перекладач повинен глибоко розуміти культуру народу, чия мова є мовою оригіналу [47]. Такий процес передбачає як соціокультурну, так і лінгвістичну адаптацію, яку можна визначити як лінгвокультурну адаптацію. На думку Бумар К., лінгвокультурна адаптація полягає у пристосуванні елементів іншомовного тексту до соціокультурної реальності носіїв мови перекладу [29].

Бумар доходить висновку, що під час перекладу вульгаризмів найдоцільніше використовувати функціональні аналоги або варіативні еквіваленти, якщо вони існують у мові перекладу [1]. У випадках, коли контекст не дозволяє обрати жоден із можливих варіантів, перекладач має шукати новий спосіб передачі значення — шляхом синонімічної заміни. Саме через вживання вульгаризмів найвиразніше розкривається характер персонажів, їхня соціальна належність і мовна ідентичність. Отже, головним завданням перекладача при передачі ненормативної лексики є збереження стилістичної індивідуальності як автора, так і героїв художнього твору. У таблиці 2.3.3 представлений приклад з гри «The Sinking City» [102]:

Таблиця 2.3.3

Використання забарвленого розмовного виразу у грі «The Sinking City»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>“Son of a codfish!”</i>	“Щучий син!”

Фраза “son of a codfish” в оригіналі — це вигадане лайливе звертання, що характерне для острівного міста Окмонт (в грі воно походить від мешканців-гібридів із рисами риб). Воно одночасно і образливе, і стилістично “місцеве”, тобто має передавати атмосферу портового містечка з власним сленгом. В українській локалізації це переклали як “щучий син”. Це класичний приклад компенсації. “Codfish” — тріска [84], але переклад “*трісковий син*” звучав би дивно, бо тріска для українців — нейтральна риба, без культурних конотацій. Однак перекладачі використали шуку, адже це одразу відсилає до фольклорного образу підступної риби. Це допомогло зберегти комічність і фраза звучить схоже до лайки, однак у межах цензури. Компенсація працює так само, як і в оригіналі: створює відчуття дивного міського жаргону.

У таблиці 2.3.4 подані ще кілька прикладів експресивної лексики, однак уже наближеної до реалій Америки 90-х років з гри «Sally Face» або її застосування при перекладі [100; 101]:

Таблиця 2.3.4

Використання забарвленого розмовного виразу у грі «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
“ <i>Sal’s right, if we stir the pot it could just make things worse</i> ”	“Сал правий. Не чіпай лайно - менше буде смороду.”

Цей приклад із *Sally Face* — один із найяскравіших випадків креативної локалізації та адаптації ідіоми під цільову аудиторію. Оригінальна фраза “*If we stir the pot, it could just make things worse*” є ідіоматичним висловом англійської мови, який буквально означає: «якщо ми почнемо все розворушувати, може стати тільки гірше». Вона передає ідею — “не загострюй ситуацію, не провокуй”.

В українському перекладі — “Сал правий. Не чіпай лайно — менше буде смороду.” — локалізатори вдалися до доместикації через використання

розмовної фразеології, близької за змістом, але культурно звичнішої для українського мовлення. Цей прийом належить до динамічної еквівалентності. Замість буквального перекладу передається *вплив і емоційний ефект* вислову. Використання грубуватої метафори створює більш виразний, народний тон, що відповідає іронічному, саркастичному стилю гри та живій мові персонажів.

Такий переклад зберігає емоційність і навіть підсилює її, але має і певні недоліки. По-перше, використання слова “лайно” робить фразу більш вульгарною, ніж оригінал, який звучить нейтральніше. По-друге, така інтерпретація дещо змінює стилістичний реєстр — замість стриманого попередження з’являється різкий, побутовий вислів. Проте це рішення цілком виправдане з погляду прагматичної адекватності: у контексті гри воно підкреслює характер персонажів і природність їхньої розмови. Отже, локалізація демонструє вдале поєднання експресивної адаптації та стилістичної доместикації, завдяки яким гравець отримує таке ж емоційне враження, як і англомовна аудиторія.

Таблиця 2.3.5

Використання забарвленого розмовного виразу у грі «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
“Was it Travis again?? That prick! I’ll kill him!”	“Це знову був Тревіс?? Оце козел! Я його вб’ю!”

У перекладі репліки [101; 100] локалізатори застосували модуляцію з метою збзбереження емоційного навантаження та стилістичної автентичності: англійський епітет *prick* це розмовне образливе позначення, що має не надто сильну нецензурну забарвленість передано українським «козел», який є коротким, звичним і зберігає злісний, але не надмірно вульгарний тон.

Таблиця 2.3.6

Використання компенсації у грі «Sally Face».

Англійська локалізація	Українська локалізація
“ <i>You kiss daddy with that tongue?</i> ”	“І цими губами ти цілуєш свого татка?”

У наведеному прикладі з гри *Sally Face* — «*You kiss daddy with that tongue?*» [100] — «І цими губами ти цілуєш свого татка?» [101] — перекладач застосував прийом компенсації. В англійській мові фраза має подвійний сенс: з одного боку — це саркастичний докір, з іншого — натяк на вульгарність. У процесі перекладу перекладач свідомо замінив «*tongue*» на «губи», оскільки в українській мові дослівний переклад «цим язиком ти цілуєш тата?» звучав би надто грубо, дивно і міг викликати небажані сексуальні конотації, що не відповідають тону сцени.

Такий прийом дозволяє передати основний зміст — саркастичне приниження супротивника — через інший образ, який природніше сприймається українською аудиторією. Крім того, застосовано компенсацію: перекладач частково втрачає вульгарний відтінок оригіналу, однак компенсує це іронічністю та зневажливим тоном висловлювання. Таким чином, локалізація зберігає комічний і конфронтаційний ефект репліки, не порушуючи норм українського мовного та культурного сприйняття.

