

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Запорізька політехніка»
Кафедра «Іноземна філологія та переклад»

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

**ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГРИ «BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION»
ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ АСПЕКТ**

Виконав	студент групи ГФ-312м Черняєв Дмитро Валерійович
Рівень вищої освіти	Другий (магістерський)
Галузь знань	03 Гуманітарні науки
Спеціальність	035 Філологія
Спеціалізація	035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Керівник	к.філол.н, доц. Г. А. Лещенко

Національний університет «Запорізька політехніка»

Факультет гуманітарний
Кафедра «Іноземна філологія та переклад»
Ступінь вищої освіти другий (магістерський)
Спеціальність 035 «Філологія»
Освітня програма (спеціалізація) 035.041 Германські мови та літератури
(переклад включно), перша – англійська»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
В.о. завідувача кафедри
доц. Н. М. Жукова

«22» грудня 2023 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Черняєва Дмитра Валерійовича

1. Тема кваліфікаційної роботи: **ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГРИ**
«BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION»: ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ
АСПЕКТ

керівник кваліфікаційної роботи Лещенко Ганна Анатоліївна, к. філол. н.,
доцент кафедри «Іноземна філологія та переклад» затверджені наказом
закладу вищої освіти від «14» листопада 2023 р. № 440 (денна)

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи: 18 грудня 2023 р.

3. Вихідні дані кваліфікаційної роботи: теоретичні та критичні праці
вітчизняних та зарубіжних дослідників (Онищенко Ю. К., Єлісєєва С. В.,
Лалаян Н. С., Holmes S. J., Catford J. C., Dunne та ін.), а також текстовий
матеріал відеогри «Baldur's Gate: Enhanced Edition».

4. ЗМІСТ розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що їх
належить розробити): 1. Поняття явища локалізації в перекладознавстві;
2. Труднощі локалізації відеоігор; 3. Стратегії локалізації відеоігор.
4. Особливості локалізації відеоігор українською.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових
креслень):

5 рисунків, 10 таблиць

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи:

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	прийняв виконане завдання
I	Лещенко Г. А., к. філол. н., доцент		
II	Лещенко Г. А., к. філол. н., доцент		
Нормоконтроль	Підгорна А. Б., к. філол. н., доцент		

7. Дата видачі завдання «11» вересня 2023 року.

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів кваліфікаційної роботи	Примітка
1.	Вибір теми кваліфікаційної роботи	вересень 2023	Виконано
2.	Розробка завдання на кваліфікаційну роботу	вересень 2023	Виконано
3.	Складання календарного плану кваліфікаційної роботи	вересень 2023	Виконано
4.	Збирання матеріалу	жовтень 2023	Виконано
5.	Підготовка розділу 1	жовтень 2023	Виконано
6.	Підготовка розділу 2	жовтень 2023	Виконано
7.	Підготовка вступу	листопад 2023	виконано
8.	Написання вступу і загальних висновків роботи	листопад – грудень 2023	виконано
9.	Оформлення кваліфікаційної роботи	грудень 2023	виконано
10.	Проходження нормоконтролю	грудень 2023	виконано
11.	Рецензування кваліфікаційної роботи	грудень 2023	виконано
12.	Захист кваліфікаційної роботи	грудень 2023	виконано

Студент _____ Черняєв Д. В.

Керівник проєкту (роботи) _____ Лещенко Г. А.

ЗМІСТ

Завдання на роботу

Реферат

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ПОНЯТТЯ ТЕРМІНУ «ЛОКАЛІЗАЦІЯ» В ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОМУ АСПЕКТІ ТА ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ІНДУСТРІЇ.....	9
1.1. Локалізація через призму перекладознавства.....	9
1.2. Розвиток індустрії локалізації відеоігор.....	17
1.3. Труднощі локалізації з точки зору перекладача.....	23
1.4. Перекладацькі стратегії при локалізації відеоігор.....	32
1.5. Методологія дослідження проблеми.....	38
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ «BALDUR’S GATE: ENHANCED EDITION».....	40
2.1. Аналіз перекладу онімів.....	41
2.2. Аналіз перекладу вербального компоненту відеогри.....	53
2.3. Локалізація технічного контенту відеогри	65
ВИСНОВКИ.....	77
SUMMARY.....	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82
ДОДАТКИ.....	89
Додаток А. Тези конференції.....	89
Додаток Б. Скріншот діалогу в локалізованій версії відеогри The Witcher: Wild Hunt	93
Додаток В. Скріншот діалогу в оригінальній версії відеогри The Witcher: Wild Hunt	94

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 94 с., 5 рис., 10 табл., 2 додатки, 70 джерел.

Об'єкт дослідження – лінгвістичні особливості локалізації відеоігор та їх культурна адаптація.

Мета роботи – аналіз стратегій та способів локалізації та визначення їх впливу на культурні та мовні аспекти цільових регіонів.

Методи дослідження – культурний аналіз, контекстуальний аналіз, компонентний аналіз, компаративний метод, перекладацький аналіз.

Наукова новизна – дослідження охоплює комплексний підхід до локалізації, включаючи культурні, мовні, технічні та соціальні аспекти.

Сфера застосування: перекладознавство, культурологія, інформаційні технології, міжкультурна комунікація.

Рекомендації щодо подальшого використання роботи – розвиток стандартів локалізації відеоігор, підготовка фахівців з локалізації, удосконалення міжкультурної комунікації у відеоігровій індустрії.

В першому розділі дипломної роботи розглянуто історію вивчення явища «локалізація» в перекладознавстві, окреслено труднощі локалізації та стратегії локалізації відеоігор, які допомагають у вирішенні труднощів. В другому розділі наведено результати порівняльного аналізу оригінального англійського тексту відеогри та локалізованого українського тексту, визначено стратегії локалізації застосовані для різних видів текстів та виділено методи та техніки для адаптації тексту під культурні та мовні вимоги цільової аудиторії. В результаті проведеного дослідження та аналізу запропоновано алгоритм дії для обрання стратегії локалізації та методів при перекладі текстового матеріалу. В додатках надано ілюстративний матеріал для порівняння оригінального тексту та локалізованого.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ, ВІДЕОІГРИ, ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВО, КУЛЬТУРНА АДАПТАЦІЯ, КУЛЬТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ

ВСТУП

Із розвитком технологій і суспільства змінюються різні аспекти людського життя. Невід'ємною частиною повсякденності є відпочинок, який допомагає відновити сили та відволіктися від проблем. У ХХІ ст. одним із видів відпочинку стали відеоігри. У кожної людини є пристрій, куди вона може завантажити відеогру та запустити її, але для отримання задоволення від процесу потрібно повністю поринути у віртуальний світ. На це впливає мова інтерфейсу відеоігри. Саме мова є аспектом комфорту. Саме локалізації вирішила проблему адаптації продукту під вимоги окремих ринків та сприяла розповсюдженню відеоігор.

Явище локалізації в перекладознавстві є відносно новим. Дослідженням цього явища в перекладознавстві почали займатися ще в ХХ сторіччі Д. Кетфорд, Г. Тюрі та Г. Фермеєр. Вони сформулювали загальне розуміння явища локалізації, як одного із видів перекладу, що включає адаптацію продукту до потреб певної культури. Особливістю локалізації є її комплексний характер. Одного лише перекладу тексту буде недостатньо, існує потреба в адаптації всіх елементів продукту.

Сьогодні увага дослідників сфокусована на спеціалізованій гілці локалізації в перекладознавстві – локалізації відеоігор, яка стрімко розвивається із популяризацією геймінгу. Цьому питанню присвятили свої роботи А. Енсліє, М. О'хаган, М. Берналь та К. Мангірон [35; 49; 24; 44]. У вітчизняному просторі питанням локалізації відеоігор займалася Ю. Головацька, Т. Процишин, та Л. Головащенко [4; 16; 5].

Актуальність роботи зумовлена тим, що феномен локалізації відеоігор є недостатньо дослідженим у вітчизняному науковому просторі. Він вимагає комплексного аналізу для чіткого формулювання теоретичних та практичних засад для полегшення подальшого перекладу відеоігор українською мовою та підвищення якості перекладеного тексту. Оскільки сфера локалізації відеоігор в україномовному просторі перебуває на початковому етапі розвитку, виникає

потреба у ретельному дослідженні як типових, так і унікальні труднощів, з якими стикаються фахівці під час перекладу, та пошуку ефективних шляхів їх вирішення.

Зв'язок роботи з науковими темами. Кваліфікаційну роботу виконано в межах ініціативної наукової теми кафедри теорії та практики перекладу НУ «Запорізька політехніка» № 06111 «Когнітивна-дискурсивна організація текстового простору міжкультурної (кроскультурної) комунікації». Тема роботи затверджена наказом ректора № 440 від 14 листопада 2023 р.

Об'єкт дослідження є лінгвістичні особливості локалізації відеоігор.

Предмет дослідження є локалізація як багаторівневий процес адаптації відеоігор на цільову мову з урахуванням лінгвістичних і культурних особливостей.

Мета дослідження полягає у висвітленні перекладацького аспекту лінгвістичного складника локалізації.

Реалізація даної мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

- окреслити основні відмінності перекладу від локалізації;
- висвітлити труднощі локалізації крізь призму перекладу;
- проаналізувати лексико-стилістичні особливості адаптації контенту відеоігор;
- проаналізувати стратегії та способи локалізації.

Матеріалом роботи є вербальний матеріал відеогри «Baldur's Gate: Enhanced Edition» англійською та українською мовами [64].

У процесі дослідження аналізу було застосовано такі **методи дослідження**: *культурний аналіз* – для вивчення впливу культурних особливостей на процес локалізації відеоігор; *контекстуальний аналіз* – для аналізу середовища в якому буде функціонувати вербальний матеріал відеогри; *компонентний аналіз* – для розкладання відеогри на складові частини і подальшого вивчення кожного елементу, щоб зрозуміти мету кожного та їх взаємодію між собою; *компаративний метод* – для порівняльного аналізу оригінального англійського тексту відеогри та

локалізованого тексту українською, а також для оцінювання ефективності прийнятих рішень під час локалізації; *перекладацький аналіз* – для детального дослідження процесу перекладу, аналізу труднощів, які можуть виникати під час перекладу та розробки стратегій вирішення цих труднощів; *лінгвістичний аналіз* – для дослідження різних рівнів мови.

Теоретичне значення даної роботи полягає у визначенні локалізації відеоігор як окремої галузі в перекладознавстві, що вимагає глибокого розуміння цільової аудиторії. Висвітлення особливостей локалізації, що включає труднощі у роботі із текстами різних видів, проблематика підбору методу перекладу онімів та вплив технічних аспектів на підхід у перекладі, дозволяє зрозуміти цей процес та відзначити особливий статус в контексті перекладознавства.

Практичне значення даного дослідження відображається у можливості застосування результатів роботи у практичну площину при перекладі та адаптації відеоігор до культурних норм цільової аудиторії. Окрім того, методологію даного дослідження можна надалі використовувати для аналізу інших відеоігор та виявлення особливостей, які можуть сприяти більш глибокому вивченню феномену локалізації відеоігор.

Структуру роботи зумовлено науковою логікою дослідження, його метою та поставленими завданнями. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (70 найменувань) та додатків.

РОЗДІЛ 1

ПОНЯТТЯ ТЕРМІНУ «ЛОКАЛІЗАЦІЯ» В ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОМУ АСПЕКТІ ТА ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ІНДУСТРІЇ

1.1. Локалізація через призму перекладознавства

Питанням адаптації тексту до вимог певної локалі досліджували різні лінгвісти. Д. Холмс у своїх роботах зосереджував увагу до адаптації тексту при перекладі на інші мови, щоб зробити текст зрозумілим для читача [38]. Також цим питанням займався й Д. Кетфорд у своїх роботах [28]. Проте науковці, описуючи проблему адаптації, не використовували термін локалізація. Саме Г. Тюрі у своїй книзі сформулював головні проблеми адаптації перекладу та використав термін локалізація у перекладознавстві [59].

Термін локалізація – є багатозначним терміном, що використовується в різних галузях та сферах. Він є деривацією від слова «локаль», що означає маленьку місцевість чи певну територію. Великий тлумачний словник української мови 2005 року надає три визначення: 1) «дія за знач. локалізувати і локалізуватися»; 2) «встановлення місцезнаходження шуканого об'єкта»; 3) «... спец. переклад програми на мову якого-небудь регіону» [3]. Саме останнє визначення підходить нашій дослідницькій роботі. Однак, на нашу думку, зазначена дефініція терміну повністю не розкриває сенс та значення цього поняття. Локалізація може стосуватися не лише програми, а будь-якого продукту, який буде поширюватися за межами ринку, де він був вироблений. Кембриджський словник пропонує таку дефініцію локалізації: «процес виробництва продукту або послугу більш прийнятним до певної країни, регіону та інше» [27]. Е. Пім у своїй роботі надає наступне визначення терміну: «Локалізація включає переробку продукту таким шляхом, щоб він був культурно та лінгвістично прийнятний для цільової локалі, де буде продаватися.» [54]. У роботі Н. Гофта ми знайшли наступне визначення: «...

процес створення та адаптації інформації продукту для використання в окремій країні чи для окремого цільового ринку» [39].

Як виявилось, термін «локалізація» має багатозначний характер. Згідно з дефініціями, які запропоновані іноземними дослідниками, де явище локалізації почали розглядати ще в кінці минулого століття, процес локалізації не обмежується лише перекладом текстів. Локалізація включає культурну та лінгвістичну адаптацію з урахуванням особливостей певного регіону.

Сьогодні, термін локалізація активно використовується в перекладознавстві та відповідає парадигмі цієї дисципліни. Перекладознавство є науковою дисципліною, яка аналізує процес перекладу та результат перекладацької діяльності. Науковцями цієї сфери систематично досліджуються складні явища, які пов'язані із перекладом текстів на різні мови. Із розвитком наукової діяльності, перекладознавство виходить за межі простого перекладу та охоплює широкий спектр питань, які пов'язані із міжкультурною комунікацією, теорією мови та соціальними впливами. Сам термін «переклад» має різні дефініції. Р. Якобсон описує переклад, як процес перекладу між двома різними мовними системами, що включає зміну оригінального написаного тексту оригінальними засобами вербальної комунікації на текст, який написаний цільовою мовою із використанням засобів вербальної комунікації іншої мови [40]. У своєму підручнику І. Литвин зазначає, що в основі перекладу лежить процес перетворення тексту або мовного вислову з однієї мови на іншу з метою збереження змісту та передачі його відтінків, нюансів та структурних особливостей мови-джерела в мову-ціль [13].

У контексті локалізації будь-якого продукту перекладознавство відіграє вирішальну роль та надаючи теоретичну основу для розуміння складнощів і особливостей перекладу текстів. Як відомо, на відміну від інтердисциплінарного поняття локалізації, термін «локалізація» в перекладознавчому аспекті має вужче поняття. Тому, надалі ми будемо використовувати термін «локалізація» в контексті перекладознавства. Під

терміном «локалізація» в інтердисциплінарному аспекті ми розуміємо ширше поняття, а саме адаптацію всіх аспектів продукту (а не тільки переклад тексту), таких як графіка, кольори, одиниці вимірювання, формати стандартів та інші дії з метою зробити продукт більш доступним та зрозумілим для використання в певному регіоні [51]. Тому для цього та наступних розділах ми не використовуємо термін «локалізація» в інтердисциплінарному розумінні, а використовуємо термін «локалізація» в вузькому значенні, де задачею є адаптація тексту за нормами мови перекладу для цільової аудиторії із використанням теоретичної бази перекладознавства для досягнення поставленої мети (вона же адаптація тексту).

Однак, щоб отримати повну картину проблеми, нам також потрібно звернутися до предметної теорії та практичної бази цього питання. Перекладачі, які безпосередньо працюють із текстами відеоігор, які треба локалізувати, мають свою точку зору на поняття локалізації. Тому що робота перекладача, який займається локалізацією продукту у сфері відеоігор, ускладнюється різноманіттям документів (технічний опис, промо-релізи, керівництво з експлуатації та інші). Таким чином, спектр обов'язків та завдань значно зростає, але це також створює більше можливостей для створення кращого продукту.

Серед ключових поглядів в перекладознавстві на локалізацію однією з найважливіших є теорія Скопоса, запропонована Г. Й. Фермеєром [54]. Згідно цієї теорії, метою перекладу є досягнення певної комунікативної мети для цільової аудиторії. Таким чином, важливо розуміти, що процес локалізації повинен керуватися чітким розумінням комунікативних потреб і очікувань цільової аудиторії, а текст повинен бути адаптований для задоволення цих потреб [12].

Відповідно до теорії Скопоса, завдання перекладача не обмежується лише перекладом слів та збереженням граматики в цільовому тексті. Важливо зазначити мету перекладу. Проте ця мета може коливатися від інформативної до переконливої, і на неї можуть впливати різні фактори, такі як цільова

аудиторія (target audience), контекст (context) і передбачуване використання перекладу (anticipated use of translation) [60]. Розглянемо ці поняття. Цільова аудиторія – це група людей, для якої призначено текст; контекст – охоплює значну середу, в якій буде функціонувати переклад; концепція передбачуваного використання тексту – це концепція передбачення подальшого використання перекладу. В контексті локалізації відеоігор, теорія Скопоса набуває особливої важливості, оскільки процесу локалізації відповідають всі три поняття. Цільовою аудиторією є гравці конкретної культури, тому переклад має адаптуватися під культурні особливості та очікування. Контекстом є віртуальне середовище, де буде функціонувати переклад для залучення гравця до ігрового процесу.

Однією з ключових концепцій теорії Скопоса є усвідомлення того, що переклад в умовах локалізації не є простим відтворенням оригінального тексту іншою мовою. Навпаки, це процес створення нового тексту, який служить певній конкретній меті. Це означає, що перекладач повинен брати до уваги контекст, аудиторію та мету перекладу, щоб створити відповідний текст, який відповідає цілям та потребам цільової аудиторії. Для цього потрібно детально ознайомитися із запитом на переклад. З точки зору локалізації, Скопос-теорія підкреслює важливість розглядати локалізацію як особливу форму перекладу, спрямовану на адаптацію продукту або тексту для певної цільової аудиторії чи ринку. Розуміння цільової аудиторії великою мірою спрощує процес перекладу і підвищує цінність роботи локалізатора. Мета локалізації полягає в створенні тексту, який є доступним і релевантним для цільової аудиторії, враховуючи культурні, мовні та інші особливості цільового регіону.

Інше розуміння локалізації пропонує австралійський вчений Е. Пім, який у своїй роботі розглядає локалізацію як процес обміну культурними та ідеологічними цінностями між різними спільнотами та культурами [52]. Він акцентує увагу на важливості культурного контексту в процесі перекладу та необхідності враховувати культурні норми, цінності та очікування цільової аудиторії.

Згідно з цим підходом, локалізація також не обмежується простою зміною слів та граматичних конструкцій. На його думку, необхідно «брати до уваги соціальні або контекстуальні чинники, незалежно від того, чи є значення в голові окремої людини чи в соціальному вжитку». Підхід включає адаптацію культурних посилань, символів та цінностей для врахування культурних потреб цільової аудиторії. Щоб успішно здійснити процес культурної адаптації, перекладачі повинні мати глибоке розуміння як вихідної культури, так і цільової культури, знаючи культурні нюанси, посилання та символи, які присутні в вихідному тексті, а також культурні норми, цінності та очікування цільової аудиторії. Тільки враховуючи ці аспекти, перекладачі можуть приймати обґрунтовані рішення щодо того, як найкраще адаптувати текст для відображення культурних потреб цільової аудиторії. Також важливо зауважити, що процес локалізації не є безперешкодним або неупередженим. Він визначається культурними та ідеологічними впливами, що зумовлюють кінцевий результат. Таким чином, локалізація містить в собі набагато більше, ніж технічні аспекти перекладу, і вимагає глибокого розуміння культурних, соціальних та ідеологічних динамік.

Вітчизняна дослідниця Ю. Онищенко визначає багато спільного між класичним перекладом та локалізацією у сфері інформаційних технологій. Вона вбачає, що теорія науки перекладознавство надає інструменти для аналізу перекладознавчих явищ у контексті локалізації. Проте у своїй роботі «Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі» вона виокремлює локалізацію як окрему форму перекладу, яка вимагає докладного вивчення та дослідження в українському перекладацькому середовищі, а також дає наступне тлумачення терміну локалізація: «особливий новий жанр перекладу, при якому відбувається відтворення програмної продукції засобами іншої мови, що передбачає не тільки відтворення вихідних текстів цільовою мовою, але й комплексне пристосування продукції до стандартів цільового регіону, що включає врахування специфіки приймаючої лінгвокультури та потреб цільової аудиторії» [15]. Сучасне розуміння

локалізації передбачає не лише передачу змісту, але й комплексну адаптацію програмного продукту до стандартів та потреб конкретного регіону. Це охоплює зміни в символах, малюнках, кольоровій палітрі, музичних елементах та інших аспектах, які враховують культурну специфіку цільового регіону та потреби аудиторії.

Цікавою є точка зору С. Єлісєєвої, яка виокремлює локалізацію ПО (програмного забезпечення), а разом з цим й відеоігри, в окремий вид перекладу, який вона називає ІТ-перекладом, як вид перекладу у сфері інформаційних технологій. Вона дає наступне визначення терміну «локалізація»: «...називається адаптація ПО під національні вимоги, включаючи забезпечення роботи програм в регіонально-залежними форматами даних і форматами друку зміна символів, які використовуються, малюнків, кольорних комбінацій, музичних фрагментів і тому подібне згідно з культурою цільової аудиторії та інше» [8]. Така класифікація обґрунтована тим, що локалізація ПО потребує від перекладача розуміння інформаційних технологій і їхнього впливу на переклад. Текст відеоігор і програмного забезпечення нерозривно пов'язаний з кодом, тому при роботі із різними продуктами є необхідність у базових знаннях. Так, наприклад, переклад може виконуватися через додаткове застосування *Nearinfinity*, яке дозволяє працювати з текстом гри та вносити зміни. Ця програма призначена лише для відеоігор на ігровому движку (ядро, на якому пишеться код для подальшої гри) *Infinity Engine*. Зазвичай кожна ігрова студія має свій власний движок, тому локалізаторам потрібен ще час на освоєння додаткових програм, якщо таке потрібно.

Дійсно, є дослідники, які розглядають локалізацію відеоігор як окрему, самостійну галузь в перекладознавстві. Зокрема, К. Манрігон та М. О'Хаган підкреслюють, що хоч локалізація ПО та відеоігор має багато спільних аспектів, існують і важливі відмінності, які дозволяють розглядати локалізацію відеоігор як окремий об'єкт дослідження [45]. Подібність, на яку вказують дослідники, це обмеження в довжині рядка. Як у локалізації ПО, так

і в локалізації відеоігор, необхідно враховувати обмежену кількість символів, яку можна вмістити на екрані. Тому перекладачі повинні адаптувати свій переклад, дотримуючись вимог щодо обмеження тексту. Ще однією схожістю є те, що робота відбувається «в сліпу». Якщо у локалізації ПО та відеоігор, продукти на етапі розробки постійно змінюються, перекладачі не мають доступу до фінальної версії, що ускладнює їх розуміння контексту та можливостей виправлення помилок. Проте основною відмінністю між локалізацією ПО та відеоігор є культурний аспект. Локалізація ПО є стандартизованою і підкоряється певним правилам перекладу тексту, де вже склалися певні норми та стандарти. На відміну від цього, локалізація відеоігор є більш гнучкою та не має жорстких стандартів, оскільки головною метою перекладача є культурна адаптація продукту. При цьому велика кількість різних жанрів відеоігор дозволяє перекладачу обирати унікальні підходи та рішення при роботі з текстом, в залежності від специфіки кожного конкретного жанру.

Таким чином, локалізація відеоігор становить собою цікаву галузь перекладознавства, де перекладачам доводиться враховувати багато аспектів, включаючи культурні особливості та жанрові особливості ігор.

Вивчення локалізації як окремої сфери в перекладознавстві виявляє важливі схожості та відмінності порівняно із класичним перекладом. Локалізація включає адаптацію текстів для цільової аудиторії та регіону, зокрема у сфері інформаційних технологій та відеоігор. Теорія Скопоса Г. Фермеєра вказує на важливість розуміння комунікативних потреб цільової аудиторії та адаптацію тексту для задоволення цих потреб. Однак, локалізація відеоігор виокремлюється як окремий вид перекладу через велику кількість жанрів та культурних аспектів, які впливають на процес локалізації. Відмінність полягає у більшій гнучкості та нестандартизації в локалізації відеоігор, де перекладачі мають більше можливостей вибору унікальних рішень. Виокремлення локалізації відеоігор як окремої галузі в перекладознавстві вказує на її важливість та складність. Ця сфера вимагає від

перекладачів глибокого розуміння як вихідної культури, так і культури цільової аудиторії, а також врахування жанрових особливостей ігор. Висвітлення цих аспектів дозволяє краще розуміти процес локалізації та відзначити її унікальний статус серед інших видів перекладу.

При аналізі літератури, ми помітили схожість між поняттями «локалізація» та «переклад» [32; 26; 34]. На перший погляд, два процеси виконують схожу функцію – переклад тексту з однієї мови на іншу. Однак, вони відрізняються рядом особливостей. Як було зазначено раніше, локалізація охоплює більший спектр задач.

При перекладі загальний фокус робиться на перенесення тексту з однієї мови на іншу із точним відтворенням змісту вихідної мови. При локалізації враховуються культурні та юридичні особливості регіону, тому інформація може змінюватися для того, щоб відповідати нормам чи зовсім видалятися у разі заборони на законодавчому рівні. Отже, при перекладі не враховується культурний фон та регіональні аспекти. Наприклад, при перекладі зберігаються оригінальні позначення валюти, одиниці вимірювання та формати дат, що при локалізації є недопустимим. Такі символічні позначення повинні адаптуватися під вимоги конкретного ринку. При локалізації враховується також технічний аспект. Текст в дизайні повинен також змінюватися під вимоги цільового користувача чи ринку. Наприклад, різні держави мають власне уявлення про значення кольорів, тому при локалізації цей факт потрібно знати. Також важливим аспектом є позначення тварин та рослин, так, одна й та ж сама тварина може бути прийнятною в одній країні та набувати негативної конотації в іншій. Особлива увага приділяється релігійним символам, які краще уникати та не використовувати.

З перерахованих відмінностей ми прийшли до висновку, що мета перекладу полягає в передачі змісту тексту, щоб його змогли зрозуміти представники цільової мови. Мета локалізації, в свою чергу, полягає в тому, щоб адаптувати контент таким чином, ніби він був створений спеціально для цільової аудиторії.

1.2. Розвиток індустрії локалізації відеоігор

Локалізація відеоігор – це не просто переклад тексту гри на іншу мову, а докладний процес адаптації відеоігри до культурних, мовних і технічних особливостей певної країни чи регіону. Важливість такої адаптації не можна переоцінити, адже локалізація є критично важливим компонентом індустрії відеоігор з моменту її заснування.

Цей процес включає низку етапів, до яких належать переклад, культурна адаптація, тестування відеоігри в різних регіонах та маркетинг [62]. Головна мета локалізації полягає в тому, щоб зробити відеогру цікавою, а також культурно та лінгвістично прийнятною для цільової аудиторії [56]. Відомо, що правильна локалізація сприяє успіху відеоігор на світовому ринку. Яскраві приклади локалізації розповідають про її роль в глобальній історії відеоігрової індустрії.

Однією з перших ігор, яка пройшла процес локалізації, стала японська аркадна гра «Pac-Man». Спочатку гра була розроблена для японського ринку, але її популярність швидко поширилася, і виникло бажання вивести її на американський ринок. У минулому столітті 80-ті роки стали часом технологічного буму в Японії та США, що дало можливість такій локалізації відбутися. Основне завдання полягало в тому, щоб перекласти та адаптувати гру до культурних реалій США. Локалізацією відеоігри займався американський перекладач Т. Фрай. Вже на перших етапах локалізації, фахівець стикнувся із проблемою під час перекладу назви відеоігри. При використанні транслітерації виходила назва відеоігри «Puck-Man». Персонаж, під управлінням гравця, видавав характерний звук при пересуванні, а саме «puck-puck», що є ониматопеєю. Від цього і пішла назва відеоігри. Робоча група вирішила не використовувати слово «puck», бо вважали що воно призведе до неправильного тлумачення назви гри. З англійської «puck» може трактуватися як лайливе слово, якщо замінити першу букву. Було прийняте рішення використовувати нейтральну назву «Pac-Man» [50].

«Рас-Ман» доволі проста гра, без сюжету та великого об'єму тексту. Переклад елементів меню та налаштувань, що належить до документації, не складав труднощів. Але зміни відбулися не тільки в локалізації назви гри, але й в іменах персонажів. Духи, які переслідують головного героя, мають назви, які відображають їх властивості. В оригіналі японські назви персонажів означали певні фізичні якості. Наприклад, синій за кольором дух при прямому перекладі з японської був «Slowly», який повільно рухався, було перекладено як «Clyde». Це було зроблено, щоб зберегти харизму і характер персонажів без точної вказівки на їх тлумачення для гравця [47].

Локалізація відеоігор завжди була викликом, особливо в ранніх роках розвитку галузі, коли технічні обмеження та відсутність стандартів часто приводили до неочікуваних або некоректних рішень [22]. Вибір мови та культурних адаптацій може впливати на сприйняття гри різними аудиторіями. Гра «Super Mario Bros» є яскравим прикладом перших серйозних викликів в локалізації. Розробником відеогри виступила японська компанія «Nintendo», яка займалася розробкою відеоігор для ігрових консолей SNES. Розповсюджувалася відеогра на картриджах з обмеженою пам'яттю, тому локалізатори зіткнулися із проблемою, що латинський шрифт займає більше місця на носії, ніж японський. Тому за можливості репліки скорочували. Але також, за відсутності стандартів локалізації та самої індустрії локалізації як такої в той час, перекладачі допускали цілі заміни реплік, які повністю міняли сюжет. Так, гравець, який доходив до кінця гри в фіналі бачив надпис японською, який перекладається наступним чином: «Дякую тобі! Нарешті мир повернувся у Грибний Світ! Кінець!». У англійській версії фінальна фраза була замінена на більш жартівливу: «Thank you. But our Princess is in another castle!... Just kidding! Ha ha ha! Bye bye!». У перекладі на українську вона звучить як «Дякую тобі. Але наша принцеса в іншому замку!... Жартую! Ха ха ха. Бувай!», що суттєво відрізняється від оригіналу. Чому було зроблено такий переклад – невідомо, через те, що про відмінності у перекладі стало відомо значно пізніше офіційного релізу в США [69].

Хоча ранні спроби локалізації, такі як "Pac-Man" та "Super Mario Bros.", можуть виглядати зараз примітивно, вони відіграли важливу роль у формуванні індустрії локалізації, якою ми знаємо її сьогодні. Після перших спроб індустрія відеоігор продовжувала рости та розвиватися, ускладнявся і процес локалізації, який став критичним фактором успіху на світовому ринку. Наприклад, на 1991 рік у компанії «Square Enix» була лише одна людина, яка відповідала за переклад. На її прикладі можна відстежити еволюцію процесу локалізації в індустрії відеоігор, тому що на 2009 рік у компанії вже був сформований цілий штаб локалізаторів, який займався перекладом відеоігор на англійську, французьку, німецьку, іспанську, італійську та корейську. Коли відеоігри стають складнішими, з пропрацьованими сюжетами, персонажами та діалогами, потреба у кваліфікованих перекладачах та локалізаторах зростає. Не лише текст, але і аудіо, графіка, інтерфейс, культурні референси – все це вимагає уважної адаптації. Додатково до цього, адаптація ігор для різних регіонів не обмежується лише мовою. Культурні особливості, історичний контекст, релігійні та соціальні норми можуть вимагати глибокого перероблювання відеоігри. При цьому для перших локалізованих відеоігор для американського ринку тексти було повністю переписані, щоб не ускладнювати сюжет референсами на японську культуру [43]. Це показує, що на початку розробки серії відеоігор, «Square Enix» не замислювалися над тим, щоб реалізувати продукт на зовнішньому ринку. Але світовий тренд у світі підштовхнув розробників змінити свій підхід.

Вже в XXI сторіччі відеоігри набули неймовірної популярності та стали невід'ємною частиною повсякденного життя багатьох людей. Цей період став свідком вражаючого розвитку ігрової індустрії: від появи простих ігрових автоматів в обмеженій кількості країн до впровадження відеоігор в побут майже кожної сім'ї завдяки персональним комп'ютерам та ігровим консолям. Цікавим є те, що стереотип про відеоігри було швидко розвіяно. Вважалось, що основною аудиторією є підлітки та діти. Ресурс *Statista* проводив

опитування серед американців. У результаті на вікову категорію «старше 18 років» припадає 76% всіх гравців [66].

Популярність відеоігор зумовлена рядом факторів. Вони не просто розважають, але й забезпечують гравця можливістю поринути в альтернативні віртуальні світи. В них гравець керує віртуальним персонажем та може писати свою власну історію. В кожній грі є елементи випробувань, які підтримують інтерес гравця. Для казуальних гравців створюють окремі режими, або навіть відеоігри, де складність зведена до мінімальної ланки, а гравцю лише залишається слідкувати за сюжетом та виконувати прості дії ігровим персонажем. Інтерактивність відеоігор дозволяє гравцям не просто спостерігати за дією, а й активно взаємодіяти з ігровим середовищем, що і стає ключовим моментом у залученні та утриманні уваги гравців.

Іншим чинником розповсюдження та популярності стала глобалізація, яка дала змогу відеоіграм долати культурні та географічні кордони, та перетворення ігрової сфери в окремий вид бізнесу [58]. Зростання нових технологій і платформ, таких як комп'ютерні та консольні відеоігри, мобільні відеоігри та онлайн-ігри, збільшило попит на послуги локалізації відеоігор. Що стосується американського ринку, то гри, такі як «Mario» від «Nintendo» та «Pokémon», стали справжніми феноменами, визначивши напрямки розвитку ігрової індустрії. Вони не лише принесли величезний комерційний успіх своїм розробникам, але й зробили великий вплив на популярну культуру, ставши частиною дитячого дозвілля для декількох поколінь гравців. Також варто відзначити роль соціальних мереж та платформ цифрової дистрибуції. Сервіси, як *Steam* або *Epic Games Store*, полегшили доступ до ігор для мільйонів користувачів, дозволяючи розробникам прямо ділитися своїми продуктами із глобальною аудиторією.

Відмінним прикладом вдалої кампанії по локалізації стала гра «World of Warcraft» від компанії «Blizzard», яка вийшла у 2004 році та на релізі підтримувала десять мов [37]. Широкий мовний обхват «World of Warcraft» дав змогу компанії «Blizzard» створювати глобальні сервери, де гравці з різних

країн могли спілкуватися та співпрацювати разом. Це не лише підсилювало почуття глобальної спільноти, але й допомагало гравцям долати мовні та культурні бар'єри. Вже у 2010 році кількість постійних гравців перейшла відмітку в 12 мільйонів гравців. Випущена гра була в жанрі багатокористувацької мережевої рольової відеогри (Massively Multiplayer Online Role-playing Game). Контент в грі постійно доповнювався, тому для продовження гри гравці купували ігрову підписку, а перекладачі отримували все нові завдання по локалізації нового матеріалу. Стратегічне планування локалізації та її інтеграція в розробку стали зразком для інших компаній, які надалі теж почали випускати проєкти в цьому жанрі та впроваджували безперервну локалізацію ігрових матеріалів. Це також відкривало можливості в отриманні статистичних даних про те, яку мову гравці використовують. На основі цього надалі й розроблялися пріоритети у виборі мов, на які в першу чергу робився переклад.

Сучасні відеоігри є набагато більшим, ніж просто графіка та сюжет. Сьогодні проєкти стають всі більше. Вони мають глибокі наративи, складний геймплей і культурні аспекти, які важливо зберегти при перекладі на інші мови. Сам переклад займає лише третину всього процесу локалізації, хоч об'єми текстів зросли до 100 тисяч слів. Інший час уходить на форматування графіки та позначень., а також з'явився аудіоряд, який потребує озвучення. Зазвичай, це притаманна риса лише AAA проєктів (умовна підмножина відеоігор, створюваних й розповсюджених середніми та великими видавництвами), на розробку яких виділяються великі кошти [70].

Закони певних країн також вносять корективи. Так, наприклад, при дистрибуції відеоігор в Китаї розробники повинні змінювати або видаляти графічні позначення черепів та скелетів, тому що так вимагає законодавство країни [66]. В Німеччині заборонено використання нацистської символіки в медіа. Так в відеогрі «Wolfenstein: 3D» замальовували портрети із Адольфом Гітлером та свастику [46]. Це вимагає від розробників залучення додаткових зусиль для перероблення елементів гри, але в кінцевому результаті доходи від

продажу перевищують витрати через велике число гравців, які користуються цими мовами. Тому інвестиції в якісну локалізацію часто окуповуються завдяки зростаючому глобальному інтересу до відеоігор.

Зростання інтересу до локалізації відеоігор українською мовою є свідченням глобального тренду, який відзначається у всьому світі. Гравці все більше цінують можливість грати в ігри на своїй рідній мові, і розробники починають це розуміти. З початку 2000-их локалізацією відеоігор українською займалися суто аматори. Великі компанії не хотіли витратити кошти на найми додаткового персоналу для перекладу на українську. Навіть ігри від українських розробників одразу виходили російською, а потім лише отримували український переклад. Як приклад, «GSC Game World», яка випустила «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl». Компанія базувалася в Україні та складалася переважно із українських розробників, але на релізі українська мова була відсутня. За словами керівника проекту Антона Большакова, компанія не могла покрити витрати на переклад українською [55]. Але через рік після релізу українська мова була додана із виходом нового безкоштовного оновлення для відеогри. Роботою над перекладом займалися гравці-ентузіасты при співпраці із самою компанією «GSC Game World».

Фанати, які хотіли бачити рідну мову, власноруч формували перекладацькі спілки та робили переклади, які розповсюджувалися на тематичних форумах. В кінці 1990-их, на початку 2000-их відеоігри були слабо захищені, тому ентузіасты могли власноруч добратися до системних файлів відеогри та вносити туди зміни. Лише починаючи з 2010-их років був помітний зсув в напрямку розповсюдження офіційної української локалізації. Фанатські спілки виходили на контакт із розробниками, пропонуючи свої послуги. Так однією із перших ініціативу прийняла компанія «Valve». Українську мову було офіційно додано в такі ігри: Dota 2, Counter-Strike: GO, Dota Undergrounds, Half-Life: Alyx [63]. Зараз на вітчизняному ринку відеоігор є дві основні компанії, які займаються локалізацією, як фантасткою та й офіційною: UaLT (Ukrainian Localization Team) та SBT Localization («Шлякбитраф»).

Сьогодні питання перекладу відеоігор гостро стає у суспільстві, і політичні чинники теж відіграють в цьому важливу роль. Розробники приділяють велику увагу таким змінам, тому що це прямо віддзеркалюється на фінальному успіху. В україномовному просторі сьогодні більше офіційних релізів із підтримкою української мови. Розробники помічають інтерес гравців до їх продуктів та йдуть на зустріч фанатам, але й досі більша частина всіх відеоігор в році отримує саме неофіційну локалізацію через нестачу в інвестиціях.