Таблиця 2.3.7

Використання забарвленого розмовного виразу у грі «*Sally Face*»

Англійська локалізація	Українська локалізація
“ <i>Well, I never!</i> ”	“Та чорта з два!”

В англійській мові цей вираз є вигуком обурення або здивування, який має відтінок моралізаторського здивування — мовляв, “*Well, I never!*” [100] (*Такого я ще не чув!*) або «*Отакої!*»). У перекладі фраза трансформується в емоційно забарвлений розмовний вираз української мови — «Та чорта з два!» [101], який передає не буквально здивування, а емоційний стан протесту, різке невдоволення, шок чи обурення.

Зазвичай ігри роблять максимально нейтральними до політики, адже це може завадити її просуванню на ринку. Однак у грі « The Sinking City» можна спостерігати референс на політичне життя України через призму мистецтва. [102].

Таблиця 2.3.8

Використання стратегії доместикації у грі « The Sinking City»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>Yeah, you like what you see, buddy?</i>	<i>Я бачу Гловер був фанатом раннього бикоко. Може, тут ще й унітаз золотий?</i>

У даному реченні можна спостерігати довільний переклад та додавання іще одного, що повністю змінює його сенс.

Цю репліку можна помітити коли детектив Чарльз Рід оглядає картину у золотій рамі одного з членів еліти Окмонта Герберта Гловера, який був зображений на ній у образі імператора. Персонаж застосовує суто український термін «бикоко». Цей термін ввели українські журналісти та експерти на позначення «стилю» який був притаманний будинкам українських олігархів і чиновників у 90-х та 2000-х [16]. Характерні ознаки бикоко – непрактичність, відсутність смаку, нестриманість і надмірна помпезність. Прикладом бикоко в інтер'єрі може слугувати згаданий детективом золотий унітаз. Перекладачі застосували довільний переклад, імовірно, аби провести паралель між Гербертом Гловером і экс-президентом Віктором Януковичем або , тим самим натякаючи у комічній формі на те, що у даний персонаж страждає манією величчя. На мою думку це не надто вдале рішення з логічної точки зору застосувати доместикацію, оскільки події гри відбуваються в у XX столітті, а даний термін почали застосовувати в Україні після Революції Гідності у 2014 році.

Іще один подібний приклад невдалої адаптації було помічено у грі «Frap Bow»[98; 92]:

Таблиця 2.3.9

Невдале відтворення гри слів у грі «Fran Bow».

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>“Maybe it’s called...heavy-metal?”</i>	“Може, він зветься...хеві-метал?”

При спостереженні роботи коваля, Френ каже репліку «heavy metal» коли чує звук ударів по металу, що в англійській мові має подвійне значення. Однак на нашу думку, український переклад виглядає дещо нелогічним, адже хеві-метал як музичний жанр з’явився в кінці 1960-х років [45] у той час як події гри відбуваються у 1940-х роках, так як на це вказують лікарняні документи у грі [98; 92]. Тобто Френ не могла знати про цей жанр музики. Тому, на нашу думку, варто було б перекладати як «важкий метал», так як вираз звучав би логічним та двозначним.

Ці проблеми були пов’язані із порушенням логіки та хронології реальних історичних подій та подій у відеоіграх. Як уже зазначалося, перекладачі можуть зіткнутися з труднощами на культурному рівні. Було помічено приклад з гри «Sally Face» [101; 100]:

Таблиця 2.3.10

Використання транскрипції у грі «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>“It’s like a prison meal. And he doesn’t like Pizza Fridays! Who doesn’t like pizza?! It’s inhuman!”</i>	“Це ж буквально тюремна їжа. До того ж він не любить піца-п’ятниці! Як можна не любити піцу?! Це не по-людськи!”

У наведеному фрагменті локалізатори вдало відтворили розмовний, стиль оригіналу. Застосовано стратегії модуляції та експресивної компенсації: синтаксис адаптовано до природного українського мовлення, а емоційність передано вигуками й стилістично забарвленими фразами. Збереження

культурного елемента “*Pizza Fridays*” через часткову транскрипцію (“*піца-п’ятниці*”). Однак у перекладі можна помітити й певні недоліки. Конструкція “*піца-п’ятниці*” сприймається дещо штучно, оскільки така культурна традиція не є поширеною в Україні. Можна було б використати адаптований варіант, наприклад, “*день піци*”, щоб забезпечити краще розуміння для гравця або застосувати нейтралізацію чи знайти відповідник аналог.

Щоб уникнути міжкультурного бар’єру, перекладачі також можуть використовувати нейтралізацію, якщо певне культурне явище притаманне країні-розробнику. У грі «*Sally Face*» була використана нейтралізація у наступному реченні [101; 100].

Таблиця 2.3.11

Використання стратегії доместикації у грі «*Sally Face*»

Англійська локалізація	Українська локалізація
“ <i>All right, Mr. Smooth Criminal! I knew you could do it!</i> ”	“Чудово, містере Ловкач! Я знав, що ти впораєшся!”

Цей вираз використовує Ларрі, щоб похвалити Саллі (гравця) за виконання завдання. У даному реченні спостерігається референс на назву пісні Майкла Джексона «*Smooth Criminal*», і цей вираз означає дуже спритну та хитру людину, якій вдається оминати покарання за злочин. В україномовній версії цей вираз замінили словом розмовної лексики «містер Ловкач», так як згадана пісня була написана англійською мовою. Якби перекладачі просто б транскрибували, то українські гравці, які не обізнані з цією піснею або не володіють англійською, навряд чи зрозуміли цей жарт. Тому перекладачами було прийняте рішення використати слово «Ловкач» із словника української мови.