1.3. Труднощі локалізації з точки зору перекладача

В контексті локалізації та інтеграції до різних культурних середовищ, переклад є вирішальною складовою. Як і було зазначено у попередньому підрозділі, він забезпечує засвоєння матеріалу цільовою аудиторією, але також може викликати численні труднощі, характерні для перекладачів [31]. Локалізація, будучи ширшим процесом, містить додаткові складнощі, особливо коли мова йде про індустрію відеоігор. Оптимально, процес перекладу відеогри має починатися після завершення сценарію. Проте згідно з практичними спостереженнями, переклад часто розпочинається лише на завершальних стадіях розробки. Причиною є технічні труднощі. В процесі розробки відеоігор розробники часто вносять зміни для того, щоб їх продукт був технічно бездоганним, тому об'ємні частини відеогри вирізаються, якщо вони не технічно не відповідають нормі. Це може призвести до скорочення часу, відведеного для якісного перекладу, а також до підвищеного робочого навантаження на перекладачів [68]. З цього виходить, що часто бракує часу на детальне опрацювання матеріалу. Через жорсткі строки перекладачі можуть мати ненормований робочий день.

«Робота в сліпу» є ще однією відомою проблемою. Через конфіденційні обмеження компаній, перекладачам часто не надається доступ до гри.

Фахівцям із перекладу доступні лише текстові файли в форматі *.doc*, *.xlsx* або *.txt*, або текстові файли інших типів, які підтримуються різними програмами. Робота без контексту створює певні труднощі, тому що ігровий персонаж може вживати лексику, яка несе додаткове конотативне значення, що впливає на суть діалогу чи монологу. Відсутність контексту може змінити інтерпретацію діалогів або монологів в іграх. Ця проблема комплексна, тому штат перекладачів повинен близько співпрацювати із розробниками та авторами сценарію, дізнаватися нюанси та вивчати документацію, яку можуть надавати перекладачам для допомоги.

Для підтримки та полегшення праці перекладачів існують численні програми та системи для перекладу. З їх допомогою можна перекладати текст ефективніше, швидше та без помилок у термінології. Серед них САТ-системи (Computer Assisted-Translator) є найпопулярнішими [41]. До цього типу відносяться наступні програми: *SDL Trados*, *MemoQ*, *OmegaT* та інші. Їх особливість в тому, що вони використовують технологію ТМ (Translation Memory). Програми запам'ятовують переклад, який був зроблений перекладачем, та поміщають перекладанні рядки у базу даних. Коли ідентичні рядки будуть з'являтися у подальшій роботі, то програма запропонує переклад, який був використаний раніше. Це не лише пришвидшує процес, але й забезпечує консистентність термінології. Також існують додаткові плагіни (додатки, які підключаються до основної версії), які автоматично створюють глосарії. Глосарії можуть бути адаптовані та розділені серед команди перекладачів.

При роботі над проєктами, які потребують постійного оновлення, використовуються системи *Git* або *SVN* [32]. Це вільні централізовані системи управління версіями із допомогою яких можна вносити зміни у версії програм. Програми створюють окрему мережу для локалізаторів і розробників, яка зберігає всі зміни в тексті та версіях продукту. Цю інформацію можна використовувати для виправлення помилок в реальному часі або для перекладу нових функцій, які будуть додаватися у подальшій розробці

продукту, який локалізується. Перевагою є можливість надання спільного доступу до тексту продукту декільком перекладачам одночасно. Інформація може зберігатися на хмарних сервісах (сервіси для збереження інформації та надання віддаленого доступу до цієї ж інформації через інтернет).

Питання труднощів при перекладі відеоігор є досить актуальним у сучасному геймінговому світі, і ці аспекти були досліджені М. Берналем у своїй аналітичній статті під назвою «Challenges in the Translation of Video Games» [23]. Важливо розуміти, що переклад відеоігор – це не просто переведення тексту, але й врахування специфіки інтерактивного контенту, який взаємодіє з гравцем. В статті надано докладний перелік текстових компонентів, що вимагають особливого підходу при перекладі, і які можуть виникнути на різних етапах локалізації. Автор виділяє вісім ключових типів текстів: мануал, упаковка, файл «Readme», офіційний веб-сайт, діалоги для озвучування, діалоги для субтитрів, користувацький інтерфейс, графічні зображення із текстом.

Мануал є посібником для відеогри, який поєднує в собі елементи рекламного тексту, літературного опису подій і технічних інструкцій для користувача. Також мануал включає технічний текст із технічними характеристиками відеогри, які інформують користувача о параметрах запуску на персональному комп'ютері. Дизайн і текст на упаковці часто використовуються для привертання уваги та інформування гравців. Важливість локалізації логотипа, назви та опису гри не може бути недооцінена, оскільки це одна з перших контактних точок гравця з продуктом. Файл «Readme» у форматі *.txt*, який міститься вже у теці встановленої відеогри. Цей файл часто містить важливу інформацію для гравця про оновлення, виправлення та технічні рекомендації. Його чіткість і доступність можуть вплинути на загальний досвід користувача. Офіційний веб-сайт є ключовим місцем для презентації гри, де гравці можуть знайти актуальну інформацію, рекламні акції та підтримку. Діалоги для озвучування потрібні для іммерсії гравця у гру. Переклад діалогів вимагає особливого підходу, щоб

зберегти аутентичність персонажів та сюжетних ліній. Діалоги для субтитрів потрібні, щоб зберігати точний і чіткий переклад, оскільки гравці залежать від цього тексту при частковому озвучуванні або відсутності озвучування. Користувацький інтерфейс включає головне меню, спливаючі повідомлення та підказки. Перекладач обмежений кількістю знаків, які він може використати. Йому потрібно відповідати розмірам заздалегідь створених таблиць та вікон. Переклад цього компонента вимагає особливої уваги до деталей та точності, оскільки він безпосередньо взаємодіє з гравцем під час гри. Більшість графічних позначень, такі як знаки з віковим обмеженням та логотип з назвою, складаються із декількох шарів. Перекладач повинен перекласти шар із текстом, щоб відповідати стандартам розміру.

Проаналізувавши класифікацію автора, ми прийшли до висновку, що локалізація охоплює не тільки текст, але й комплекс екстралінгвістичних компонентів, які пов'язані з ним. Локалізація відеоігор – це більше, ніж просто лінгвістичний переклад. Це процес адаптації контенту гри до специфіки конкретної культури або регіону з урахуванням мовних, культурних, соціальних та інших особливостей цільової аудиторії. Взаємодія між текстовими та екстралінгвістичними компонентами є вирішальною для створення глибокого та іммерсивного досвіду гравця. Адекватність перекладу тісно пов'язана зі здатністю забезпечити гармонійну взаємодію між текстом та його екстралінгвістичним оточенням.

Коли ми говоримо виключно про текстовий компонент відеоігор, він має свої особливості та відмінності. Дослідниця в області локалізації відеоігор Т. Чередничок у своїх наукових роботах виокремлює три ключові категорії текстів у відеоіграх: тексти інструкції, тексти описи та тексти діалоги.

До інструкцій відносять підказки та вказівки, які з'являються гравцю у грі при виконанні певних умов. Переважно інструкції складається із невеликих наказових речень. Ці тексти слугують своєрідними орієнтирами для гравця, надаючи йому інформацію про те, як взаємодіяти з ігровим середовищем. При перекладі таких текстів рекомендується мінімізувати використання

перекладацьких трансформацій, через те, що потрібно зберегти сенс, який закладали розробники. Особливістю є необхідність глибокого розуміння ігрового контексту. Важливість точності та зрозумілості таких інструкцій не може бути переоцінена, адже від них залежить розуміння гравцем основних механік ігрового процесу [18].

Описи в іграх, за словами Т. Чередничок, ближчі до літературного жанру, де головне завдання перекладача – відтворити прагматичний ефект, створений оригінальним текстом. Описи у відеоіграх характеризуються багатим використанням художніх елементів. Граматичні особливості цих описів часто включають складні структури речень та форми звертання. Критичне завдання при локалізації таких описів полягає у збереженні прагматичного багатства, яке призначено викликати конкретні бажання або емоції у гравців. До текстів-описів належать: опис локацій, історії світу відеогри, персонажів або предметів. Лексико-семантичні трансформації та мінімальні трансформації відіграють вирішальну роль у збереженні прагматичного ефекту та емоційного навантаження, які були закладані в оригінальному тексті [19].

Найважливішою частиною відеогри є діалоги, як вважає вищезгадана авторка. Саме діалоги є рушійною силою у відеогрі. Вони не лише передають основну сюжетну лінію, але й служать інструментом для розширення світу гри, дозволяючи гравцю взаємодіяти з неігровими персонажами та дізнаватися більше про контекст ігрового середовища. Ці аспекти роблять переклад діалогів особливо важливим і складним процесом. Основні виклики, які може зіткнутися перекладач, включають правильний переклад власних назв та роботу з еліпсисами. Власні назви, які зустрічаються у діалогах, можуть включати імена персонажів, географічні позначення, клички тварин та назви ключових подій. Щодо імен персонажів, зазвичай їх перекладають за допомогою транслітерації відповідно до норм української мови і відмінюють згідно із граматичними правилами цієї мови. Інші власні назви можуть вимагати більш креативного підходу, такого як адаптація чи створення

аналогів, особливо якщо вони відсутні в контексті мови перекладу. Еліпсиси в діалогах відеоігор, з їхньою неповною або опущеною інформацією, ставлять перед перекладачем завдання розуміння глибокого контексту змісту. Щоб відтворити первісний зміст, перекладач може вирішити відновити опущені слова, або, у випадках, коли контекст зрозумілий, зберегти наявну структуру речення [20].

Д. Фанг, співзасновник компанії «IGDA LocSIG», у своїй роботі виділяє чотири проблеми, на які повинен звертати увагу локалізатор для уникнення конфліктних ситуацій між культурними групами різних національностей та народів [36]. Вони поділяються на:

- 1) історія: минуле та теперішнє;
- 2) релігійна система;
- 3) етнічні та культурні суперечності;
- 4) геополітичне уявлення.

Питання історичної точності є найбільш чутливим для кожного окремого ринку. Представники різних культур відповідально підходять до захисту їх історичної спадщини, тому неточності або підміна фактів може викликати сильний емоціональний вибух. Не тільки події минулого можуть викликати проблеми при культуралізації тексту. Не вірно відтворені події недавнього часу також можуть призвести до бойкотування продукції виробника. Якщо в наративну складову гри включені релігійні аспекти, то при неможливості адаптації тексту найкращим варіантом буде уникнення відповідних сцен шляхом їх видалення із гри для певного ринку. Стереотипи щодо культурних чи етнічних аспектів теж повинні адаптуватися, щоб не викликати обурення певної групи людей, яка належить до народу цього етносу. Оскільки розробники гри можуть бути недосвідчені в культурних питаннях, цей аспект локалізації гри повинні вирішувати перекладачі. Геополітичне уявлення теж грає важливу роль. Так лідери різних держав можуть заявляти свої права на власність тієї чи іншої території. Тому цю

змінну слід редагувати відповідно до законодавства певної держави, де буде офіційний реліз гри.

Відеогра є складним мультимедійним продуктом. Як було зазначено вище, існує необхідність працювати з текстами та графікою. Однак, звук теж є складовою локалізації відеогри. Озвучені діалоги в відеоіграх служать мостом між гравцем та ігровим світом. Це додатково впливає на занурення гравця в атмосферу гри та сприяє кращому розумінню контексту ситуації. Проте локалізація таких озвучених діалогів, особливо у формі субтитрів, ставить перед перекладачем цілий ряд викликів. На відміну від кіно, динаміка в відеоіграх більша. Текст субтитрів може швидко змінюватися в залежності від дій гравця, тому зміст потрібно передавати стисло та інформативно, щоб встигати за темпом ігрового процесу. Особливо це важливо в тих ситуаціях, коли аудіо не перекладається і гравець отримує інформацію лише із субтитрів. В такому випадку гравцю потрібно концентруватися й на субтитрах, й на ігровому процесі, що викликає певні труднощі. Розробники відеоігор переважно нехтують стандартами субтитрування. За стандартами субтитрування англійською, субтитр із двох рядків із кількістю приблизно в 80 знаків (по 40 знаків на рядок) на екрані повинен знаходитися 6 секунд. При цьому верхній рядок коротше за нижній [65]. За стандартами субтитрування українською, загальний обсяг дворядкового субтитру може складати приблизно 70 знаків (по 35 знаків в рядку) та повинен бути на екрані 6 секунд [7]. У відеогрі «The Witcher 3: Wild Hunt» довжина субтитру англійською зі 193 знаків на екрані залишається на 12 секунд, при цьому пропорції розподілу знаків по рядках не збережені (Додаток Б). В україномовній версії субтитр з обсягом у 155 знаків на екрані показується теж 12 секунд, що не відповідає стандарту (Додаток А). Додатково, існують проблеми синхронізації руху губ персонажа з вимовою тексту. Це зокрема стосується ситуацій, коли оригінальний текст та його переклад мають різну довжину. З такою проблемою зіткнулися розробники гри «The Witcher 3: Wild Hunt». При перекладі на інші мови (оригінальною мовою була англійська) репліки вийшли

довшими. Вони не стали міняти переклад та перезаписувати голос через великий обсяг вихідного матеріалу, а просто прискорили репліки, на що скаржилися гравці [70].

В процесі локалізації важливим є правильне визначення гендеру персонажів та відповідний переклад діалогів з урахуванням чоловічого, жіночого або множинного роду. Для цього перекладачу необхідно глибоко вивчити контекст гри, ознайомитися з характерами персонажів та їхніми взаємовідносинами. Для цього потрібно ретельно ознайомитися із файлами, які надають розробники. Зазвичай це файл у вигляді таблиці [42].

Основною відмінністю роботи перекладача відеоігор від інших видів перекладу є специфіка контенту. Відеоігри можуть відображати великий спектр жанрів та стилів: від епічних фентезійних історій до реалістичних симуляторів. Кожен жанр має свої нюанси. Так відеоігри у фентезійному жанрі (серії ігор «Dragon Age», «The Witcher», «Fable») характеризуються великим обсягом тексту зі своєю історією, міфологією та культурою. Перекладачу необхідно відтворити всю глибину цих світів, зберігаючи атмосферу оригіналу, але роблячи її доступною та зрозумілою для цільової аудиторії, що тяжіє до літературного перекладу. З іншого боку, при роботі над симуляторами, такими як «Flight Simulator» чи «My Summer Car», важливо розбиратися в технічній літературі та володіти відповідною термінологією («Flights Simulator» – авіаційна термінологія; «My Summer Car» – термінологія зі сфери машинобудування) [25].

Локалізація відеоігор, створених на основі фільмів та літературних творів, являє собою окремий, дуже чутливий аспект у сфері перекладу. Відеоігри, засновані на відомих книжкових або кінематографічних сюжетах, насамперед розраховані на аудиторію, яка вже знайома із даним світом. Така стратегія співпраці між розробниками відеоігор і кіностудіями чи видавництвами часто є успішною, адже вона комбінує популярність оригінального твору із можливістю поглибленої взаємодії гравця з улюбленим контентом у форматі відеоігри. Однак така стратегія має свої складнощі в

частині локалізації. Перекладач повинен ознайомитися з оригінальною історією та із найбільш популярними перекладами, щоб фанати могли одразу впізнати імена улюблених героїв та назви важливих місць. На відміну від оригінальних світів, які пишуться авторами під кожен окрему відеогру, відеоігри по кінофільмах вже мають свою термінологію.

Перекладачі із досвідом у сфері локалізації велику увагу також приділяють змінним [57]. Змінні – це елементи ігрового контенту, що можуть бути адаптовані або змінені гравцем, в залежності від особистого вибору. Найчастіше це імена персонажів, їх стать, раса та інші характеристики, що можуть впливати на діалоги та інтерактивні сцени у грі. Це допомагає гравцю сильніше зануритися у світ відеоігри, але для перекладачів це нові труднощі, особливо коли переклад робиться з аналітичної на синтетичну мову. Англійська мова, наприклад, є аналітичною і не має граматичної категорії роду для неозначених іменників та дієслів, у відмінності від української, яка є синтетичною мовою і має систему граматичних родів. При перекладі діалогів перекладач повинен пильно слідкувати про персонажа якої статі йде мова, особливо коли в українській всі більше набирають популярності фемінітиви. Наприклад, розробники роблять формулу: «**Name_of_character** blocked a damage». В українській мові у дієслова буде відрізнятися закінчення в залежності від статі. У такому випадку розробників можна просити про те, щоб вони змінили формулу для української версії. Наприклад, «Шкода була заблокована персонажем **name_of_character**».

При локалізації відеоігор перекладач може стикатися із великою кількістю труднощів. Важливо звертати увагу на відмінність мов, з якої робиться переклад і на яку. Це допомагає уникнути помилок та знайти шляхи розв'язання проблем. Так знання про різницю між аналітичними та синтетичними мовами допомагає в виборі доцільного перекладу за стандартами потрібної мови. Різноманіття жанрів потребує від перекладача освіченості в різних сферах життя, а також навички роботи із літературними текстами. Навіть один проєкт може містити тексти різних жанрів, що складе

певні труднощі при адаптації. Перевагою будуть знання у сфері розробки відеоігор. Знаючи алгоритм роботи коду із текстами, можна скласти план роботи над типовими труднощами. Тому локалізація відеоігор є важливим та складним процесом, який вимагає не лише володіння мовою, але й знань щодо культури, контексту та ігрової механіки.

1.4. Перекладацькі стратегії при локалізації відеоігор

Перекладацькі стратегії локалізації відеоігор стосуються методів і підходів, які використовуються для адаптації вихідної відеогри чи продукту, для задоволення культурних, мовних і технічних потреб цільової аудиторії. Перекладацькі стратегії необхідні для того, щоб гарантувати, що локалізована версія гри чи продукту були не лише точно перекладена, але й відповідала культурі цільовій аудиторії. Вибір стратегії локалізації залежать від низки факторів, зокрема характеру вихідної гри чи продукту, цільової аудиторії та ресурсів, доступних для локалізації. Якщо гра має багато культурно специфічних елементів, може знадобитись більше часу і ресурсів для її адаптації під інші культури. Також важливо враховувати вікові та соціальні характеристики цільової аудиторії, оскільки це може вплинути на вибір мови, стилю та змісту локалізації. Кожна стратегія локалізації має свої переваги та недоліки. Вибір залежать від конкретних вимог кожного проєкту. Наприклад, стратегія прямого перекладу може бути більш ефективною та економічно вигідною, але вона може не враховувати культурних нюансів, які є важливими для забезпечення успіху продукту на місцевому ринку. З іншого боку, адаптація та перероблення вмісту може забезпечити більшу культурну відповідність, але вона вимагає більших ресурсів та часу.

У своїй роботі «Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі» Ю. Онищенко наводить схему загальної стратегії локалізації, яка складається із чотирьох взаємозалежних етапів: 1) інтернаціоналізація –

попередня підготовка текстів оригіналу до подальшого перекладу шляхом здійснення внутрішньомовного перекладу, чому сприяють процеси глобалізація; 2) власне переклад – відтворення підготовлених текстів мовою перекладу, метою чого є досягнення еквівалентності між вихідним текстом і цільовим текстом, щоб зміст вихідного тексту було точно й ефективно передано цільовою мовою; 3) гуманізація – процес адаптації (їх перефразування) технічних повідомлень на зрозумілу для широкого користувача мову; 4) тестування локалізованого продукту – перевірка локалізованого продукту, щоб текстовий та графічний матеріал відповідав умовам та нормам, не було технічних та граматичних (або лексичних) помилок [15].

Із наведеної схеми ми можемо зрозуміти, що загальна локалізація вимагає не лише власне перекладу, що було доказано у другому підрозділі. У нашому дослідженні нас цікавить другий елемент наведеної Ю. Онищенко схеми, а саме переклад. Пошуком стратегій власне перекладу при локалізації займався іспанський лінгвіст А. Косталес. У своїй статті він виділив наступні стратегії перекладу: доместикація (domestication), фorenізація (foreignization), безеквівалентний переклад (no translation), дослівний переклад (literal translation), стратегії компенсації (compensation strategy), стратегія втрати змісту (loss of meaning strategy), стратегія прихильності (loyalty), стратегія цензурної адаптації (censorship strategy), стратегія транскреації (transcreation) [30].

Для культурної адаптації та асиміляції до цільової аудиторії використовують стратегію доместикації. Доместикація, тобто заміна перекладачем тексту оригіналу таким чином, щоб його елементи відповідали культурі адресата [21]. Відповідно до цього підходу, процес локалізації має надавати пріоритет культурній доцільності та звичності для цільової аудиторії, з метою створення відчуття локалізованої гри так, ніби вона спочатку була створена для цільової культури. Цей підхід часто використовується у

випадках, коли цільова культура суттєво відрізняється від вихідної культури, а метою є створення бездоганного та знайомого досвіду для цільової аудиторії.

Форенізація є локалізаційним підходом, який наголошує на збереженні вихідної культури та вихідної мови. Відповідно до цього підходу, процес локалізації повинен мати пріоритет на збереженні культурних і мовних елементів вихідної гри з метою збереження оригінального значення, тону та стилю вихідної гри. Цей підхід часто використовується у випадках, коли вихідна культура становить особливий інтерес для цільової аудиторії, а метою є створення автентичного та культурно багатого досвіду для цільової аудиторії.

Безеквівалентний переклад, або збереження вихідного тексту, використовується не широко, але часто застосовується коли переклад стосується специфічної термінології, наприклад техніки, комбінації рухів або місць. Так у грі «World of Tanks» назви техніки не перекладається незалежно від мови. Вона в грі залишається англійською в будь-якому регіоні. Те саме відноситься й до назв відеоігор, які залишаються на англійській.

Стратегія транскреації у відеоіграх стосується гнучкості, наданої перекладачам для підтримки ігрового досвіду в цільовій культурі. Стратегію транскреації можна розглядати як процес творчої адаптації тексту, який виходить за межі прямого перекладу з метою забезпечення резонансу повідомлення з цільовою аудиторією. У випадку з відеоіграми, це може означати зміну назв предметів, діалогів чи навіть елементів сюжету, щоб вони більше відповідали культурному контексту та очікуванням гравців. Такий підхід вимагає глибокого розуміння культури цільової аудиторії та креативності з боку перекладача чи локалізатора.

Дослівний переклад є практичним і прийнятним варіантом для збереження досвіду гри на цільовій мові. Незважаючи на те, що такі ігри, як «Flight Simulator» від «Microsoft», спортивні ігри, як «Pro Evolution Soccer», мають точний технічний словник і назви, які вже використовуються в усьому світі, перекладачі мають пильно стежити за тим, щоб був знайдений

відповідний еквівалент в мові перекладу. Згідно з цією стратегією, метою дослівного перекладу є досягнення еквівалентності між вихідним текстом і цільовим текстом, щоб зміст і зміст вихідного тексту були точно й ефективно передані цільовою мовою.

Стратегія компенсації та виє критично важливим аспектом локалізації гри та стосується процесу налаштування вихідної гри відповідно до культурних, мовних і технічних потреб цільової аудиторії. Це може приймати різні форми, як-от зміни елементів гри, культурно чутливого контенту або додавання нового контенту, спеціально призначеного для цільової аудиторії. Щоб забезпечити успішну локалізацію, важливо глибоко розуміти цільову аудиторію, її культурні норми, а також технічні та мовні вимоги. Це вимагає тісної співпраці між локалізатором, командою відеогри та цільовою аудиторією.

Стратегія втрати змісту використовується у випадках, коли текст неможливо адаптувати під вимоги цільової аудиторії. Найчастіше це відносить до жартів, які побудовані на культурних референсах або мовних особливостях мови оригіналу.

Стратегія прихильності полягає у збереженні вірності оригінальному тексту, що є особливо важливим, коли відеогра базується на творах, таких як книги, фільми або комікси. Метою тут є забезпечення узгодженості з вже встановленим всесвітом історії та задоволення очікувань фанатів. Це може вимагати компромісу між адаптацією та збереженням оригінальних елементів, щоб відтворити атмосферу та тон оригінального матеріалу.

Стратегія цензурної адаптації в локалізації відеоігор використовується тоді, коли контент адаптується або змінюється, щоб відповідати юридичним та культурним стандартам цільової країни. Це може містити зміни в сценах насилля, мові або інших елементах, які можуть бути сприйняті як образливі або неприйнятні в певній культурі. Важливість цього підходу полягає в тому, що він допомагає забезпечити прийнятність і зрозумілість цільовою аудиторією, одночасно враховуючи її юридичні та культурні рамки.

Незалежно від обраної стратегії локалізації, важливо переконатися, що локалізована версія гри чи продукту є культурно прийнятною, лінгвістично точною та технічно обґрунтованою. Це вимагає ретельного планування та підготовки, а також тісної співпраці між локалізатором, командою вихідної гри чи продукту та цільовою аудиторією. Уважно враховуючи культурні, мовні та технічні потреби цільової аудиторії, команди локалізації можуть забезпечити успіх локалізованої версії гри чи продукту на цільовому ринку.

Перекладацькі стратегії, які також використовуються при локалізації, запропонував й Е. Честерман у своїй роботі «*Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation*», в якій він поділив стратегії на три гілки: синтаксичні стратегії, семантичні стратегії та прагматичні стратегії [29].

Першим видом є синтаксичні стратегії. Синтаксичні стратегії являють собою набір методів і прийомів, які перекладач застосовує для адаптації синтаксичної структури оригінального тексту до вимог мови перекладу. Адже синтаксис – це набір правил, які визначають порядок слів та структуру речень у мові. До синтаксичних стратегій належать наступні техніки: дослівний переклад (*literal translation*) – це пряме перенесення слів та граматичних конструкцій з мови оригіналу на мову перекладу; калькування (*loan, calque*) – це створення нового виразу мовою перекладу на основі структури мови оригіналу; транспозиція (*transposition*) – це зміна порядку слів для досягнення відповідності вимогам цільової мови; зміна одиниці повідомлення (*unit shift*) – це переклад на різних рівнях мови, коли група слів перекладається як одне слово чи навпаки; зміна структури фрази (*phrase structure change*) – це переформулювання фрази таким чином, щоб вона відповідала нормам цільової мови; зміна структури пропозиції (*clause structure change*) – ця техніка включає зміну порядку слів, граматичних часів або перехід від пасивного до активного стану; зміна структури речення (*sentence structure change*) – це зміна внутрішньої організації речення для відповідності нормам цільової мови; зміна когезії (*cohesion change*) – це зміна сполучників або прислівників для покращення логічного зв'язку між елементами; зміна рівня (*level shift*) – це

зміна стилістичного рівня; зміна схеми (scheme change) – це зміна у загальній структурі тексту або його логіці для покращення сприйняття цільовою аудиторією.

Другим видом є семантичні стратегії. Семантичні стратегії нараховують набір методів і прийомів, які перекладач застосовує для точної передачі значення слів та фраз оригінальної мови та цільової. До семантичних стратегій належать наступні техніки: синонімія (synonymy) – це використання синонімів для передачі того ж значення у цільовій мові; антонімія (antonymy) – це використання слів із протилежним значенням для викликання особливих емоцій; гіпонімія (hyponymy) – це техніка підбору більш загальних термінів у перекладі; обернено-протилежний метод (converses) – це зміна елементів оригінального тексту оберненими еквівалентами у перекладі; зміна абстракції (abstraction change) – заміна конкретного терміну абстрактним варіантом; зміна дистрибуції (distribution change) – це зміна розподілу інформації у реченнях та абзацах; зміна акценту (emphasis change) – це техніка пов'язана на акцентуванні уваги на певних елементах перекладу для підкреслення важливості цього ж елементу; парафраза (paraphrase) – це переформулювання інформації із збереженням сенсу оригіналу; зміна тропу (trope change) – це зміна стилістичних або риторичних фігур.

Третій вид це прагматичні стратегії. До прагматичних стратегій відносяться техніки та методи, які зосереджуються на передачі комунікативної функції оригінального тексту. Враховуються культурні аспекти, наміри автора та контекст. До уваги береться не тільки передача інформації, при перекладі намагаються відтворити посил автора та викликати належу реакцію реципієнта аналогічну до тієї, яку викликав оригінальний текст у своєму мовному та культурному середовищі. До прагматичних стратегій відносяться: культурна фільтрація (cultural filtering) – це адаптація тексту до культурних норм та очікувань цільової аудиторії; зміна виразності (explicitness change) – це зміна рівня деталізації або ясності інформації; інформаційна зміна (information change) – це сукупність технік (додавання, видалення або зміна інформації)

для адаптації тексту під потреби цільової аудиторії; зміна міжособистісного спілкування (interpersonal change) – це модифікація тону, стилю або рівня формальності під норми та потреби цільової культури у міжособистісному спілкуванні; зміна ілокуції (illocutionary change) – це зміна комунікативної функції або наміру висловлення; зміна когерентності (coherence change) – це адаптація логічного зв'язку у тексті для підвищення його зрозумілості; частковий переклад (partial change) – це метод відбору лише важливих частин тексту для цільової аудиторії та подальший їх переклад на цільову мову; зміна видимості (visibility change) – це техніка регулювання видимості роботи перекладача у тексті; постредагування (transediting) – це комбінація редагування та перекладу для адаптації актуальної інформації для цільової аудиторії.

Перекладацькі стратегії – це методи та прийоми, які допомагають досягати максимальної адекватності та відповідності вимогам цільової мови та культури зі збереженням особливостей оригінального матеріалу. З урахуванням специфіки тексті відеоігрової індустрії, не існує стратегії, яка б була дієвою в кожній перекладацькій ситуації. У кожному окремому випадку потрібно підбирати стратегію, яка відповідає вимогам та буде найефективнішою для досягнення кінцевої цілі.

1.5. Методологія дослідження проблеми

Для проведення дослідження на тему «Локалізація відеоігор в україномовному просторі» обрано комплексний підхід, який містить компаративний, культурний, лінгвістичний аналіз, контекстуальний та перекладацький аналіз одиниць оригіналу та перекладу.

Культурний аналіз використовується для аналізу культурного та мовного контенту, а також для дослідження зв'язків між ними. За допомогою

даного методу ми зможемо виявити культурні відмінності, які між оригінальною та локалізованою версією відеогри.

Контекстуальний аналіз використовується для вивчення контенту відеогри та інтерпретації сенсу. Цей метод дозволяє дослідити результати роботи перекладачів у передачі повідомлень, які були закладені авторами.

Компаративний аналіз дозволить порівняти оригінальні версії відеоігор та їх локалізовані українською мовою варіанти. За допомогою цього методу буде можливо виявити, наскільки ефективно були враховані мовні та культурні особливості цільової аудиторії. Аналіз охопить лексичний рівень, семантику, стилістичні засоби та граматичні конструкції.

Лінгвістичний аналіз допоможе детально розглянути мовні засоби, використані в локалізації відеоігор. Буде проведено аналіз фонетичних, морфологічних, синтаксичних та лексичних рівнів мови, що дозволить визначити ступінь адаптації перекладу до лінгвістичних особливостей української мови.

Проведемо перекладацький аналіз одиниць оригіналу та перекладу, що включає детальний розгляд конкретних одиниць тексту (слів, фраз, речень) і аналіз їх перекладу. Особлива увага буде приділена способам перекладу та їх відповідності контексту та вимогам цільової аудиторії. Це допоможе з'ясувати, наскільки вдалими були стратегії перекладу та які можливі шляхи їх оптимізації.

Використання комплексного підходу, що містить компаративний, лінгвістичний, культурний, контекстуальний та перекладацький аналізи дозволяють всебічно проаналізувати процес локалізації відеоігор і визначити, наскільки ефективно він враховує лінгвістичні та культурні особливості української мови. Такий підхід забезпечить об'єктивність та глибину дослідження, що є важливим для виявлення оптимальних стратегій локалізації та покращення якості перекладу відеоігор на українську мову.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ «BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION»

У цьому розділі ми ретельно проаналізуємо основні стратегії та методики, які використовувалися в процесі локалізації на прикладі відеогри «Baldur's Gate: Enhanced Edition» (Брама Балдура: Розширене видання) від канадської студії «Beamdog», яка належить до жанру рольових ігор із можливістю вибору статі протагоністу. Сюжет відеогри відбувається у фентезійному всесвіті Забуті Королівства (Forgotten Realms), який оснований на настільній грі «Підземелля і дракони» (Dungeon and Dragons). Цей світ населяють ельфи, гноми, орки та інші створіння. Протагоністом гри виступає дитина (хлопець або дівчина, в залежності від вибору гравця) загиблого бога Баала. Герою або героїні потрібно зібрати команду із представників різних рас та подолати злодіїв, які хочуть воскресити Баала.

Локалізацією на українську займалася українська перекладацька спілка «Шлякбित्रаф». Ми дослідимо конкретні приклади із відеогри, що були перекладені на українську мову, і проаналізуємо, як перекладачам вдалося впоратися з викликами, пов'язаними з технічними проблемами, перекладом онімів та текстів описів, діалогів та інструкцій. Таким чином, ми зможемо краще зрозуміти, які практики є ефективними. «Baldur's Gate: Enhanced Edition» використовує ігровий движок *Infinity Engine*, який є застарілим та не використовує додаткові засоби шифрування інформації, що сприяє полегшенню процесу доступу до ігрових текстів. Для доступу до текстового матеріалу відеогри, ми будемо використовувати програму *NearInfinity*, яка містить як оригінальні англійські, так і перекладені українською мовою фрагменти. Цей інструментарій дозволяє нам отримати доступ до великої кількості ігрового контенту, роблячи наше дослідження глибоким і всебічним.

Для аналізу текстів ми будемо прибігати до перекладацьких стратегій А. Косталеса та Е. Честермана (див. 1.4). Також ми будемо використовувати

перекладацькі трансформації, які є загально прийнятими в перекладацькій практиці [9].

2.1. Аналіз перекладу онімів

Відеоігри, як культурний продукт, залучають увагу не лише через інтерактивність та візуальні можливості, а й через мовний контент, який є ключовим елементом ігрового досвіду, особливо, коли мова йде про відеоігри, які розроблялися на початку цього століття. Розробники відеоігор були сильно обмежені в технічних можливостях. Потужність апаратного забезпечення того часу не давала розробникам можливості втілювати різні ідеї та насичувати ігровий процес великою кількістю анімованих вставок. Цей аспект став головною причиною, чому велика увага приділялася саме тексту. «Baldur's Gare: Enhanced Edition», як класична рольова гра, є таким прикладом. Анімованих сцен в відеоігрі налічується небагато, їх загальна тривалість складає приблизно десять хвилин. Однак, варіативність в діалогах, цікаві описи та посилання на світову культуру залучають до ігрового процесу й зараз. Для того, щоб гравці з різних країн світу були в змозі оцінити продукт, перекладачі прибігають до культурної адаптації. Адаптація впливає на глибину та доступність ігрового світу для міжнародної аудиторії.

Перекладач, який починає роботу над «Baldur's Gare: Enhanced Edition», повинен знати, що гра базується на правилах настільної рольової гри «Підземелля і дракони». Ця гра має великий вплив на культуру американських підлітків, через те, що була популярна серед молоді. Наявність цієї інформації створює культурний контекст, який може вплинути на сприйняття продукту, підриваючи основну мету створення подібного досвіду для всіх гравців. Перекладацька спілка «Шлякбित्रаф» опинилася в ситуації, де настільна гра на території України не є розповсюдженою, тому відсутні стандарти перекладу власних назв та ігрових механік, додатково, немає очікувань від гравців, які

могли б негативно вплинути на процес. В такому випадку перед перекладачами постає завдання зробити такий переклад, щоб він заохотив нових гравців знайомитися із всесвітом відеоігри.

В цьому підрозділі ми проаналізуємо переклад онімів. Оніми є об'єктом дослідження науки ономастики. Великий тлумачний словник українською мови дає наступні визначення даному терміну: 1) розділ мовознавства, що вивчає власні назви; 2) сукупність власних назв у словниковому складі мови [3]. Згідно дослідженню О. Бока, власні назви є культурно-історичними та мовними індексами, які надають інформацію про сам предмет, його поняття та реалії [1]. В контексті відеоігри власні назви надають більш детальну інформацію про всесвіт, де відбуваються події. При створенні історії відеоігри, розробники намагаються через назву надати об'єктам сенсу.

При аналізі тексту на наявність власних назв ми користувалися класифікацією М. Кочергана [11]. Вчений поділяє оніми на: 1) антропоніми; 2) топоніми; 3) теоніми; 4) зооніми; 5) астроніми; 6) космоніми; 7) хрононіми; 8) ідеоніми; 9) хрематоніми. В результаті дослідження ми знайшли: антропоніми (імена людей), топоніми (географічні назви), ергоніми (назви об'єднань людей). Для аналізу способів перекладу ми орієнтувалися на роботу А. Гудманяна [6]. Він приводить п'ять способів роботи із власними назвами при перекладі:

- 1) трансплантація (збереження оригінального написання слова);
- 2) додавання приміток при перекладі;
- 3) транслітерація (передача написання знаків слова знаками мови, на яку робить переклад);
- 4) практична транскрипція (передача звукової системи мови перекладу із збереженням певної схожості з оригіналом та адаптацією до фонетичних норм мови перекладу);
- 5) прямий переклад.

Адаптація антропонімів є складним завданням, яке вимагає врахування не лише лінгвістичних факторів, але й контекстуальних. Відеогра «Baldur's

Gate: Enhanced Edition» є фентезійним продуктом, тому імена в історії відеогри є вигаданими. Однак, зустрічаються випадки, коли ім'я персонажа несе певне повідомлення гравцю. В імені можуть бути закладені характерні особливості, які описують персонажа та дають інформацію, з якою можна працювати далі. Іноді розуміння імені може цілком впливати на сюжет. Наприклад, ім'я персонажа містить рису характеру, то розробники навмисно це роблять для формулювання певного уявлення про характер персонажа, щоб надалі гравець був готовий до дій цього самого персонажа. Ми проаналізували імена, які зустрічаються у відеогрі. Ми поділили їх на дві групи: абстрактні імена та промовисті імена.

Перша група під назвою «абстрактні імена» складається із цілком вигаданих імен, які надали персонажам. Вони не несуть смислового навантаження та не дають гравцю додаткової інформації. Їх мета полягає у найменуванні. Провівши аналіз ми виявили, що переклад цих імен був зроблений шляхом транслітерації згідно з чинними правилами українського правопису.

Табл. 2.1.

Переклад групи «абстрактні імені»

	Оригінал	Переклад
1.	Alora	Алора
2.	Coran	Коран
3.	Faldorn	Фалдорн
4.	Eldoth Kron	Елдот Крон
5.	Arkanis	Арканіс
6.	Minsc	Мінск
7.	Imoen	Імоен

При аналізі групи «промовистих імен» ми бачимо варіативний підхід до перекладу. В контексті локалізації відеоігор, мета перекладача в адаптації імен таким чином, щоб вони звучали для гравця «природно». В методах

А. Гудманяна відсутній варіант, який би підходив для роботи із власними назвами при стратегії доместикації. Тому, ми пропонуємо новий метод, який називається метод адаптації. Метод адаптації використовується для передачі закладеного сенсу у власні назви відповідно до мовних стандартів та культурних особливостей цільової аудиторії. На нашу думку, запропонований варіант перекладу наступних імен є вдалим: «Entar Silvershield – Ентар Срібнощит», «Garl Glittergold – Гарл Золотосяйний», «Gellana Mirrorshade – Геллана Відбийтінь», «Ardenor Crush – Арденор Молотило».

Прізвища цих персонажів перекладено, що дає змогу гравцям зрозуміти, які особливості може мати той чи інший персонаж. Прізвище «Срібнощит» говорить гравцю про те, що персонаж належить до лицарів, тому що орудує щитом. Якщо персонаж отримав таке прізвище, то це вказівка на благородні чи воїнські здібності.

Переклад «Garl Glittergold» як «Гарл Золотосяйний» натякає гравцю на зв'язок персонажа із багатством. З цього можна зробити висновок, що для отримання прихильності людини можна запропонувати дорогий подарунок для ще більшого збагачення.