Якщо явище не поширене на території країни споживача, перекладачі також можуть вдатися до генералізації, щоб передати суть, однак при цьому може втратитися гумор. У грі «*Sally Face*» була використана генералізація у наступному реченні [101; 100].

Таблиця 2.3.12

Використання генералізації у грі «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
“Does that bologna smell funny to you guys?”	“Вам не здається, що у цієї ковбаси дивний запах?”

У випадку перекладу *bologna* як «ковбаса» в українській локалізації гри *Sally Face* використано прийом генералізації. В англomовному оригіналі це слово позначає конкретний вид ковбасного виробу, поширений у США та тісно пов’язаний із культурними асоціаціями дешеви́зни та буденності. В українському ж контексті поняття «болонська ковбаса»[84] не є настільки впізнаваним і не викликало б у гравців необхідного комічного ефекту. Тому локалізатори свідомо відмовилися від вузького терміна на користь ширшого «ковбаса», що є зрозумілим і природним для цільової аудиторії. Такий переклад не забезпечує збереження функції гумору та емоційного забарвлення оригіналу, однак український гравець розуміє по що йде мова.

2.4. Локалізація граматичних особливостей мови

Ще однією особливістю ігор та їх перекладу є використання фемінітивів. Фемінітиви в українській мові – це слова, що використовуються для позначення жіночих професій, звань, посад та інших характеристик, які традиційно формувалися з чоловічих назв. Останнім часом активне використання фемінітивів набуває все більшої популярності та значення, відображаючи зміни в суспільних установах щодо гендерної рівності.

В українській локалізації можна зустріти фемінітиви, які вживають по відношенню до персонажа жіночої статі або самою персонажкою. Вважаємо, що фемінітиви можна застосовувати лише у однокористувацьких іграх за умови, якщо стать персонажа відома [46]. У грі *Sally Face* важливу роль відіграють діалоги, які розкривають сюжетні та психологічні аспекти персонажів [101; 100]:

Таблиця 2.4.1

Приклад застосування фемінітиву при перекладі фрази з «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>“Or maybe she's the lost remaining member. Trying to carry out whatever their plans were on her own.”</i>	«Можливо, вона його остання членкиня що вижила і тепер намагається самостійно завершити їхні плани, якими б вони не були.»

Наведена репліка є характерним прикладом інтригуючої подачі інформації через гіпотезу та напівприпущення. Вона створює атмосферу невизначеності й тривоги: персонажі не мають чітких фактів, але будують здогадки про можливе існування останньої учасниці культу, яка може продовжувати небезпечні дії. В українській локалізації ця репліка передана як «Можливо, вона його остання членкиня, що вижила і тепер намагається самостійно завершити їхні плани, якими б вони не були» [100]. Перекладачі застосували кілька стратегій. По-перше, використано семантичну точність — збережено ключові смисли: виживання персонажа, його зв'язок із культом та прагнення виконати плани. По-друге, застосовано об'єднання речень: в оригіналі маємо два окремі речення, тоді як в українському варіанті вони поєднані в одне складне. Це робить висловлювання природнішим для українського синтаксису та більш плавним у сприйнятті. Окремої уваги заслуговує вибір слова «членкиня». Такий переклад відповідає сучасним нормам української мови та забезпечує гендерну маркованість, яка відсутня в англійському *member*. Водночас переклад фрази *“whatever their plans were”* як «їхні плани, якими б вони не були» [101; 100] демонструє використання динамічного еквівалента, адже така конструкція зберігає атмосферу невизначеності та підозрілості, не втрачаючи природності українського мовлення. Фемінітиви можна зустріти в грі «Sally Face» [101; 100]:

Таблиця 2.4.2

Приклад застосування фемінітиву при перекладі фрази з «Sally Face»

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

“ <i>The lone wolf of the four horsemen returns! Are you excited?</i> ”	“Самотня вовчиця чотирьох вершників повертається! Хвилюєшся?”
---	---

Цей вираз вимовляє неігровий персонаж. За відсутності контексту важко зрозуміти, про кого іде мова, адже в англійській мові слова не відмінюються за відмінками, але персонаж мав на увазі його подругу і трьох його друзів, тож у метафоричному ключі він сповіщає гравця про те, що варто очікувати її найближчим часом. Так як вона єдина дівчина у компанії – тому логічно, що варто застосувати фемінітив до слова *wolf*, яке в українській мові зазвичай вживається у чоловічому роді.

Інший приклад застосування фемінітивів з гри «*Fran Bow*» [98; 92]:

Таблиця 2.4.3

Приклад застосування фемінітиву при перекладі фрази з «*Fran Bow*»

Англійська локалізація	Українська локалізація
<i>I made you!</i>	Я ваша творчиня!

У цьому прикладі перекладачі вирішили застосувати граматичну заміну дієслова на іменник і додати суфікс *-иня* на позначення фемінітиву, адже ці слова належать самій Френ.

Як уже зазначалося раніше, англійська мова не має закінчень, що вказують на рід, і це може створити труднощі для перекладача, особливо якщо немає контексту, або це гра, у якій гравець може самостійно обирати стать персонажа. Однак у грі «*Sally Face*» була ситуація, коли стать персонажа плутали, і тому перекладачам важливо було звернути увагу на контекст [101; 100].

Таблиця 2.4.4

Приклад відтворення гри слів при перекладі фрази з «*Fran Bow*»

Англійська локалізація	Українська локалізація
------------------------	------------------------

<i>“Hello there, Sally. What brings a young girl like yourself to see this old woman?”</i>	“Вітаю Саллі! Що привернуло таку молоду дівчину, як ти, до такої старої жінки як я?”
<i>“I’m sorry, dear Sally, you had something to ask?”</i>	“Вибач, люба Саллі, ти хотіла щось запитати?”