Переклад «Gellana Mirrorshade» у варіанті «Геллана Відбийтінь» посиляє на ідею містичності чи таємничості. Цей персонаж може бути чаклункою або прихильницею якогось культу, який займаються магією.

Останній приклад відтворює відчуття могутності. В оригіналі «Ardenor Crush» асоціюється із сильним та могутнім воїном, який зможе подолати будь-кого на своєму шляху. Дана асоціації зберігається у перекладі. Ім'я «Арденор Молотило» викликає асоціацію сильного воїна.

Однак, ми знайшли також невдалі приклади перекладу імен: «Ragefast – Рейджфаст», «Greywolf – Грейвульф», «Zhalimar Cloudwulfe – Жалімар Клаудвульф», «Nim Furlwing – Нім Фурлвінг». Ми бачимо, що вони були перекладені за допомогою прямої транслітерації без врахування можливості культурної адаптації. Такий підхід не передає закладене значення, яке було

адресовано гравцю, що може негативно вплинути на подальший ігровий досвід.

Ім'я «Ragefast» дає багато інформації про персонажа. Ми розуміємо, що це людина, яка швидко переходить у студію гніву. Це слугує підказкою для гравця обирати в діалогах такі відповіді, які заспокоюватимуть цього персонажа. При перекладі шляхом транслітерації такого розуміння не буде. Ми пропонуємо варіант «Швидкогнів» зберігаючи оригінальне значення.

Ім'я «Greywolf» персонаж може отримати за свій характер або спосіб життя. Це може натякати на тому, що персонаж мандрує один без компаньйонів. З цього можна зробити висновок, що він може бути сильним бійцем, тому що у фентезійному світі багато різних істот, які можуть напасти на одинока. Ми пропонуємо переклад «Сірий Вовк», що повністю зберігає значення оригіналу та дає гравцю зрозумілу інформацію.

Складним в адаптації є ім'я «Zhalimar Cloudwulfe». Прізвище персонажа в оригіналі складається з двох слів, які можна перекласти як «хмара» та «вовк». Маючи цю інформацію, складно зрозуміти якою характеристикою або особливістю володіє цей персонаж. Можливо, це натяк на його силу та що він може вартити зграї вовків. Також це може стосуватися й здібності створювати вовка. На нашу думку, варіант перекладу як «Хмарововк» може викликати обидві асоціації.

Останній приклад – це «Nim Furlwing». Англійське дієслово «furl» має значення дії, яка виконується, щоб щось скласти або згорнути, наприклад парасольку чи парус. Склавши це із другою частиною прізвища, ми прийшли до варіанту перекладу як «Швидкокрил». Цей варіант натякає на здатність персонажа розвивати високу швидкість.

Провівши аналіз, ми можемо скласти загальний висновок до частоти використання перекладацьких стратегій при перекладі антропонімів.

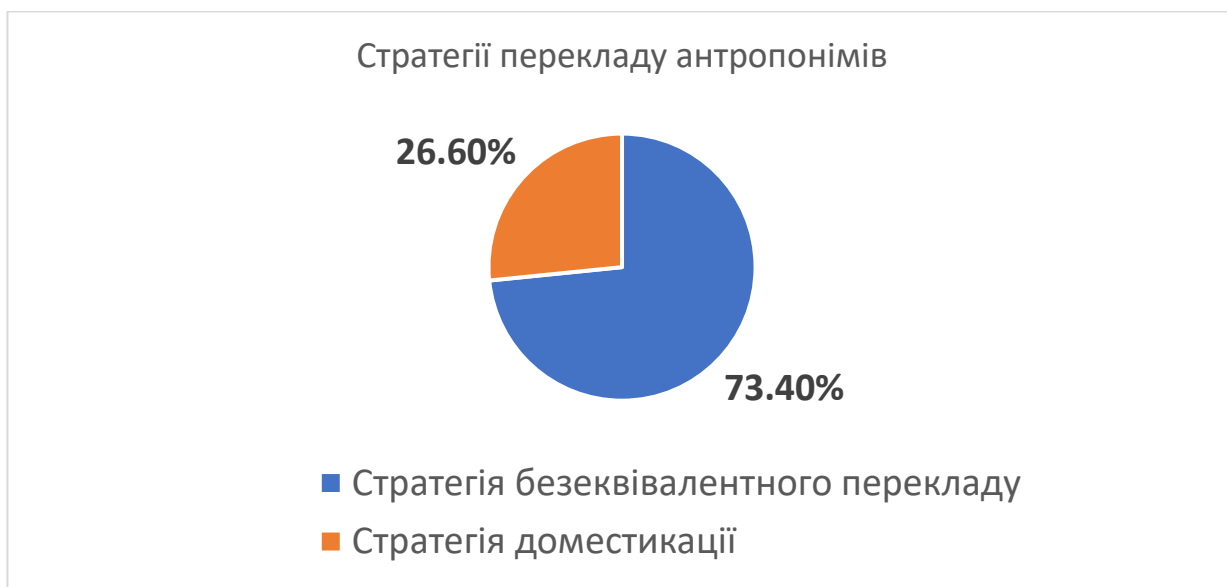


Рис. 2.1. Стратегії перекладу антропонімів

В першій групі, яку ми назвали «абстрактні імена» наявно сім антропонімів, які було перекладено транслітерацією. Згідно з стратегіями А. Косталеса, перекладачі обрали стратегію безеквівалентного перекладу. Наведені антропоніми не мають еквівалентів в українській мові та не несуть прихованого сенсу, тому було обрано найтакіший підхід до перекладу. У другій групі, яку ми назвали «примовисті імена», чотири антропоніми було перекладено прямим перекладом, за А. Косталесом було обрано стратегію доместикації, та останні чотири топоніми перекладено шляхом транслітерації, що відповідає стратегії безеквівалентного перекладу. Якщо ім'я персонажа повністю вигадане та немає еквівалентів в мові, то такий антропонім можна перекласти транслітерацією. Комунікативна функція буде повністю виконана. У випадках, коли ім'я персонажа можна перекласти, краще адаптувати ім'я, щоб надати сенс. Історично, саме через імена людям надавали особисту характеристику, тому гравець знаючи про це, буде формулювати певне уявлення про персонажа. Також ми помітили, що передача сенсу через власну назву в антропонімах відбувається лише в прізвищах персонажів та в псевдонімах. Саме вони є інструментами створення образу персонажів.

Географічні назви грають важливу роль у створенні унікального світу гри, який буде відчуватися живим та цілісним, та формування картини світу

гравця. Задача топонімів складається не лише у назві та вказівці на географічні локації, вони також сприяють розкриттю історії створеного світу. Через їх назву гравець може отримувати інформацію, яка допоможе у розумінні історія та культури вигаданого світу. Топонім, як знак географічного простору, може також фіксувати унікальні властивості ландшафту та передавати закладений сенс у назву. Правильно підібрані переклади топонімів сприяють уяві гравця та стимулюють його до вивчення навколишнього середовища.

Ми дослідили переклад дванадцяти топонімів. Для переважної більшості прикладів було обрано стратегію безеквівалентного перекладу. Першу підгрупу топонімів було перекладено шляхом транслітерації, а саме такий підхід було зроблено для шести топонімів. Назви цих географічних місць цілком вигадані та не мають пояснень, чому саме були присвоєні такі назви, тому ми вважаємо доцільним даний метод. Також транслітерація була виконана згідно з чинними правилами українського правопису.

Табл. 2.2.

Переклад топонімів шляхом транслітерації

	Оригінал	Переклад
1.	Candlekeep	Кендлкіп
2.	Beregost	Берегост
3.	Amn	Амн
4.	Athkatla	Аткатла
5.	Gullykin	Ґаллюкін
6.	Ulcaster	Улькастер

Наступна підгрупа топонімів «Nashkel – Нашкель» та «Peldvale – Пелдвейл» була перекладена через метод практичної транскрипції для того, щоб максимально наблизити назви до фонетичного рівня українською мови. Такі варіанти звучать «природно» та повністю відповідають нормам української мови.

Для топонімів, які мають в назві слова з еквівалентом в українській мові, було застосовано стратегії доместикації та прямого перекладу. Так для назви «Cloakwood», яка складається з двох слів «cloak» та «wood», було обрано стратегію доместикації, щоб адаптувати назву та зберегти значення її оригінальне значення. Еквівалент слова «cloak» в українській мові є плащ або накидка, що викликає труднощі у поєднанні цього слова із словом «ліс». Однак, перекладачі вдало підібрали переклад, та вибрали назву «Крий-ліс», що натякає на місцевість із густою рослинністю, яка обмежує видимість. В такому вигляді ця назва може попереджати гравця про небезпеку в цій локації.

Для наступних трьох прикладів було обрано стратегію прямого перекладу. Переклад локації «Cloud Peaks», на нашу думку, труднощів не викликав, так як назва складається із двох слів, які мають зрозумілі еквіваленти в українській мові. В відеогрі використовується переклад «Хмарні Вершини», який зрозумілий україномовній аудиторії та викликає потрібні асоціації, які були в оригіналі. Аналогічна ситуація із перекладом топоніма «High Hedge», який складається з двох слів, які мають еквіваленти в українській мові. Назва «Високий Живопліт» вдало передає сенс оригіналу. Назва «Baldur's Gate» складається із імені засновника та слова «gate», яке було перекладено як «брама». В перекладі ім'я засновника адаптовано через родовий відмінок та ми маємо назву міста «Брама Балдура». Завдяки прямому перекладу, гравець отримує інформацію світу відеогри, а саме ім'я того, хто заснував велике місто.

Провівши аналіз, ми можемо скласти загальну діаграму до частоти використання перекладацьких стратегій при перекладі топонімів на Рис. 2.2.

Після перекладу топонімів ми бачимо тенденцію у використанні стратегії безеквівалентного перекладу для передачі власних назв. Якщо назви не мають аналогів в реальній мові, то цей метод, на нашу думку, є найпродуктивнішим. Він допомагає зберігати загадковість та атмосферу фентезійного світу. Стратегія дослівного перекладу є другою за використанням.

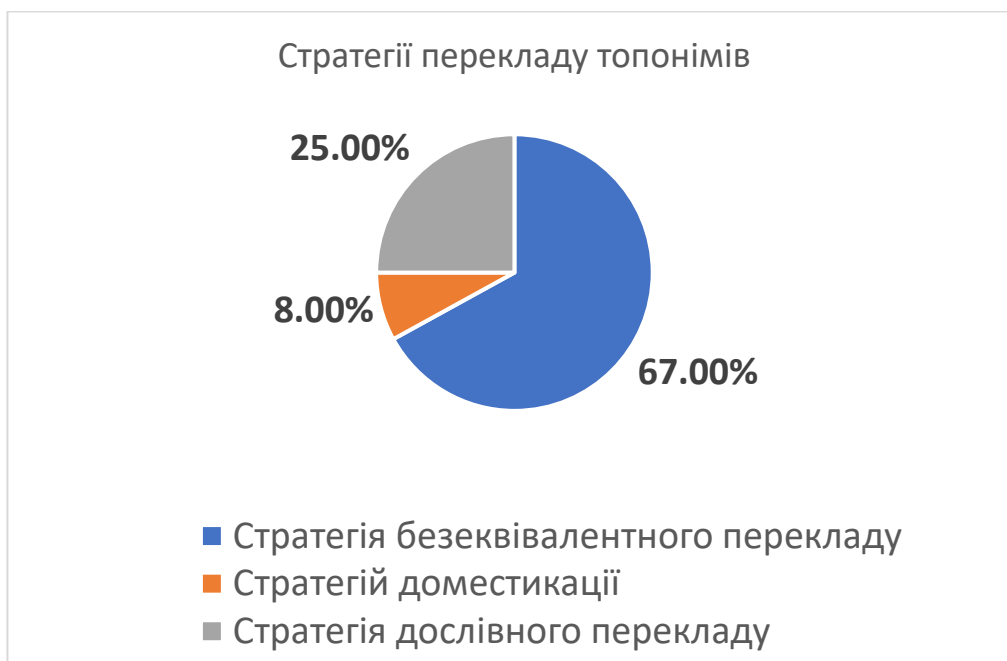


Рис. 2.2. Стратегії перекладу топонімів

При наявності еквівалентів в мові, перекладачі намагаються використовувати стратегію дослівного перекладу. Найменш використовуваною стратегією є стратегія доместикації при перекладі топонімів. Ця стратегія використовується лише тоді, коли назву неможливо адаптувати через стратегію дослівного перекладу, а використання стратегії безеквівалентного перекладу може призвести до непорозумінь у гравця щодо світу відеогри.

Наявність ергонімів (назви організацій) в фентезійному продукті також значно розширює історію всесвіту. Навколишній світ стає більш живим, тому що в ньому діють різні організації, які мають свою мотивацію та впливають на розвиток подій. Це додає реалізму та глибини віртуальному всесвіту. Саме через наявність різних угруповань можна відстежувати соціальні та культурні процеси, тому що саме вони є рушіями створення різних угруповань людей. Знаючи загальну інформацію про лише одну організацію, яка діє в місті, гравець бачить, які процеси відбуваються в повсякденному житті суспільства. Переклад ергонімів є важливим елементом залучення гравця до ігрового процесу. Якщо існують різні організації, то гравець може вступати в них чи

формувати союзи, тому назва повинна з перших хвилин створювати асоціації. Зазвичай, в фентезійних історіях назви приховують багато підказок для розуміння самої структури організації. Так, тут може бути натяк на рід діяльності, зазначена ідеологія чи інші аспекти.

Для перекладі більшості назв організацій було обрано стратегію дослівного перекладу за допомогою методу прямого перекладу. Слова, які використовуються в назвах, мають прямі еквіваленти в українській мові. При використанні еквівалентів зберігається сенс назви, який був закладений в оригіналі. Так «Iron Throne», «Flaming Fist», «Red Wizards of Thay» були перекладені як «Залізний Трон», «Полум'яний кулак», «Червоні Чарівники Тею» відповідно. Це все назви груп найманців, які орудують на землях Фееруна. Організація «Залізний Трон» складається із рицарів, які залишили свою службу, що можна зрозуміти із назви. Саме слово «трон» викликає асоціацію із рицарями. «Полум'яний кулак», в свою чергу, складається із бійців, які володіють рукопашним стилем бою, що підкреслюється в назві. Такий самий натяк на діяльність має і магічний культ «Червоні Чарівники Тею». Гравець одразу зрозуміє, що ця спілка складається із чарівників.

Стратегія безеквівалентного перекладу була застосована лише один раз. Методом транслітерації перекладено назву організації «Zhentarim». В українській локалізації вона звучить як «Жентарім». Це слово не має еквіваленту ні в одній мові, так як воно вигадане. В такому варіанті транслітерація є найкращим способом перекладу для збереження автентичності назви.

Стратегію доместикації було застосовано два рази. Шляхом адаптації перекладено лише дві назви організацій: «Harpers» як «Музики» та «Chill» як «Незворушні». Обидва слова мають еквіваленти в українській мові. «Harp» перекладаються як арфа, тому при прямому перекладі назва організацію буде звучати як «арфісти». В грі ця організація займається утриманням балансу між добром та злом, а арфа як символ цього балансу, тому що музика асоціюється із заспокоєнням. При використанні варіанту «арфісти» могло б статися

непорозуміння через те, що слово співзвучно зі словом «аферисти». Неуважні гравці могли б заплутатися та неправильно зрозуміти чим займається організація. Тому, на нашу думку, варіант перекладу «Музики» є вдалим прикладом адаптації. Назва організації змінилася на більш загальну, але тепер є прямий зв'язок із музикою, що є ключовим моментом для розуміння діяльності організації.

Наступна група найманців має назву «Chill». Слово у формі іменника має значення «мати відчуття холоду». Якщо використовувати таку назву як «Холод», то може скластися враження, що це воїни із засніжених вершин. Однак, в оригіналі назва зв'язана з американським сленгом та має значення «спокійний» у своїй поведінці. У відеогрі ця організація складається саме із вбивць, які не хещтють проливати кров та роблять це без докори совісті. В українській локалізації використано назву «Незворушні». Слово «незворушний» в українській мові має значення «непохитний» або «абсолютний», що може відображати рішучість найманців у скоєнні вбивств. На нашу думку, це також вдалий приклад перекладу із урахуванням культурних та мовних аспектів.

Аналізовані приклади ефективно досягають своєї мети, надаючи гравцям важливу інформацію про діяльність чи ідеологію організацій. В більшості випадків саме стратегії дослівного перекладу було достатньо, щоб зробити адекватну назву для сприйняття цільовою аудиторією, тому що оригінальні назви прості в розумінні. Однак, коли перекладач стикається із повністю вигаданим поняття, то краще скористатися методом безеквівалентного перекладу для збереження автентичності. В інших випадках потрібно прибгати до стратегії доместикації, щоб передати сенс назви та не викликати хибних уявлень. В результаті ми маємо наступний результат аналізу ергонімів на Рис. 2.3.

Загальна частота використання перекладацьких стратегій при роботі з онімами (33 оніми) на Рис. 2.4.



Рис. 2.3. Стратегії перекладу ергонімів

Після аналізу перекладу онімів (див. Рис. 2.4) у відеоігри, ми прийшли до наступних висновків на основі наших результатів. При роботі із власними назвами, перекладачі найчастіше використовували стратегію безеквівалентного перекладу, тому що історія відеоігри розвивається у фентезійному світі, де автори часто прибігають до створення назв, які не мають еквіваленту в жодній мові, вони же називаються okazionalizмами. В такому випадку саме стратегія безеквівалентного перекладу є найкращим вибором, щоб зберегти автентичні назви вигаданого світу. Методи, які використовувалися для досягнення потрібної цілі, були транслітерація та практичне транскрибування. Стратегія доместикації використовувалася у випадках, коли власні назви несли певне повідомлення гравцю. В такому випадку переклад було зроблено за допомогою методу адаптації. Стратегія дослівного перекладу використовувалася найменше. До неї прибігають лише тоді, коли назва має зрозумілі лексичні одиниці для цільової аудиторії. Для перекладу використовувався метод прямого перекладу.

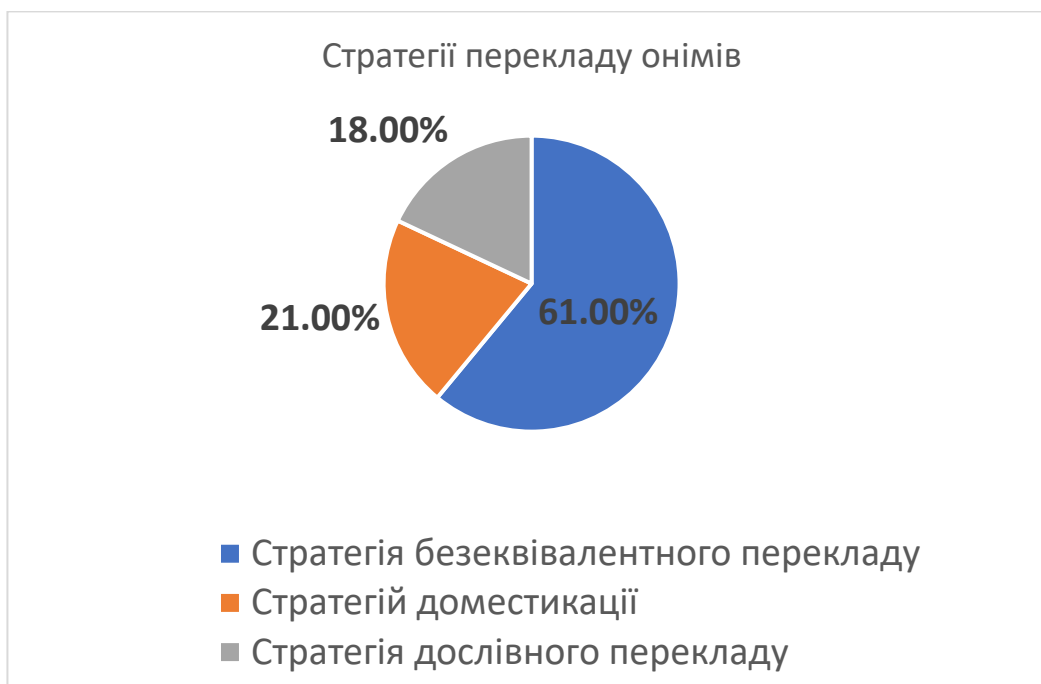


Рис. 2.4. Стратегії перекладу онімів

2.2. Аналіз перекладу вербального компоненту відеогри

За класифікацією Б. Берналя (див. 1.3), існує вісім типів текстів, з якими стикаються перекладачі в процесі локалізації. Однак, це стосується випадків, коли робиться повна локалізація відеогри перед її релізом в певній країні. Для збільшення числа продажів розробникам необхідно забезпечити переклад всіх текстових матеріалів, які супроводжують продукт. Рекламні тексти та тексти на офіційному сайті повинні справити враження. Перед покупкою гравець повинен отримати детальну інформацію, щоб у нього з'явилося бажання придбати відеогру в магазині у вигляді фізичного носія чи в інтернеті шляхом цифрової дистрибуції. Перекладацька спілка «Шлякбитраф» зайнялася локалізацією «Baldur's Gate: Enhanced Edition» через тринадцять років після офіційного релізу у світі. На момент роботи над перекладом про проєкт вже знали гравці завдяки медіа, де з'являлися обзори на відеогру, та різноманітним відеороликам гравців. Необхідності у перекладі супроводжувального тексту не було, тому українська локалізація була зосереджена лише на перекладі

внутрішніх текстів, які стосувалися лише ігрового процесу. Вербальний компонент відеоігор складається із трьох типів тексту: описи, інструкції та діалоги. Їх важливість описала Т. Чередничок у своїх статтях (див. 1.3). Ці три види текстів взаємозв'язані, бо завдяки текстам складається повне уявлення про гру.