В англійськомовній версії жарт із плутанням статті Саллі будується на контексті: герой має довге волосся, виглядає жіночніше через зачіску і має гендерно нейтральне ім’я, через що персонаж пані Розенберг часом звертається до нього як до дівчини. Оскільки в англійській мові граматичний рід не виражається у закінченнях дієслів чи прикметників, це не видно безпосередньо в мові, і гравець розуміє жарт лише з ситуації та реакції персонажів. В українській локалізації перекладачі використали морфологічні засоби мови, тобто закінчення, що вказують на жіночий рід («Люба Саллі»), щоб зробити жарт очевиднішим і підкреслити непорозуміння. Це приклад експлікації — коли прихований натяк в оригіналі розгортається у перекладі, аби гравець без додаткового контексту зміг зрозуміти ситуацію. Для перекладачів важливо було звернути увагу на слово «girl», що вказує на те, що пані Розенберг плутає стать персонажа, і тому це допомогло адаптувати діалог відповідно граматичним нормам української мови. Таким чином, локалізація цього моменту виконує прагматичну функцію: вона не лише передає сюжетну деталь, а й адаптує гумор під граматичні особливості української мови, роблячи жарт більш прозорим і зрозумілим для гравця.

Окрім локалізації інтерфейсу, діалогів, інструкцій та описів, також локалізовують і графічну складову гри.

У грі «Sally Face» можна помітити в україномовній версії у кімнаті одного з персонажів жовто-блакитний прапор України із надписом «Слава Україні», якого в оригіналі не було [101; 100]. А у «The Sinking City» у гардеробі ігрового персонажа можна помітити вишиванку. На нашу думку, таке рішення може бути доволі таки неочікуваним, адже помітити локалізовані візуальні складові гри

може бути приємним сюрпризом для українського споживача. Також великою перевагою буде здійснення перекладу вивісок на крамницях чи будівлях а також переклад листів. У іграх нечасто перекладають графічні елементи, оскільки це дуже кропітка робота художника та програміста, а також це збільшує грошові витрати. Однак якщо геймплей гри дозволяє це зробити то локалізатори також вдаються до перекладу графічної складової. У іграх «Sally Face» та «Fran Bow» можна помітити переклад кривавих надписів та послань на стінах. Обидві гри двовимірні а їх геймплей надзвичайно простий, тому навіть аматорські малобюджетні локалізатори змогли відтворити візуальні деталі гри. Ми вважаємо, що у даних іграх це було необхідністю, адже надписи на стінах, записки та інше можуть бути ключами для розгадування головоломок. У цих іграх кожна деталь важлива.

У грі «Sally Face» була словесна головоломка, де гравцеві пропонувалось знайти матір персонажа та дізнатися деталі про його обставини смерті його матері [101; 100]. Для цього необхідно було пройти через три кімнати, обравши правильні двері. Кожні двері позначалися певною літерою. Підказка висіла на стіні у вигляді картини із собакою. Отже, у оригінальній версії гравцеві необхідно було обрати двері із літерами *D,O,G* у правильній послідовності. Аналогічно, для українського гравця ті самі двері будуть мати відповідні літери із кирилиці: П,Е,С , утворюючи слово «пес». Варто зауважити, що потрібно було використати лише три літери, тому слово «собака» не підходило б, оскільки у даній ситуації існує суворе обмеження щодо розміру тексту. Одні двері - одна літера. На нашу думку, локалізатори чудово впорались із поставленою задачею і українські гравці змогли отримати той самий досвід від походження квесту, що і англомовні.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У цьому розділі на прикладі відеоігор «Sally Face», «Fran Bow», «The Sinking City» та «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля» проаналізовано різні стратегії і

методи локалізації, які включають повне занурення у культурний контекст, а також було розглянуто труднощі, які виникли у локалізаторів при перекладі. В основному локалізацію даних ігор створено на досить високому рівні, однак досконаліми їх назвати складно.

У розділі 2.1 проаналізовані інструкції, діалоги і описи у даних відеоіграх. Ми помітили велику кількість як і переваг, так і недоліків. По-перше, було з'ясовано, що важливо також розуміти характер персонажів, репліки яких перекладаються, щоб підібрати відповідні стилістичні засоби. У грі «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля» через надмірну нейтралізацію або додавання додаткових деталей та неправильно, на нашу думку, підбраної лексики, було абсолютно змінено характер персонажа, тому вірогідніше всього англійськомовні гравці будуть сприймати його зовсім не так, як українськомовні.

З'ясовано, що в описах необхідно обов'язково перекладати найважливіші деталі, не опускаючи їх, особливо якщо це стосується зброї або предметів інвентаря. Гравцеві важливо знати всю інформацію та повну характеристику предмету, завдяки якому він досягає поставлених цілей у грі.

Підрозділ 2.2 був присвячений стратегії локалізації і відтворенню власних назв. Серед основних помічених недоліків – невдале застосування доместикації у грі «The Sinking city». Було виявлено, що важливо враховувати не лише культурні аспекти цільової аудиторії, а також зважати на ігровий всесвіт гри, а саме де і коли відбуваються події у грі. Доместикація не завжди може бути доречною, оскільки це може зіпсувати атмосферу гри. Важливо також знати, коли і де відбуваються події гри, адже це може призвести до нелогічних моментів, якщо неправильно перекладати гру слів чи використовувати компенсацію.

Проте були і плюси локалізацій у цій грі: вдало локалізовані топографічні назви та непогано складено бестіарій. Також було виявлено, що локалізатори намагалися зберегти усі ігри слів та надати смислового навантаження іменам персонажів. Локалізаторам вдалося підібрати відповідні стилістичні фігури

відповідно до віку персонажів а також їм вдало вдалося застосувати компенсацію та вжити відповідні фразеологізми.

Результати дослідження підтверджують, що вкрай важливо застосовувати лексичні фігури та стратегії з урахуванням особливостей ігрового всесвіту, характеру, віку та поведінки персонажів, як ігрових так і неігрових і урахування історичного проміжку часу і місця події гри.



ВИСНОВКИ

У ході виконання роботи було всебічно проаналізовано процес локалізації відеоігор як складного багаторівневого явища, що поєднує мовні, культурні, технічні та когнітивні аспекти. Дослідження охопило 113 текстових фрагменти, серед яких виокремлено тексти описів, термінів, діалогів, словесних ігор, прислів'їв, фразеологізмів та культурних посилань — що дало змогу комплексно оцінити перекладацькі стратегії й засоби, необхідні для якісної адаптації продукту.

З'ясовано, що лінгвістична сутність поняття *локалізація ігор* полягає в тому, що це комплексний процес мовно-культурної адаптації відеогри до цільової аудиторії, який передбачає не прямий переклад, а відтворення сенсу, прагматичних намірів та культурних кодів оригіналу. Англійська та українська локалізація ігор — це відповідно адаптація ігрового контенту англійською або українською мовами з урахуванням граматичних, стилістичних, дискурсивних норм і культурних особливостей носіїв цих мов.

Відеогра як лінгвокультурне явище постає цілісною системою, у якій мова, культура та інтерактивність взаємодіють для створення унікального продукту. Вона не лише відтворює культурні коди — міфи, стереотипи, цінності, моделі поведінки, — а й формує нові, що виникають у процесі гри та взаємодії спільнот. Мовні елементи в іграх (діалоги, наратив, символи, назви, ігрові терміни) виконують не просто комунікативну функцію, а й виступають носіями культурних значень, спрямовуючи інтерпретацію світу гри. Таким чином, відеогра стає інструментом культурної трансляції та соціалізації, де мова та культура існують у динамічному взаємозв'язку, посилюючи одна одну.

Особливу увагу було приділено випадкам, у яких буквальний або дослівний переклад є неможливим або недоцільним, зокрема грі слів, гумору, культурно маркованим реаліям, посиланням на фільми, музику чи історичні явища. У таких ситуаціях перекладачі найчастіше звертаються до певних стратегій локалізації, які були розглянуті у науковій роботі, зокрема фореїнізації чи доместикації або компенсації, творчої адаптації, та лінгвокультурного

переформулювання, що дозволяє зберегти емоційний ефект, стилістику та комунікативний намір оригіналу та адаптувати текст до ринку споживача.

У роботі підтверджено, що ключовим викликом локалізації є не лише відтворення змісту, а й збереження ігрового досвіду— тобто того, як гравець сприймає світ гри, персонажів, атмосферу і внутрішню логіку. Локалізація має передати гумор, стиль, характер персонажів, культурні відсилання та ідейний підтекст так, щоб гравець цільової аудиторії отримував близькі за силою емоції. Це робить локалізацію значно складнішою за звичайний переклад, адже перекладачеві доводиться працювати не зі словами, а з емотивними і культурними сенсами, нерідко модифікуючи або переосмислюючи текст. Процес локалізації вимагає тісної взаємодії між розробниками гри, перекладачами, редакторами, культурологами, тестувальниками та маркетологами. Лише завдяки такій співпраці можливе створення продукту, що одночасно залишається вірним задуму авторів та адаптованим до специфіки різних ринків. Відповідно, локалізацію доцільно розглядати як міждисциплінарний процес, що включає прийняття творчих, технічних і управлінських рішень.

Специфіка української локалізації на прикладі таких ігор, як «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля», «The Sinking City», «Fran Bow» та «Sally Face», полягає у поєднанні точності смислового відтворення з активною культурною адаптацією, яка враховує український мовний стандарт, стилістичні норми та прагматику жанрового дискурсу. Гра «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля» тематично пов'язана з українським простором, що зумовлює природне використання діалектизмів, сленгу, військово-технічної лексики. У «The Sinking City» наголос робиться на збереженні лавкрафтівського жаху: українська локалізація відтворює книжний, дещо архаїзований стиль, однак і вносить свої корективи у власні назви вулиць, районів та назв істот. Для «Fran Bow» характерною є передача психологічної напруженості та дитячої перспективи, що реалізується через емоційно забарвлену, інколи наївну, але точну інтенційно мову. У «Sally Face» перекладачі передають поєднання підліткового сленгу, екзистенційних мотивів та іронічної стилістики, добираючи українські

відповідники, що зберігають ритм і комунікативну динаміку оригіналу. Таким чином, оновлення цих ігор доповнює дискурсивний простір української локалізації: воно демонструє її здатність поєднувати автентичність, жанрову відповідність і культурну релевантність, формуючи якісний україномовний ігровий продукт.

Особливої актуальності ці питання набувають у контексті українського геймінгу. Українські гравці демонструють зростаючий попит на якісні локалізації, проте багато світових студій все ще не розглядають українську як обов'язкову мову. Ситуацію може змінити лише активність української аудиторії, зокрема використання української мови в налаштуваннях, підтримка локалізованих ігор і підвищення статистичної видимості українського сегмента ринку. Чим більше гравців обирає українську, тим більше студій замовлятимуть професійні локалізації, а отже — збільшуватиметься кількість якісних проєктів, у яких українська мова звучатиме природно, стильно і культурно релевантно.