На перший погляд, відсутність потреби у перекладі супровідних текстів може полегшити роботу над продуктом. Однак, в реальності післярелізний переклад відеогри має велику кількість труднощів. Протягом десяти років «Baldur's Gate: Enhanced Edition» набула культового статусу серед фанатів серії, тому очікування аудиторії значно зростають. Через те, що відеогра вийшла ще в 1999 році, її встигли пройти всі охочі, які знали мови, що були доступні на релізі. До цих мов входили англійська, німецька, французька, італійська, іспанська та російська. Це призводить до того, що серед аудиторії будуть порівнювати переклад з оригіналом та вимагати високої якості перекладу. Наша мета полягає в тому, щоб проаналізувати переклад всіх трьох типів текстів та дослідити, які стратегії та тактики використовували перекладачі для досягнення якісного перекладу.

Ми почнемо аналіз з інструкцій. Під інструкціями розуміють вказівки, елементи налаштування графіки та підказки для гравця. Тексти складаються переважно із простих речень, присутні конструкції наказового способу. Функція даного типу тексту в грі – інформативна. Короткі повідомлення та позначення повинні інформувати гравця та направляти його. Тексти інструкцій зустрічаються у головному меню, в щоденнику гравця (список завдань та нотатки) та як спливаючі повідомлення на екрані при виконанні тригерних умов.

Розглянемо приклад перекладу елементів інтерфейсу (Табл. 2.3). Зокрема елементи інтерфейсу складаються з одного слова або словосполучення. Їх функція полягає у позначанні різного функціоналу, який доступний гравцю.

Табл. 2.3

Елементи інтерфейсу

	Оригінал	Переклад
1.	Single player	Самітна гра
2.	Multiplayer	Гуртограй
3.	Gameplay	Ігролад
4.	Graphics	Графіка
5.	Full Screen	Повний екран
6.	Options	Налаштування
7.	Ambient Volume	Гучність фону
8.	Area Map	Мапа території

Ми можемо бачити, що для лексичних одиниць «graphics, full screen, options, area map» було прийнято стратегію дослівного перекладу. Для цього перекладачі скористалися метод методом пошуку лексичного еквівалента. Запропоновані варіанти доцільно передають інформацію та користувачу зрозуміло про що йде мова. Елемент меню налаштувань «ambient volume» був перекладений як «гучність фону». Було застосовано стратегію транскреації. Ми гадаємо, що такий переклад не передає повністю розуміння того, про що йде мова. Для слова «ambient» було застосована перекладацька трансформація «лексична заміна». Ми гадаємо, що більш доцільно було застосувати стратегію доместикації, та перекласти поданий вираз як «рівень шуму довкілля» або «гучність оточення». Але, тут постає технічна проблема пострелісної локалізації. Відведений блок тексту не розрахований на більшу довжину. В оригіналі словосполучення разом із відступом між словами складає 14 знаків. В нашому запропонованому варіанті «гучність оточення» сягає 17 знаків. В такому випадку розмір тексту прийшлося зменшувати, щоб помістити його в блок тексту. Тому, зважаючи на цей аспект, запропонований варіант «гучність фону» є оптимальним для збереження пропорцій. Такі елементи меню як «single player, multiplayer, gameplay» були перекладені як «самітна гра,

гуртограй, іролад» відповідно. Для цього була застосована стратегія доместикації із методом лексичної заміни. Ми вважаємо, що такий вибір лексичних одиниць може заплутати гравця. Проблемою є розповсюдження загальних ігрових термінів. Англійські терміни «single player, multiplayer, gameplay» зрозумілі всім завдяки розповсюдженню відеоігор англійською мовою. Багато гравців, які починали свій ігровий досвід з англійською мовою інтерфейсу через відсутність української локалізації, можуть стикнутися із непорозумінням. Українські варіанти термінів є нерозповсюдженими та незрозумілими для великої кількості аудиторії, що можна зрозуміти вивчаючи форуми. Цьому також сприяють процеси глобалізації та інтернаціоналізації, коли україномовний гравець постійно стикається із текстами англійською мовою в інших відеоіграх чи інтернеті. В українській мові вже є відповідні еквіваленти для ігрової термінології. Ми вважаємо, що варіанти перекладу, такі як «single player – одиночна гра» та «multiplayer – багатокористувацька гра» є більш зрозумілими для аудиторії. Терміни перекладені шляхом компонентного аналізу, коли було проаналізовано кожний компонент словосполучення та знайдено найбільш відповідний еквівалент, та шляхом заміни лексичних одиниць. Для англійського терміну «gameplay» ми пропонуємо залишити транскрибований варіант «геймплей». Більшість гравців знайома зі значенням, бо слово розповсюджено серед любителів відеоігор.

Розглянемо приклади перекладу речень, які присутні в текстах інструкцій на наступному прикладі: «See combat information messages in the dialogue window». Це приклад наказового речення, який було перекладено наступним чином: «Показувати інформацію про перебіг бою у вікні сповіщень». Його було перекладано безособовим реченням із інфінітивом «показувати». При цьому було використані лексичні трансформації. Так вираз «combat information» завдяки додаванню було розширене уточненням «про перебіг». Такий варіант є більш натуральним та звичним для україномовного гравця, ніж еквівалент «інформація про бій». Можемо сказати, щоб тут

дотримувалися стратегії доместикації. У виразі «dialogue window» ми знайшли лексичну заміну. Локалізатори замінили лексичну одиницю «dialogue» на «сповіщення» та використали прийом перестановки. Отже, в результаті звичка «діалогове вікно», де конструкція «прикметник + іменник» в перекладі виглядає як «іменник + іменник». Ми вважаємо такий вибір лексичної одиниці прийнятною, тому що в інтерфейсі подане вікно відображає лише інформацію, яку передає комп'ютер гравцю. Сам гравець не може відповідати на подані повідомлення.

Розглянемо наступний приклад, який трапляється в головному меню при виборі рівня складності: «This setting is aimed at veteran players who are well versed in AD&D mechanics. Enemies deal full damage and employ advanced combat tactics. Slightly stronger enemy types appear, and enemy groups are more». В перекладі запропоновано наступний текст: «Це налаштування для досвідчених гравців, котрі добре розуміються в механіках AD&D. Вороги завдають повної шкоди та використовують покращену бойову тактику. З'являються трохи сильніші типи». Поданий текстовий блок складається із трьох речень. В першому реченні ми знайшли такі особливості. Було використано лексичну трансформацію вилучення. Так в перекладі ми не маємо інтерпретації для пасивної конструкції «is aimed». Завдяки стратегії доместикації речення «це налаштування для досвідчених гравців» було перекладено як розширене односкладне речення, яке є більш прийнятним для україномовного гравця. Для слова «veteran» було використано лексичну трансформацію заміни на прикметник «досвідчений». Аббревіація власної назви «AD&D» (від англ. Advanced of Dungeons & Dragons) не перекладається. В другому реченні не було використано перекладацьких трансформацій. Останнє третє речення було істотно змінено. Через нестачу простору та обмеження у символах, перекладачі вилучили другу частину речення «and enemy groups are more», щоб відповідати стандартам. В першій частині речення виявлена перестановка та вилучення. Так «enemy» було вилучено, тому що третє речення є продовженням другого і зрозумілим із контексту, що

не зашкодило розумінню. Дієслово винесено на початок, щоб речення звучало «природно» українською.

До категорії інструкцій також належать описи про використання різних здібностей. В оригіналі текст магичного бар'єра виглядає наступним чином: «When this spell is cast, it creates a magical barrier around the recipient at a distance of one foot. The barrier moves with the recipient». Перекладачі вирішили скористатися метод буквального перекладу та в локалізованій версії наявний такий переклад: «Заклинання створює навколо реципієнта магичний бар'єр на відстані один крок від нього. Бар'єр рухається разом з реципієнтом». На нашу думку, при роботі з інструкціями потрібно тяжіти до спрощення лексики. В наявному варіанті перекладачі дотримувалися стратегії дослівного перекладу. Однак, ми вважаємо, що саме стратегія доместикації дозволяє полегшити розуміння інформації. Англійське слово «recipient» було перекладено еквівалентом «реципієнт», що створює певне навантаження на людину, яка читає цей текст. В українській мові слово «реципієнт» частіше зустрічається в текстах наукового характеру чи офіційно-ділових паперах. В цьому випадку, краще обрати іншій лексичний еквівалент, наприклад, слово «ціль». Сене пояснення не змінюється, але при цьому гравцю буде легше сприймати текст.

Бездумне використання буквального перекладу може створювати перешкоди у розумінню тексту, особливо, коли мова стосується пояснення ігрових механік, які перейшли з настільної гри до відеоігрової адаптації. Українська аудиторія в більшій кількості не знайома з оригінальними механіками, тому потрібно прибівати до стратегії компенсації. Наприклад, у відеогрі існує здібність «знемовлення», щоб вороги не могли чаклувати або говорити між собою. В оригінальній англійській версії у здібності наступний опис: «This spell causes the creature touched to vanish from sight and be undetectable by normal vision or even infravision. Of course, the invisible creature is magically silenced». Людина, яка знайома із настільною грою, при читанні словосполучення «magically silenced» зрозуміє, що мова йде про те, ціль не зможе використовувати здібності. В перекладі це зрозуміти важко. Опис

перекладено наступним чином: «Це заклинання змушує вказану істоту зникнути з поля зору і бути невидимою для неозброєного ока чи навіть інфразору. Звичайно, невидима істота магічно заговкає». Словосполучення «магічно заговкає» не дає точної інформації, що саме відбувається із ціллю. В такому випадку стратегії компенсації може виправити ситуацію. Для цього використовуємо метод додавання. Наприклад, ми пропонуємо наступний варіант: «Звичайно, невидима істота не зможе використовувати здібності». Такий варіант надає більше інформації та не плутає гравця.

Провівши аналіз (12 прикладів), ми маємо наступні результати, які відображаються частоту використання перекладацьких стратегій при перекладі інструкцій.

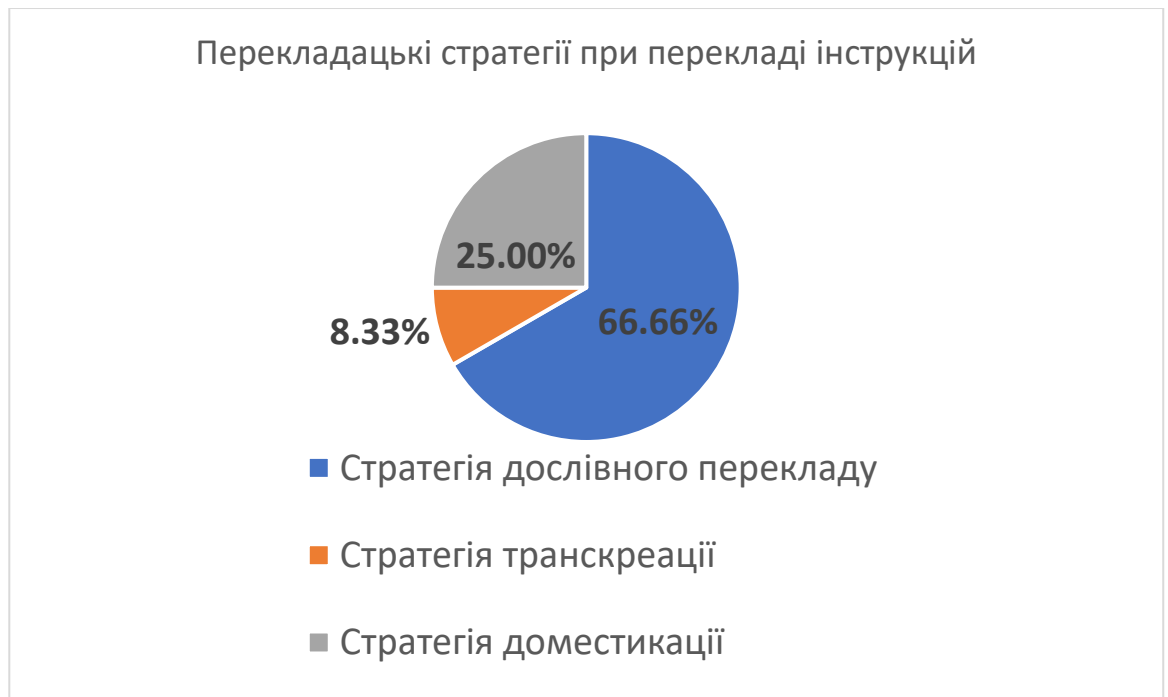


Рис. 2.5. Перекладацькі стратегії при перекладі інструкцій

При перекладі інструкцій найпродуктивнішою стратегією є стратегія дослівного перекладу. В більшості випадків цей підхід до перекладу надає зрозумілий та інформативний переклад, який буде прийнятний для цільової аудиторії. Однак, коли перекладач обмежений технічними особливостями (обмеження в кількості символів), то потрібно прибгати до стратегії транскреації та адаптувати текст таким чином, щоб він був зрозумілим гравцю.

Іноді, це може призвести до втрати змісту, як було із прикладом «Ambient volume». Однак, такий підхід є вимушений. Стратегія доместикації використовується тоді, коли оригінальні пояснення важкі для розуміння та потребують спрощення, або у випадках, коли автори вважають доцільним використання суто українських еквівалентів, які не є в широкому використанні серед цільової аудиторії. На нашу думку, використання лексики, яка не є розповсюдженою, хоч і створює ефект «свого» продукту, але може заплутати гравців, які звикли до інтернаціональних ігрових термінів. Також ми прийшли до висновку, що стратегія компенсації повинна використовуватися в інструкціях частіше, якщо це дозволяють технічні умови. Використання стратегії дослівного перекладу не завжди дає потрібний ефект в контексті перекладу інструкцій, особливо в тих випадках, коли гравець не знайомий з оригінальним джерелом відеогри, а саме із настільною грою.

Більше частину текстового матеріалу відеогри становлять саме діалоги. Завдяки текстам історія у відеоіграх рухається вперед. Гравець дізнається більше про віртуальний всесвіт саме через розмову із неігровими персонажами *NPC* (англ. Non-Player Character). Діалогам притаманне використання власних назв, еліпсису та звертань. Часто розробники в діалогах роблять посилання на якісь реальні події чи реальних людей для гравців, тому треба уважно слідкувати за семантикою, денотативним та конотативним значенням лексем.

Діалоги наповнені жаргонізмами та спеціальною лексикою. Відеогра включає специфічні терміни для ігрового світу, такі як «bard» або «dwarf». Ці терміни були перекладені українською при урахуванні культурного контексту та адаптації, щоб відповідати вимогам цільової аудиторії. У грі є раса «dwarf», яку доречно перекладати транслітерацією. Але в україномовному просторі частіше використовується відповідник «гноми», що є помилкою. При цьому в грі вже є окрема раса «гномів», тому «дварфів» назвали в перекладі «карликами», щоб не плутати гравця. Ігровий клас «bard» являє собою персонажа, який використовує пісню, щоб підбадьорювати своїх союзників. Перекладачі вирішили використати транслітерацію та назвати клас «бард». На

нашу думку, це правильне рішення, тому що аналогом в українській мові є «співець». Для україномовного гравця із цим словом пов'язані образи з історії (співцям були кобзарі, які мандрували світом та розповідали історії), тому такий еквівалент міг би бути неприйнятним для аудиторії.

В діалогах для передачі колориту часто прибігають до використання сленгу та просторіччя, що притаманне розмовному стилю. У грі використовуються лексеми, які характерні для англomовних культур. Певні ідіоми, вирази та посилення можуть не бути поширеними чи мати значущість у цільовій культурі, і перекладач повинен знайти спосіб передати запланований зміст у такий спосіб, який є природним і знайомим цільовій аудиторії. Так суто англійська лексема «Неуа», яка означає привітання, в українському варіанті може набувати різних відтінків. Для цього потрібно прибігати до стратегії доместикації та адаптувати текст таким чином, щоб він відповідав культурним та мовним особливостям цільової аудиторії.

Табл. 2.4

Використання лексеми «Неуа»

	Оригінал	Переклад
1.	Неуа! It's me, Imoen.	Гей! Це ж я, Імоєн.
2.	Неуа.	Привіт.
3.	Неуа.	Привітулі.
4.	Неуа, you can hide over here!	Агов! Ти можеш сховатись тут!

Так із наведених вище прикладів ми бачимо, що перекладачі використовували метод пошуку еквівалента для різних розмовних ситуацій. При перекладі відеогри після релізу у перекладачів є можливість зіграти в оригінал. Так локалізатори не працюють «всліпу», що дає змогу точніше передати сенс речень. У першому випадку зустріч відбувається у натовпі, тому «Неуа» в «Неуа! It's me, Imoen» було перекладано вигуком «гей», що має більше сенсу при таких обставинах. У другому випадку репліка належить вартовому у місті, тому тут зберігається оригінальна семантика привітання. У

третьому випадку йде діалог між соратниками по команді, тому «Неуа» перекладено як «привітулі», щоб передати теплі стосунки між людьми. У останньому випадку до протагоніста звертається прохожа людина на вулиці, тому був вибраний варіант заміну на вигук. На нашу думку, обрані перекладачами варіанти перекладу краще передають ігрову ситуацію та відповідають колориту українського діалогу.

Тон є важливою лексичною характеристикою в локалізації гри, оскільки тон може значно вплинути на розуміння гравцем і задоволення від відеогри. У випадку «Baldur's Gate: Enhanced Edition» у відеогрі представлено різні стилі мовлення, від офіційної мови, яку використовують дворяни та члени королівської сім'ї, до неформальної та жартівливої мови, якою користуються звичайні люди та персонажі з більш легким характером.

Щоб переконатися, що українська версія гри точно передає ці різні інтонації, перекладачі повинні були ретельно розглянути контекст, у якому вимовляється кожна репліка діалогу. Їм потрібно пам'ятати про особистість кожного героя, ситуацію, в якій вони опинилися, і очікуваний ефект від діалогу. Це сприяє зануренню гравця в ігровий світ. Так, наприклад, в одному із діалогів головний герой розмовляє із заможним торговцем. В оригіналі після привітання головний герой каже «I'm all ears». Фраза в англійській мові є неформальною, що показує ставлення героя до людини, яка вище за соціальним рейтингом. В українському перекладі ця фраза звучить як «я вас слухаю». Це нейтральна фраза без емоційного забарвлення, тому на нашу думку обраний варіант не є доцільним. Ми пропонуємо варіант «слухаю затамувавши подих» та «говори». Перша фраза має саркастичний характер, а друга – це дієслово у наказовому способі. Обидва варіанти передають зухвале ставлення до співбесідника.