Під час аналізу були як і вдалі переклади локалізації. Так і ті, які вимагають покращення. Наприклад, серед вдалих прикладів можна виокремити переклад власних назв та назв неіснуючих істот та предметів з ігор «S.T.A.L.K.E.R: Тінь Чорнобиля» та «The Sinking City» а також підбір стилістичних фігур у віршованих текстах, перекладацьких методів компенсації та застосування стратегій локалізації і адаптація культурних явищ та гри слів у іграх «Fran Bow» та «Sally Face». Однак серед недоліків можна помітити коли адаптація втрачає логіку у певних моментах та не відповідає хронологічним подіям гри, як от термін «бикоко» у «The Sinking City» чи «хеві- метал» у «Fran Bow». Також були випадки коли локалізатори не адаптовували певні культурні явища або використовували невідповідні лексичні засоби, що змінює характер персонажа.

Таким чином, локалізація відеоігор не лише сприяє доступності медіаконтенту для української аудиторії, а й виконує важливу культуротворчу функцію: розширює присутність української мови в глобальному просторі, зміцнює її статус як мови сучасної цифрової культури та підтримує розвиток національної індустрії перекладу й інтерактивних медіа. Розвиток українських

локалізації — це внесок одночасно у мову, культуру, індустрію та міжнародну видимість України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бумар К. Лінгвокультурна адаптація вульгаризмів в українськомовних перекладах сучасної італійської прози. *Львівський філологічний часопис*. 2020. (8). С. 20–25.
2. Варбанець Т. В. Віртуаліфоніми та їх функції. Записки з ономастики. 2016. № 19. С. 24–31.
3. Варбанець Т. В. Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор: дис. канд. філ. наук. Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2020.
4. Василенко Н. А. Вплив комп'ютерних ігор на формування аддиктивної поведінки підлітка. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2010. Вип. 31. С. 249–287.
5. Вусик Г. Л. Вплив сучасної лексики ігрового комп'ютерного дискурсу на медіа та розважальний контент. *Львівський філологічний часопис*. 2022. № 11. С. 51–55.
6. Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2020. № 31. С. 66–83.
7. Головацька Ю. Б., Новосад Ю. І. Концепції локалізації відеоігор. У: Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу: тези II Міжнар. наук.-практ. конф., 19 березня 2020 р. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
8. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Вчені записки ТНУ ім. В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Т. 33(72), № 5, ч. 2. С. 19–24.
9. Загнітко А. П. Основи дискурсології. Донецьк: ДонНУ, 2008. 194 с.

10. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів): дис. канд. філол. наук. Одеса: Одеський національний університет, 2016. 251 с.

11. Колосова Г. А. Статус міфоніму CTHULHU у повісті Г. Ф. Лавкрафта «The Call of Cthulhu». *Філологічна серія. НТУУ «КПІ»*.

12. Комп'ютерні ігри — це не завжди зло. Суспільне Рівне. URL: <https://suspilne.media/rivne/431187-komputerni-igri-ce-ne-zavzdi-zlo-psihologina-z-rivnogo-rozpovila-ak-pidlitki-borutsa-zi-stresom-u-vijnu/> (дата звернення: 02.04.2023).

13. Користь і шкода комп'ютерних ігор. *Центр ідей*. URL: <https://ideas-center.com.ua/?p=11042> (дата звернення: 04.07.2016).

14. Котяй С. Що ж таке ця ваша ономатопея? Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/shho-zh-take-tsya-vasha-onomatopeya/> (дата звернення: 24.01.2023).

15. Кравченко А. Г. Дискурс у світлі наукових дискусій. У: Актуальні проблеми сучасної германістики та методика викладання іноземних мов. Запоріжжя: Дике Поле, 2015. С. 5–19.

16. Кучер Л.О. «Українське бикоко» як феномен пострадянського кітч. Перспективи розвитку сучасної науки: Матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції. Львів, 2-3 грудня 2016 р. С. 161–162.

17. Кушнірова Т., Домаренко М. Особливості перекладу власних назв у відеогрі «Dota 2». *Лінгвістичні студії*. 2020. С. 108–115. URL: <https://doi.org/10.31558/1815-3070.2020.40.2.12>

18. Лапочка В. О. Курс теорії і практики перекладу: навч.-метод. посібник. Полтава, 2010. 40 с.

19. Лук'янов О. Локалізація відеоігор: мультимодальні виклики. Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/lokalizatsiya-videoigor-multimodalni-vyklyky/> (дата звернення: 21.06.2019).

20. Навіщо потрібна локалізація відеоігор? — Статус Ко. URL: <https://statusko.ua/ua/lokalizatsiia-pz-ih-r-ta-saitiv/lokalizatsiya-videoigr> (дата звернення: 27.08.2022).

21. Некряч Т. Є., Чала Ю. П. Через терни до зірок: труднощі перекладу художніх творів. Вінниця, 2008. 200 с.

22. Онищенко Ю. К. Глобалізація, локалізація та переклад: синоніми, антоніми чи взаємодоповнюючі поняття? — Мовні і концептуальні картини світу. 2005. Вип. 16, кн. 2. С. 6–9.

23. Пекар А. За лаштунками локалізації The Sinking City. — Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/za-lashtunkami-lokalizatsiyi-the-sinking-city/> (дата звернення: 27.06.2019).

24. Переваги локалізації над перекладом. Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/lokalizatsiya-onlajnovikh-videoihr/> (дата звернення: 19.01.2019).

25. Пожарицька О. Наративна комп'ютерна гра: типи вербальної комунікації. URL: <https://doi.org/10.32782/2617-3921.2021.19.121-134> (дата звернення: 09.06.2021)

26. Пожарицька О. О. Жанрова таксономія відеоігор. — Нова філологія. — 2021. 2(81). С. 66–75.

27. Процишин Т. Ю. Локалізація в контексті перекладу. — Студентський науковий альманах. 2017. № 1(14). С. 275.

28. Російська пропаганда у комп'ютерних іграх. Artefact. URL: <https://artefact.org.ua/aktualne/rosijska-propaganda-u-kompyuternyh-igrah.html> (дата звернення: 12.12.2025).

29. Селіванова О. Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. — Полтава: Довкілля-К, 2008. — 711 с.

30. Сіденко О. М. Особливості локалізації англomовних відеоігор українською мовою: кваліфікаційна робота магістра. — Миколаїв : ЧНУ ім. Петра Могили, 2023. — 77 с.

31. Сокира І. Як відеоігри стали мистецтвом? URL: <https://korydor.in.ua/ua/opinions/iak-videoihry-staly-mystetstvom.html> (дата звернення: 05.11.2020).

32. Станіславська К. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ : НАКККиМ, 2016. — 352 с.

33. Ступак І. В., Шаламай А. О. Характерні особливості дискурсу мультимедіа. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2021. № 33. С. 103–117. DOI: <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2021-33>

34. Третина населення планети грає у відеоігри. Коли ринок геймінгу захопить світ? Економічна правда. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2023/05/18/700238/> (дата звернення: 18.05.2024).

35. Українська локалізація в комп'ютерних іграх. Rubryka. URL: <https://rubryka.com/article/ukrayinska-lokalizatsiya/> (дата звернення: 14.10.2024).

36. Царенко О. О. Стратегії форенізації та доместикації при перекладі міжнародної реклами та продуктів кіно- та телеіндустрії. — Вчені записки ТНУ ім. В. І. Вернадського. 2020. № 2(20). С. 328–331.

37. Чередничок Т. І. Особливості локалізації ігор. Інструкції. — Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi> (дата звернення: 16.01.2024).

38. Чередничок Т. І. Особливості локалізації ігор. Інструкції. Переклад діалогів. Шлякбित्रаф. URL: <https://games.logrusit.com/en/news/game-localization-what-you-need-to-know/> (дата звернення: 23.09.2014).

39. Чередничок Т. І. Особливості локалізації ігор. Описи [Електронний ресурс]. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/> (дата звернення: 23.09.2018).

40. Чередничок Т. І. Особливості локалізації ігор. Технічні аспекти. — Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-tekhnichni-aspekti/> (дата звернення: 08.10.2018).

41. Чікарькова М. Комп'ютерні ігри у соціокультурному дискурсі. — Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філософія, культурологія, соціологія. 2018. № 15. С. 87–95.

42. Шаламай А. О. Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. — Філологічні студії. 2022. № 20. С. 84–95.

43. Шаламай А. О. Дискурсивні особливості внутрішньоігрового тексту відеоігор. Закарпатські філологічні студії. 2024. 33(2). С. 102–107. DOI: <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2024.33.2.18>

44. Шаламай А. О. Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор.

45. Шевченко О. Хеві метал (heavy metal): історія виникнення та виконавці. Gorodprizrak. URL: <https://gorodprizrak.com/uk/hevi-metal-heavy-metal-istoriya-vozniknoveniya-i-ispolniteli/> (дата звернення: 02.04.2022).

46. Шуль С. Труднощі локалізації: гендер персонажів. — Шлякбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/trudnoshhi-lokalizatsiyi-hender-personazhiv/> (дата звернення: 25.09.2019).

47. 7 Video Game Localization Challenges and How to Tackle Them. Digital Trans Asia. URL: https://digital-trans.asia/news-and-blogs/post/game-localization-challenges?utm_source=chatgpt.com (дата звернення: 21.11.2025).

48. Al-Batineh M. Issues in Arabic video game localization: A descriptive study. *The International Journal for Translation & Interpreting Research*. 2021. Vol. 13. P. 45–64.

49. Bernal-Merino, M. Á. PhD Thesis. Translation Studies. Imperial College London, 2013.

50. Bernal-Merino, M. Á. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. London : Routledge, 2015. URL: <https://www.routledge.com> (дата звернення: 12.12.2025).

51. Burgess J., Jones C. Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*. 2021.

Vol. 17, № 5. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120211061853> (дата звернення: 27.01.2024).

52. Burnay J., Bushman B.J., Larøi F. Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggress Behav.* 2019. 45(2):214–223. doi: 10.1002/ab.21811. PMID: 30614006.

53. Casamayor, R., Arcega, L., Pérez, F., & Cetina, C. Boosting bug localization in software models of video games with simulations and component-specific genetic operations. — *Softw. Syst. Model.*, 2025, 24:1157–1185. DOI:10.1007/s10270-024-01253-2

54. Chen, D.M., & Luo, H. Translating Cultural Memory in Video Games: Realism and Localization of Chinese Parents. *DiGRA Digital Library*, 2024. DOI:10.26503/dl.v2024i2.2280

55. Costales A. F. Adapting humor in video game localization. *MultiLingual*. 2011. Vol. 22, Issue 6. P. 34.

56. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization. *MonTI*. 2012. № 4. P. 389–402.

57. Di Marco, Francesca. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Tradumatica*. 2007. № 5. URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm> (дата звернення: 06.01.2024).

58. Dodge D. The Definitive Guide to Video Game Genres and Game Types. URL: <https://codakid.com/video-game-genres> (дата звернення: 01.02.2024).

59. Ensslin A. Discourse of Games. *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*. Wiley-Blackwell, 2015. P. 1660.

60. Ensslin A., Balteiro I. Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality. — London: Bloomsbury Academic, 2021. 336 p.

61. Game localization challenges. — *Digital-Trans Asia*. URL: <https://digital-trans.asia/news-and-blogs/post/game-localization-challenges> (дата звернення: 07.11.2025).

62. Hawreliak J. On the Procedural Mode. Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality. — London: Bloomsbury Academic, 2021. P. 223–246.

63. Heimbarg E. Localizing MMORPGs. Game Developer. 2003. September 12. URL: <http://surl.li/dowdt> (дата звернення: 31.10.2025).

64. Holmes O. No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world. The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard> (дата звернення: 27.01.2025).