Щоб оживити діалоги в грі, їх часто насичують ідіоматичними виразами, що створює труднощі для перекладача. Ідіоми не можна перекладати буквально, потрібно шукати відповідний вираз у мові перекладу. Так у грі часто використовують фразу «ace in the hole», яку можна буквально

перекласти як «туз в отворі». Для україномовного гравця даний варіант буде незрозумілим. Перекладачі зі спілки «Шлякбित्रаф» слідкують за такими виразами та підібрали відповідний український еквівалент «туз у рукаві».

Провівши аналіз ми бачимо, що у всіх випадках (6 прикладів) перекладачі дотримуються стратегії доместикації, для того, щоб відтворити колорит розмови оригіналу засобами українською мови. Це досягається методами пошуку еквівалента в мові або лексичної заміни.

Останнім типом текстів є описи. Коли гравець наводить курсор миші на предмет, то саме тоді він бачить зроблений для нього опис. В записках, які розкидані по світу, є багато описів історичних подій чи ландшафту. Даний текст відіграє важливу роль тому, що є елементом залучення гравця до ігрового процесу, бо спонукає колекціонувати записки та дізнаватися більше про події в віртуальному світі. В даному типі текстів велика кількість художніх засобів, щоб викликати у гравця зацікавленість та бажання заволодіти предметом. При цьому використовуються складні граматичні конструкції для створення відчуття епічності.

Ми проаналізували наступний приклад, який є описом болта для арбалета: «This bolt seems to crackle with energy as it is held in the hand. When shot from the crossbow, it seems to leap towards its target, leaving behind an electrical sulfuric smell. As it hits, there is a crackle as the energy stored is released into the target's wound». В оригіналі автор має на меті створити враження, що гравець володіє могутньою зброєю. В перекладі перекладачам вдалося зберегти цей прагматичний ефект. Переклад «Цей болт, схоже, аж потріскує якоюсь енергією, коли тримаєш його в руці. Якщо вистрілити ним з арбалета, він мчить до цілі, залишаючи позаду себе схожий на сірку запах. Коли цей болт влучає в ціль, електрична енергія з тріском вивільняється» повністю відповідає духу оригіналу. Перекладач додає слово «схоже», яке підсилює невизначеність та таємничість зброї. Використання словосполучення «якоюсь енергією» замість просто «energy» додає елемент загадковості та невизначеності до характеристики болта. В оригіналі пасивна форма «is held»

перетворена на активну «коли тримаєш» у перекладі, щоб зробити ситуацію ближче до гравця. Перекладач змінює «seems to leap» на «мчить», що надає більшій динамічності дії. «Electrical sulfuric smell» перетворено на «схожий на сірку запах», що додає більшій описовості ситуації та сприяє уявленню реципієнта. Однак, при перекладі останньої частини зміщується акцент дії енергії болта. Варіант перекладу «електрична енергія з тріском вивільняється» не вказує на те, що енергія спрямовується саме в рану та завдає більшій шкоди ворогу.

Наступний приклад стосується опису природи. Оригінальний текст «As you venture deeper into the forest, the canopy of trees overhead thickens, and shafts of sunlight filter down in a mottled pattern that seems almost magical» має на меті створити картину загадкового лісу, де можуть чекати на гравця різні магичні істоти, а також показує красу навколишнього світу. Переклад, на нашу думку, вдало зберігає прагматичний ефект: «Продовжуючи свій шлях, ви забираєтеся все глибше в ліс, де золотисте сонце пробивається крізь вкрите листям небо, створюючи майже магичну гру світла й тіні». Перекладач зберіг прагматичне навантаження та повністю передав сенс оригіналу. Опис викликає у гравця відчуття спокою та захоплення природою. Це допомагає краще занурюватися у світ гри, створюючи у голові яскраві образи. При перекладі додано описові елементи, такі як «золотисте сонце» та «вкрите листями небо», що додає поетичності та доповнює картину. Також деталізацію дії видно і в наступному реченні, де перекладач уточнює на тому, що ґрунт може витримувати кроки. Також підсилюється емоційний аспект завдяки антонімічному перекладу. Оригінальне «you are still close to civilization» було перекладено як «ви далеко від цивілізації».

З двох наведених прикладів ми бачимо, що перекладачі дотримувалися стратегії транскреації. При перекладі описів головною метою є збереження прагматичного ефекту, тому таке завдання потребує застосування уяви людини, яка робить переклад. Такий підхід нагадує творчу адаптацію, де перекладач може вносити зміни в текст перекладу використовуючи мовні та

культурні особливості цільової культури, але при цьому повинен зберігатися той задум, який був покладений автором у оригіналі. Це досягається завдяки наступним методам: додавання, заміна лексичних одиниць, зміна пасивного стану на активний та розширення змісту.

2.3. Локалізація технічного контенту відеогри

При роботі із текстом відеогри потрібно звертати увагу на технічні аспекти, які безпосередньо впливають на вибір стратегії перекладу. У файлах відеогри є рядки, які містять змінні, що зустрічаються при роботі із текстом. Ці змінні зустрічаються в текстах при перекладі у вигляді символів в дужках і не підлягають перекладу, а під час гри автоматично через код замінюються на елементи, які відповідають виборам гравця на етапі створення персонажа. При аналізі перекладу нам зустрілися наступні змінні:

- 1) <SIRMAAM>: ввічливе звертання до персонажа чоловічої або жіночої статі (в українській локалізації *пане* або *пані*);
- 2) <MANWOMAN>: нейтральне звертання до персонажа чоловічої або жіночої статі (в українській локалізації *чоловіче* або *жінко*);
- 3) <CHARNAME>: ім'я персонажу, яке обрав гравець, у називному відмінку;
- 4) <GIRLBOY>: звертання для вираження неповаги до персонажа чоловічої або жіночої статі (в українській локалізації *хлопче* або *дівчино*).

Так, якщо при створенні протагоніста в редакторі персонажа гравець обрав чоловічу стать, то надалі відеогра буде використовувати цю інформацію для підбору займенників чоловічого роду та вибору іменників чоловічого роду для звернення. Це забезпечує гнучкість і адаптивність тексту, дозволяючи змінним змінюватися відповідно до індивідуальних виборів кожного конкретного гравця. Таким чином, потрібно бути уважним і обережним при роботі зі змінними, забезпечуючи їхню коректну інтеграцію в перекладений

текст, а також гарантуючи, що вони будуть правильно функціонувати у фінальній версії гри.

Дана проблема зустрічається саме в синтетичних мовах. Мова, з якої у більшості випадків робиться переклад відеоігор, найчастіше є англійською. Це можна пояснити тісним зв'язком індустрії відеоігор з глобальними ринками та домінуванням англійської мови в міжнародному бізнесі і культурному просторі. Англійська мова є аналітичною мовою та в ній відсутня категорія роду, тому зв'язки у реченні будуються за допомогою порядку слів у реченні та службових слів. Українська мова є саме синтетичною мовою, тому для зв'язку слів у реченні потрібно змінювати закінчення. Вибір закінчення залежить від роду іменника, тому закінчення в реченнях постійно змінюються в залежності від контексту. Отже, англійське речення не потребує змін та може використовуватися як для жіночого персонажа, так й для чоловічого персонажа. Тут постає проблема при локалізації відеоігор на українську. Перекладач не може знати заздалегідь, яка стать буде у протагоніста історії, тому потрібно знайти рішення на стадії перекладу тексту. Аналізуючи проблему, ми прийшли до висновку, що для розв'язання перекладацької проблеми, потрібно досягти гендерної нейтральності завдяки використанню нейтральної лексики. В україномовному просторі дану проблему досліджували О. Малахова, О. Комов, Е. Васильєва [14; 10; 2]. В англomовному просторі цій проблемі присвятив свою роботу Е. Воттс [61].

Науковці пропонують використовувати стратегії гендерної нейтралізації при роботі із мовами, які позбавлені граматичної категорії роду. В основу стратегії закладено використання універсальних термінів, узагальнених виразів та інших вербальних елементів. Прикладами такого підходу є використання терміну «студенти» або «студентство» замість «студентка» або «студент». Для передачі гендерної нейтральності також використовують нейтральну лексику, «особа», «персона», «людина». Стратегія передбачає нейтральне вживання дієслів, особливо при зверненні до особи невідомої статі. Наприклад, гендерна лінгвістика вважає недоречним вживання дієслів

чоловічого роду минулого часу в поєднанні із займенником, як у фразі «Якщо ти здатний відчувати слово...». Більш нейтральним вважається вживання дієслова в другій особі однини або в першій особі множини, де неможливо визначити рід адресата – «Якщо ти можеш відчувати...» або «Якщо ми здатні відчувати...». Такий підхід дозволяє зберегти сенс висловлення.

Також існують й інші методи, які допомагають досягти гендерної нейтральності [48]. Можна уникати іменників, які можуть навести на думки о приналежності людини до певного гендеру. Так можна використати стратегії повтору іменника. Можна повторювати іменник декілька разів поспіль, замість того, щоб використовувати займенник. Наприклад: «...earnings, in relation to a person, means sums payable to the person in connection with the person's employment...». У прикладі наведено багаторазове використання person, що в свою чергу може заплутати. В такому випадку, можна використати термін, який описує діяльність людини або приналежність до професії, як «лікар», «професор» та інші. Альтернативним варіантом є перефразування. Використання безособових конструкцій, опускання іменників (якщо це не шкодить розумінню) та використання пасивних конструкцій може допомогти у розв'язанні проблеми.

У статті «Труднощі локалізації: гендер персонажів» підіймається тема використання практичних методів у сфері локалізації відеоігор [20]. Якщо здійснюється локалізація відеогри, реліз якої відбувся давно, то можна використовувати фанатські форуми та інші інтернет-ресурси для збору інформації, щоб визначити гендерні характеристики персонажів. Також можна скористатися функцією пошуку по всьому документу із текстом, що дозволяє знайти всі згадки про певного персонажа і проаналізувати контекст, в якому він з'являється, щоб визначити його або її гендер. При прямій роботі над проєктом, який знаходиться в процесі розробки, потрібно спілкуватися із командою розробників. Це дозволяє не тільки отримати доступ до внутрішньої інформації про персонажів і їх ролі в ігровому світі, але й забезпечує можливість впливати на процес створення гри, зокрема на подання гендерних

ролей. В статті пропонується техніка для уникнення використання гендерно-маркованих форм, особливо у минулому часі. Одним з прикладів може слугувати зміна часу з минулого на теперішній, що допомагає уникнути невизначеності стосовно гендеру персонажа.

Наша задача полягає у тому, щоб дослідити, як справилися із цією перекладацькою проблемою перекладачі, які працювали над перекладом відеогри. Ми проаналізуємо, чи змогли вони досягти гендерної нейтральності та які методи та прийоми використовували, щоб досягти гендерної нейтральності. Для аналізу перекладу ми будемо використовувати перекладацькі стратегії Е. Честермана, які на нашу думку, більш точні для опису способу перекладу (див. 1.4). Почнемо із прикладів зі змінною <CHARNAME>. При роботі із текстом відеогри нам зустрілося сім прикладів.

Табл. 2.5

Речення зі змінною <CHARNAME>

	Англійський варіант	Український варіант
1.	You have FAILED, <CHARNAME>!	Ти зазнав ПОРАЗКИ, <CHARNAME>!
2.	Hello, <CHARNAME>. I have another job for you. This one involves a group you have dealt with in the past.	Вітаю, <CHARNAME>. У мене для тебе ще є робота. Цього разу вона стосується групи, з якою тобі вже доводилося мати справу в минулому.
3.	You have met the requirements to gain entry to our most holy library, <CHARNAME>.	Ти виконав усі умови, щоб пройти до нашої найсвятішої бібліотеки, <CHARNAME>.
4.	Terribly sorry, but I'm not who you think I am. I am <CHARNAME>, and I don't appreciate being the butt of a conspiracy.	Мені дуже шкода, але я не той, за кого ви мене сприймаєте. Я <CHARNAME>, і я не бажаю бути в центрі якоїсь змови.

Продовження Табл. 2.5

5.	You may have lived here, <CHARNAME>, but from your tone I wager you've forgotten much of the tact they should have taught.	Ти, може, й пожив би тут, <CHARNAME>, але через твій тон, закладаюся, ти забув чимало про тактовність, якої тебе мали навчити.
6.	<CHARNAME>, where have you been?	<CHARNAME>, де ви були?
7.	You picked the wrong time to come back, <CHARNAME>.	Ти прийшов не в найкращий час, <CHARNAME>.

Із семи знайдених прикладів, ми вважаємо, що лише два є доцільними та правильними перекладеними, а саме другий та шостий приклади. Так у другому прикладі «Hello, <CHARNAME>. I have another job for you. This one involves a group you have dealt with in the past» частину «group you have dealt with» можна було перекласти як «ти вже мала справу» або «ти вже мав справу», що є недоречним. Перекладачі вибрали вдалий варіант зі зміною відмінка займенника для уникнення родового закінчення дієслова. Вдало використані синтаксичні стратегії для адаптації тексту під вимоги української мови, при цьому вдалося зберегти порядок слів, як це було в оригіналі. З точки зору семантичного аналізу, було збережено основне значення оригінального тексту. Також перекладачі використали техніку культурної фільтрації, щоб фраза звучала природно українською, при цьому збережена комунікативна мета.

У шостому прикладі «<CHARNAME>, where have you been?» структура речення відповідає нормам української мови. Однак, через відсутність контексту розмови, неможливо зрозуміти з яким тоном звертаються до гравця. В перекладі прибігли до зміни тону розмови через зміну міжособистісного спілкування, використавши ввічливе звертання на «ви», де замість можливого родового закінчення жіночого роду «де ти була» або чоловічого роду «де ти був» використовуються форма множини «були». Враховуючи відсутність

контексту, в цілому комунікативна функція зберігається та гравець зможе зрозуміти, про що йде мова.

У інших прикладах використовуються родові закінчення чоловічого роду, що може негативно сказатися на ігровому досвіді гравця, який грає за персонажа жіночого роду. Для першого прикладу «You have FAILED, <CHARNAME>!» замість «Ти зазнав ПОРАЗКИ, <CHARNAME>!» ми б запропонували наступні варіанти. Перший, «Сьогодні не твій день, <CHARNAME>!». У цьому випадку ми відходимо від оригінального тексту та застосовуємо метод зміни структури фрази, змінюючи оригінальне висловлення абстрактним, та техніку культурної фільтрації для того, щоб цей вираз звучав природно українською. Наш другий варіант «Перемога за мною, <CHARNAME>!». У цьому варіанті ми прибгли до зміни акценту та парафразу, де ворог вказує на свою перемогу, а не на поразку героя, що також дозволяє уникнути родових закінчень. Через неможливість використовувати родові закінчення, в наших запропонованих варіантах перекладу зазнає змін саме комунікативна функція. В першому випадку змінюється тон та відсутня вказівка на невдачу персонажа. В другому варіанті ми досягли розширення комунікативної функції саме завдяки зміщенню акценту з невдачі героя на перемогу противника. На нашу думку, наш другий запропонований варіант може бути кращим вибором тому, що при зміні акценту, що не змінює сенс розмови, запропонований варіант повністю відповідає всім іншим вимогам.

У третьому прикладі «You have met the requirements...» ми пропонуємо змінити переклад першої частини речення та використовувати безособову конструкцію «Усі умови було виконано, щоб пройти до нашої найсвятішої бібліотеки, <CHARNAME>». Ми використали синтаксичні техніки, такі як зміна одиниці повідомлення для заміни суб'єкта «you» на безособову конструкцію, а також зміну структури фрази та зміни когезії для того, щоб відповідати нормам української мови. В результаті у реченні досягнути гендерної нейтральності, збережено основне значення оригіналу та текст звучить природно для україномовного гравця.

У четвертому прикладі ми бачимо членування речення. Це не змінює сенс та зберігається послідовність викладу ідей. Однак, перше частина оригіналу «Terribly sorry, but I'm not who you think I am...» в перекладі має родове закінчення чоловічого роду. Для того, щоб уникнути цього, ми вирішили прибїгти до семантичних стратегій, а саме до техніки парафраза. Ми використовуємо інші слова для передачі ідеї оригінальної фрази, а саме «Мені дуже шкода, але ви помиляєтесь щодо мене...». Також зміна когезії, структури речення та культурної фільтрації допомагає нам зробити речення природнім для української мови. Слід зауважити, що в перекладі текст вийшов м'якіше, але це не заважає комунікативній меті та сенс повністю передано.

У наступному п'ятому прикладі «You may have lived here, <CHARNAME>, but from your tone I wager you've forgotten much of the tact they should have taught.» велика кількість родових закінчень, що вимагає зробити значні зміни. Наш запропонований переклад виглядає наступним чином: «Можливо, тобі довелося тут пожити, <CHARNAME>, але через твій тон, я закладаюся, усі уроки з тактовності вилетіли у тебе з голови.». Ми знову використали семантичні стратегії, а саме техніку парафраза для передачі основного сенсу іншими словами. Комунікативну функцію збережено, а також зроблена культурна фільтрація тексту із використанням фрази, яка є зрозумілою для української аудиторії. Також ми помітили, що перекладач неправильно переклав модальну конструкцію «may+Present Perfect». Подана конструкція використовується для висловлення можливості щодо дії, яка трапилася в минулому, але має важливість для теперішнього часу. У перекладі акцентується на можливості щодо майбутнього, що є недоречним та може заплутати гравця.

У останньому сьомому прикладі ми також бачимо використання родових закінчень чоловічого роду. Ми вважаємо, що техніка парафраза є найкращим вибором для цього випадку. В результаті ми маємо наступний варіант: «Невдалий момент для повернення, <CHARNAME>..». Ми перефразували фразу залишаючи сенс оригіналу, також були використанні

синтаксичні методи для вилучення слів та зміни порядку слів. Також ми вважаємо, що наш запропонований варіант перекладу виразу «wrong time» як «невдалий момент» є більш доцільним через те, що ми зберігаємо тон розмови. В запропонованому перекладі «невдалий час» є м'якішою формою та не повністю передає атмосферу розмови, що може негативно сказатися на комунікативній функції.

Провівши лінгвістичний аналіз, ми бачимо, що для випадків зі змінною <CHARNAME> використовується сукупність перекладацьких технік для досягнення мети, а саме адекватного перекладу. Семантичні стратегії дозволяються перефразувати речення із збереженням сенсу усього тексту. Синтаксичні стратегії зі зміною активного стану на пасивний можуть вдало бути використані, але при цьому відбувається зміщення акценту, що впливає на прагматичну задачу тексту. Прагматичні техніки та методи допомагають тексту залишатися природнім та повністю відповідати культурі мовлення цільової аудиторії.

При роботі зі змінною <SIRMAAN> ми помітили три варіанти перекладу речень. У першому варіанті прибігли до використання чоловічого роду та заміни змінної на слово «пан» у різних відмінкових формах.

Табл. 2.6

Речення із змінною <SIRMAAM>

	Англійський варіант	Український варіант
1.	If you will, <SIRMAAM>, the tab?	Якщо ви дозволите, пане, нашивку?
2.	Greetings, <SIRMAAM>.	Вітаю, пане.

У двох прикладах ми бачимо, що перекладач не став адаптувати текст та вирішив використовувати ввічливе звертання «пане», яке характерне для представників чоловічої статі. При цьому для перекладу використовувався дослівний переклад, що є доцільним у цьому випадку. Однак, ми вважаємо, що уникнення використання змінної є неправильним рішенням. Ми бачимо у двох

запропонованих випадках звертання, яке вимагає кличного відмінка в українській мові. Через технічні обмеження в перекладі неможливо автоматично змінити відмінок змінної, тому ми пропонуємо додати в перекладі змінні. У варіантах «Якщо ви дозволите <SIRMAAM>, нашивку?» та «Вітаю, <SIRMAAM>.» буде допущено граматичну помилку, але при цьому досягнуто гендерної нейтральності, що відповідає головній меті у цих варіантах перекладу.