65. Honeywood R. Best Practices for Game Localization. — International Game Developers Association (IGDA), 2011. С. 2–3.

66. How Video Games Shape Perceptions of Women. Fourth Wave. URL: <https://medium.com/fourth-wave/how-video-games-shape-perceptions-of-women-243111806df7> (дата звернення: 29.05.2025).

67. Kabát, M., Koscelníková, M. Localization and Its Place in Translation Studies. L10N Journal, 2022, 1(1), 4–26. URL: <https://l10njournal.net> (дата звернення: 12.10.2025).

68. Mangiron C. Games Without Borders: The Cultural Dimension of Game Localisation. Hermēneus. 2016. 18. P. 187–208.

69. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. The Journal of Specialised Translation. 2006. Vol. 6. P. 10–21.

70. Marynin M. Історія розвитку комп'ютерних ігор: від Пакмена до кіберспорту. URL: <https://computerrgameshistory.blogspot.com/2023/04/blog-post.html#more> (дата звернення: 09.04.2023).

71. Maxwell-Chandler H. The Game Localization Handbook. New York: Charles River Media, 2005. 348 p.

72. O'Hagan M. Game localisation as emotion engineering. Conflict and Communication: A changing Asia in a globalising world. New York: Nova, 2016. P. 81–102.

73. O'Hagan, M. Game localisation as software-mediated cultural experience. — *Multilingua*, 2015, 34(6). URL: <https://www.degruyterbrill.com> (дата звернення: 04.11.2025).
74. Olaussen V. Six Video Game Localization Challenges. Joel Localization. URL: <https://www.joellocalization.com/game-localization-challenges/> (дата звернення: 15.03.2025).
75. Onar, B., & Çatak, G. Translation and Localization of Video Games: An Analysis of Uncharted 4 in Turkish. *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences*, 2022. ULR: 10.26650/connectist2022-997543
76. Pyae, A. Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization. *Entertainment Computing*, 2018, 26, 105–116.
77. Pym A. Localization: On its nature, virtues and dangers. *Synaps*, 2005, № 17. P. 17–25.
78. Sharifi, H. Norms governing the localization of video games. *The Journal of Internationalization and Localization*, 2016, Vol. 3, Issue 1, P. 61–73.
79. Soto de la Cruz, J., Gómez, S., & Lacasa, P. Contemporary Political Discourse in Digital Games: A Systematic Approach. *Media and Communication*, 2025.
80. The future of video games. *The Economist*. URL: <https://www.economist.com/news/2023/03/24/the-future-of-video-games/> (дата звернення: 24.10.2025).
81. Touiserkani, F. Adaptation Strategies in Video Game Localization: A Case Study. *Civilization Translation and Interpreting Research*, 2024, Vol. 1, No. 3, P. 41–52.
82. Venuti L. *The Translator's Invisibility*. London; New York: Routledge, 2008. 336 p.
83. Wang, Y. A Study on Game Localization Translation from the Perspective of Communicative Translation Theory: A Case Study of Black Myth: Wukong. *Journal of Linguistics and Communication Studies*, 2025, Vol. 4, № 2, P. 66.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

84. Білоноженко В. М., Паламарчук Л. С. (голова) та ін. Фразеологічний словник української мови / АН України, Ін-т укр. мови. — К.: Наук. думка, 1993. Кн. 2. С. 529–980.

85. Жайворонок В. В. Знаки української етнокультури: слов.-довід. / НАН України, Ін-т мовознав. ім. О. О. Потебні. — К.: Довіра, 2006. — 703 с.

86. Загнітко А. П. Словник сучасної лінгвістики. — Т. 2. — 2012. — С. 156.

87. Cambridge Dictionary. Cambridge University Press. URL: <https://dictionary.cambridge.org> (дата звернення: 11.07.2024).

88. Oxford English Dictionary. Oxford University Press. URL: <https://www.oed.com> (дата звернення: 11.07.2024).

89. Oxford Learner's Dictionaries. Oxford 3000 and 5000. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/wordlists/oxford3000-5000> (дата звернення: 11.07.2024).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

90. Лавкрафт Г. Ф. Повне зібрання прозових творів: Том 1. Пер. Остап Українець, Катерина Дудка. Київ: Видавництво Жупанського, 2023.

91. Українізатор Assassin's Creed II [Електронний ресурс]. Онлайн-крамниця Steam. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3050318020> (дата звернення: 14.10.2023).

92. Українізатор Fran Bow / Ukrainian localization Fran Bow [Електронний ресурс]. Онлайн крамниця Steam. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2975273010> (дата звернення: 25.10.2025).

93. Baldur's Gate 3. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/ (дата звернення: 03.08.2023).

94. Baldur's Gate II. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/257350/Baldurs_Gate_II_Enhanced_Edition/ (дата звернення: 02.10.2025).

95. Baldur's Gate. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/228280/Baldurs_Gate_Enhanced_Edition/ (дата звернення: 06.08.2025).

96. Deep Rock Galactic. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/548430/Deep_Rock_Galactic/ (дата звернення: 24.08.2025).

97. FIFA 22. Electronic Arts. URL: <https://www.ea.com/games/fifa/fifa-22> (дата звернення: 12.09.2025).

98. Fran Bow. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/362680/Fran_Bow/ (дата звернення: 27.08.2025).

99. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/ (дата звернення: 01.05.2025).

100. Sally Face українською. Онлайн-крамниця Steam. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2833797487> (дата звернення: 11.07.2024).

101. Sally Face. Steam Store Page. URL: <https://store.steampowered.com/bundle/12482> (дата звернення: 02.07.2025).

102. The Sinking City. Steam Store Page. URL: https://store.steampowered.com/app/750130/The_Sinking_City/ (дата звернення: 27.06.2025).