У наступному прикладі ми можемо побачити вже використання змінної в українському перекладі із дослівним перекладом усього речення (див. Табл. 2.7). При грі змінна буде замінюватися на слово «пан» або «пані» в називному відмінку в залежності від статі протагоніста. Тут також буде допущено граматичну помилку, але досягнуто гендерної нейтральності.

Табл. 2.7

Змінна <SIRMAAN> у перекладі

	Англійський варіант	Український варіант
1.	Thank you, <SIRMAAM>!	Дякую, <SIRMAAM>!

В останньому підході до перекладу рядків із цією змінною ми можемо бачити застосування прагматичних стратегій, а саме вилучення інформації, яка не впливає на сприйняття гравцем інформації. Якщо прибрати звертання, то гравець у будь-якому випадку зрозуміє, яка мета розмови та чого від нього хочуть інші ігрові персонажі.

Табл. 2.8

Опущення змінною у перекладі

	Англійський варіант	Український варіант
1.	Will you help me, <SIRMAAM>?	Ви мені допоможете?
2.	I beseech thee, kind <SIRMAAM>, please help.	Благаю вас, будь ласка, допоможіть мені.

На наш погляд, при аналізі запропонованих випадків, ми вважаємо використання прагматичних стратегій найефективнішим способом роботи зі змінною <SIRMAAM>. Вилучення ввічливого звертання ніяк не змінює прагматичну задачу тексту та повністю передає сенс оригіналу.

При аналізі рядків зі змінною <MANWOMAN> ми побачили, що у всіх знайдених прикладах домінантною технікою є заміна інформації, що належить до прагматичних стратегій. Так, перекладачі відмовилися від використання змінної у тексті перекладу, та прибігли до використання збірних форм та понять. Ми вважаємо це вдалим рішенням через те, що прагматичний ефект тексту не змінився. Гравець все так же бачить шанобливе ставлення до себе з боку ігрових персонажів. Також окрім прагматичних стратегій використовуються синтаксичні стратегії для того, щоб речення відповідали нормам української мови та були природними.

Табл. 2.9

Речення із змінною <MANWOMAN>

	Англійський варіант	Український варіант
1.	I thought you were a <MANWOMAN> of nobility.	Я гадав, ви шляхетні люди, мабуть, я помилився.
2.	You look a kind <MANWOMAN>.	Ви ж наче добра людина.
3.	A <MANWOMAN> of your profession would not be comfortable cooped up in a castle such as this.	Людина вашої професії не буде отримувати задоволення від сидіння у такому замку.

Схожий підхід ми можемо бачити при аналізі рядків зі змінною <GIRLBOY>. Перекладачами було вирішено використовувати прагматичні стратегії із заміною інформації для досягнення гендерної нейтральності. Однак, на нашу думку у цьому випадку був обраний невірний підхід, тому що змінився прагматичний ефект. У оригіналі при використанні змінної <GIRLBOY> робиться акцент на неповажне ставлення розмовника до головного героя. Коли до людини звертаються у формі «хлопче» або

«дівчино», ми одразу можемо побачити намір того, хто використовує таку форму звернення. У перекладі було вирішено використовувати форму звертання другої особи множини, що в українській мові вказує на шанобливе ставлення.

Табл. 2.10

Речення із змінною <GIRLBOY>

	Англійський варіант	Український варіант
1	I am no errand <GIRLBOY>!	Я вам не служка!
2	Don't be scarin' away the marks, <GIRLBOY>!	Не лякайте мішені!

Ми згодні із тим, що саме прагматичні стратегії тут можуть допомогти розв'язати перекладацьку проблему, однак, ми не згодні із реалізацією. У першому прикладі можна використати переклад «Я тобі не слуга!» зі звертанням у другій особі однини, що допомагає зберегти прагматичний ефект із презирливим ставленням. При цьому ми бачимо, що фразу було адаптовано до україномовної аудиторії. Слово «errand» в оригіналі вказує на людину, яка виконує дрібні доручення. У перекладі використано слово «слуга», що є більш зрозумілим в українському контексті. Цей же спосіб підходить і для другого прикладу. Наш запропонований варіант «Дідько, не лякай мішені!» із додаванням «дідько» підсилює прагматичний ефект на гравця, що допомагає йому зрозуміти яке саме ставлення до нього, як до протагоніста, від інших персонажів.

При аналізі 18 (вісімнадцяти прикладів), ми вважаємо, що перекладачі впоралися в 10 випадках. Для досягнення гендерної нейтральності було використано наступні методи: 1) підставляння українського варіанту змінної з узгодженням по родах з іншими членами речення; 2) вилучення змінної в перекладі; 3) використання збірних понять та нейтральної лексики; 4) зміна активного стану на пасивний. Для досягнення коректного перекладу використовували всі перекладацькі стратегії. Семантичні стратегії

використовуються для перефразування речень зі збереженням загального сенсу тексту. Це дозволяє перекладачам адаптувати контент до мовних норм цільової аудиторії, зокрема у випадках, коли прямий переклад не передає повної суті висловлення в українському контексті. Синтаксичні стратегії використовуються для зміни структури фрази, щоб вона відповідала граматичним нормам української мови. Ці стратегії також застосовуються для досягнення гендерної нейтральності, наприклад, шляхом заміни активної форми на пасивну або використання безособових конструкцій. Прагматичні стратегії використовуються для збереження комунікативної функції тексту, відповідно до культурного контексту аудиторії. Це охоплює вилучення інформації, яка не впливає на сприйняття гравцем, або зміну звертань, що підсилює або зберігає прагматичний ефект оригінального тексту.

ВИСНОВКИ

У рамках магістерського дослідження було зосереджено увагу на явищі локалізації відеоігор у контексті перекладознавства. Були проаналізовані історичні та соціокультурні чинники розвитку даного напрямку перекладу, особливості та труднощі, проведено перекладацький аналіз текстового матеріалу відеогри «Baldur's Gate: Enhanced Edition».

1. Локалізація в контексті перекладознавства, як окремий вид перекладу, була охарактеризована дослідниками у другій половині XX ст. В результаті розвитку технологій та появи відеоігор, які стали одним із видом розваг в сучасному суспільстві, теоретичні та практичні засади локалізації стали застосовуватися для мовної та культурної адаптації продукту під вимоги кожного окремого ринку для залучення більшої кількості гравців.

2. В результаті аналізу наукових джерел встановлено, що переклад є складовою частиною локалізації. Відмінність між перекладом та локалізацією полягає у тому, що при локалізації паралельно із перекладацькими задачами виконуються також задачі культурної адаптації. Симбіоз перекладацьких та культурних завдань вимагає від перекладача обдуманий вибір класифікованих А. Косталесом перекладацьких стратегій локалізації, застосування яких забезпечить досягнення фінальної мети. Фахівець, який займається локалізацією, повинен мати поглиблені теоретичні знання у науці перекладознавство. Зокрема, перекладач стикається із труднощами, які з'являються при технічному та літературному перекладах через тематичну схожість текстів.

3. Встановлено, що відеогра – це багатокomпонентний продукт, всі частини якого підлягають локалізації. Для перекладу кожного із компонентів застосовують програмне забезпечення, яке автоматично створює глосарії та має функцію автоматичного запам'ятовування перекладу повторювальних елементів, що прискорю процес локалізації та зменшує ризик допущення помилок.

4. У ході аналізу використання онімів у текстах досліджуваної відеогри виявлено, що в більшості випадків для перекладу власних назв використовується стратегія безеквівалентного перекладу методом транскрибування. Власні назви, які мають підтекст та несуть певне повідомлення гравцю, вимагають застосування стратегії доместикації.

5. При аналізі внутрішньоігрових текстів (інструкції, діалоги, описи) встановлено, що для перекладу інструкцій застосовуються три види стратегій локалізації: стратегія дослівного перекладу, стратегія транскреації, стратегія доместикації. Для перекладу діалогів, які займають найбільшу частину внутрішньоігрових текстів, використовується стратегія доместикації. При перекладі описів використовується стратегія транскреації.

6. У ході проведення дослідження виявлено дві основні проблеми, які зумовлені технічними аспектами. Перша проблема – це символна обмеженість. Рішення полягає у використанні стратегії транскреації. Другою проблемою є переклад сегментів зі змінними. Задля розв’язання локалізаційної задачі використовується ряд технік: вилучення змінної у тексті перекладу, використання збірних понять, перефразування речення.

Перспективи дослідження полягають у подальшому вивченні культурних аспектів при локалізації відеоігор, зосереджуючи увагу на аналізі особливостей перекладу ігрового контенту та пошуку універсальних рішень для перекладу елементів, які мають технічні обмеження.

SUMMARY

The industry of game development is rapidly growing. Developers are receiving investment from major investors due to various factors. The most important factor is the post-pandemic situation. During the quarantine, people were looking for new forms of entertainment. Given the affordability of video games, they became popular enough to attract the attention of businessmen. Considering the popularity of video games, the localization of the product is an essential aspect that promotes the distribution of the product. The possibility to play video games in one's native language is crucial for creating comfortable atmosphere.

It was found that the first attempt to localize video game were made in the 1980s. The video game Pac-Man was the first product to be localized from Japanese into English. The globalization processes led to further interest in translating video games.

Despite the fact that the number of localized video games is growing, phenomenon has been insufficiently researched in Translation Studies, especially in Ukrainian-speaking world. Contrary to the investigation processes of foreign researches, which started in the second half of the 20th century, the topic of video game localization among scientists and society in Ukraine has become more popular in 21th century due to improved economic and political situation in the country.

The importance of this study is determined by the fact that there is a lack of theoretical and practical frameworks of Ukrainian video game localization. Firstly, it is important to understand the difference between similar concepts such as localization and translation. Localization is a complex process that incorporates translation, solving technical issues and cultural adaptation. The purpose of localization is to solve all these challenges in order to adapt the product to the needs of the target audience. There are different ways to solve these problems such as choosing the right localization strategy in particular situation. In order to achieve the goal, it is essential to understand each aspect in order to improve the quality and performance of the process.

The research material of the practical part of the work is both original and localized in-game texts of the video game *Baldur's Gate: Enhanced Edition*. The genre of the game is fantasy, which is popular in the gaming community.

According to the research conducted, it has been determined that various strategies of localization are used: domestication strategy, transcreation strategy, no translation strategy and literal translation strategy. The domestication strategy is mostly used to adapt dialogues to the colloquial and cultural norms of the target audience to create a natural effect, or to adapt proper names with hidden messages to the players. The transcreation strategy is most effective in translating descriptive texts, where the purpose of conveying the pragmatic effect is the most important and changes in sentence structure are allowed, and in solving technical problems with a lack of space for symbols in text boxes. For the translation of proper names in fantasy video game, which are mostly fictional, the strategy of no translation is used in the most cases. The function of fictional proper names is to identify objects, therefore there is no need for cultural adaption. The use of literal translation is a feature of technical texts. This strategy ensures the accuracy of message transmission between developers and players.

The analysis of the research material has shown that the most challenging part of localization in relation to the Ukrainian-speaking world is the translation of segments of in-game texts with placeholders. This problem is characteristic of synthetic languages, such as Ukrainian. The difficulty lies in the impossibility of changing placeholders by inflecting the lexical unit. The aim of the translators is to achieve the gender neutrality of certain segments. The solution to the problem is to use the following methods, which are chosen at the discretion of the translator: substitution of the Ukrainian version of the variable with the gender in agreement with other members of the sentence, deletion of the variable in the translation, use of collective terms and neutral vocabulary, change of the active voice to the passive voice.

To summarise, video game localization is the complex process that involves solving both translation and non-translation issues. The underexplored nature of the

field opens up possibilities for further study. Based on the results of the research work, the research objectives were achieved: outlined the main differences between translation and localization, analyzed lexical features of video game content adaptation, analyzed strategies and methods of localization. The results of the work can serve as a source for an in-depth study of the video game localization topic in the Ukrainian-speaking world. The examples of the translation in the practical part of the work can be used as teaching material for the theory and practice of translation. The research work can also attract the attention of people interested in popularization of Ukrainian localization.

Key words: localization strategies, technical issues, cultural adaptation, in-game texts, gender neutrality, Ukrainian-speaking world, target audience, placeholders.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бока О. В. Власні імена як компресовані тексти-носії когнітивної інформації // Вісник СумДУ : електрон. версія журн. 2008. № 1. С. 15–19. URL : <https://tractatus.sumdu.edu.ua/Arhiv/2008-1/3.pdf> (дата звернення: 14.09.2023).
2. Васильєва Е. В. Значення гендерних маркерів при перекладі офіційноділових промов // Вісник Маріупольського державного гуманітарного університету : електрон. версія журн. 2010. № 3. С. 154–159. URL : <https://shorturl.at/ehsBW> (дата звернення: 15.09.2023).
3. Великий тлумачний словник сучасної української мови : 250000 / [уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел]. Перун, 2005. 1728 с.
4. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема // Наукові записки : електрон. версія журн. 2019. № 175. С. 743–747. URL : <https://shorturl.at/lTWZ4> (дата звернення: 16.09.2023).
5. Головащенко Л. С. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект // Modern research in world science : електрон. версія журн. 2022. № 9. С. 1337–1340. URL : <https://sci-conf.com.ua/ix-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-modern-research-in-world-science-28-30-11-2022-lviv-ukrayina-arhiv/> (дата звернення: 15.09.2023).
6. Гудманиян А. Г. Відтворення власних назв у перекладі : автореф. дис. д-ра філол. наук : спец. 10.02.16 «Перекладознавство» / Київський національний університет ім. Т. Шевченка. К., 2016. 40 с.
7. Єлісеєва С. В. Особливості субтитрування як напряму перекладацької діяльності // Науковий вісник міжнародного гуманітарного університету : електрон. версія журн. 2018. № 32. С. 158–160. URL : <https://shorturl.at/gnLR3> (дата звернення: 09.09.2023).
8. Єлісеєва С. В. Переклад і локалізація у сфері інформаційних технологій // Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили : електрон. версія журн. 2015. № 243. С. 32–36. URL : <https://shorturl.at/lHS0> (дата звернення: 11.09.2023).

9. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Вінниця : Нова Книга, 2004. 577 с.
10. Комов О. В. Гендерний аспект перекладу // Актуальні проблеми слов'янської філології : електрон. версія журн. 2011. № 24. С. 409–417. URL : <http://dspace.nbu.gov.ua/bitstream/handle/123456789/71374/51-Komov.pdf?sequence=1> (дата звернення: 25.09.2023).
11. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства. 2 вид. Київ : Академія, 2005. 368 с.
12. Лалаян Н. С. Проблеми перекладу крізь призму скопос-теорії // Вісник Київського національного лінгвістичного університету : електрон. версія журн. 2018. № 1. С. 161-167. URL : <http://surl.li/osaau> (дата звернення: 09.09.2023).
13. Литвин І. М. Перекладознавство: науковий посібник. Черкаси : Видавництво Ю. А. Чабаненко, 2013. 288 с.
14. Малахова О. А. Гендер в сучасній українській лінгвістиці: джерела й перспективи // Гендерна освіта – ресурс розвитку паритетної демократії. Тернопіль, 2011. С. 366–369.
15. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі : автореф. дис. ... канд. філол. наук: [спец.] 10.02.16 «Перекладознавство» / Київський національний університет ім. Т. Шевченка. Київ, 2008. 19 с.
16. Процишин Т. Ю. Локалізація в контексті перекладу // Студентський науковий альманах : електрон. версія журн. 2017. № 1. С. 138–142. URL: <https://shorturl.at/ajsz1> (дата звернення: 18.09.2023).
17. Чередничок Т. Особливості локалізації ігор. Діалоги. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-dialohi/> (дата звернення: 22.09.2023).
18. Чередничок Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/> (дата звернення: 22.09.2023).

19. Чередничок Т. Особливості локалізації ігор. Описи. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/> (дата звернення: 22.09.2023).
20. Шуль С. Складності перекладу: гендер персонажів. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/trudnoshhi-lokalizatsiyi-hender-personazhiv/> (дата звернення: 26.09.2023).
21. Шурма С., Єрко В. Локалізація як перекладознавча проблема // Теорія, методи, практика загального та спеціалізованого перекладу/тлумачення : електрон. версія журн. 2015. С. 340-342. URL : <https://shorturl.at/bAE59> (дата звернення: 18.09.2023).
22. Bernal-Merino M. A. A Brief History of Game Localisation // TRANS: Revista de Traductología, 2011. URL : <https://pure.roehampton.ac.uk/portal/en/publications/a-brief-history-of-game-localisation> (дата звернення: 18.09.2023).
23. Bernal-Merino M. A. Challenges in the Translation of Video Games // Revista Tradumàtica. 2007. URL : <https://mapaccess.uab.cat/publications/journal-article/challenges-translation-video-game> (дата звернення: 18.09.2023).
24. Bernal-Merino M. A. On the Translation of Video Games // The Journal of Specialised Translation, 2004. URL : https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php (дата звернення: 18.09.2023).
25. Bernal-Merino M. A. What's in a 'Game'? // Localization Focus. 2017. URL : <https://www.localisation.ie/wp-content/uploads/2022/02/Vol-6-Issue-1-hq.pdf> (дата звернення: 19.09.2023).
26. Brashi A. An Adaptive Methodology to Overcome Localization Translation Challenges // International Journal of English Linguistics. 2021. URL : <https://doi.org/10.5539/ijel.v11n4p105> (дата звернення: 01.10.2023).
27. Cambridge Dictionary. URL : <https://dictionary.cambridge.org/> (дата звернення: 10.09.2023)
28. Catford J. C. A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics. Oxford University Press, 1965. 110 p.

29. Chesterman A. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. John Benjamins Publishing, 1997. 219 p.
30. Costales A. F. *Exploring Translation Strategies in Video Game Localization* // *MonTi Monografías de Traducción e Interpretación*. 2012. URL : <https://shorturl.at/DK238> (дата звернення: 10.09.23).
31. Czech D. *Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective* // *A Journal of Language and Literature*. 2012. URL : <https://shorturl.at/tCGTX> (дата звернення: 30.09.23).
32. Dietz F. *The Work of Computer and Video Game Localization*. *Revista de Traductología*. 2007. URL : <https://shorturl.at/mpHW5> (дата звернення: 01.10.2023).
33. Dunne K. J. *Perspectives on Localization*. John Benjamins Publishing, 2006. 356 p.
34. Ensslin A. *The Language of Gaming*. Springer, 2012. 224 p.
35. Esselink B. *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins Publishing, 2000. 488 p.
36. Fung J. *Best Practices for Game Localization*. 2011. URL : <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf> (дата звернення: 02.10.2023).
37. Heimburg E. *Localizing MMORPGS, Perspectives on Localization*. John Benjamins Publishing Company, 2006. 241 p.
38. Holmes J. S. *Translated!: Papers on Literary Translation and Translation Studies*. Rodopi, 1988. 117 p.
39. Hoft N. L. *International Technical Communication: How to Export Information About High Technology*. John Wiley & Sons, Inc., 1995.. 372 p.
40. Jakobson R. *On Linguistic Aspects of Translation* / ed. by Reuben Arthur Brower. Harvard University Press, 1959. 4 p.
41. Kornacki M. *Computer-Assisted Translation (CAT) Tools in the Translator Training Process*. Peter Lang GmbH, 2018. 220 p.

42. Mangiron C. Subtitling in Game Localisation: A Descriptive Study // Perspectives: Studies in Translatology. 2013. URL : https://www.academia.edu/6914766/Subtitling_in_game_localisation_a_descriptive_study (дата звернення: 20.10.23).
43. Mangiron C. The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance // The Journal of Internationalization and Localization. 2012. URL : https://www.researchgate.net/publication/277944731_The_Localisation_of_Japanese_Video_Games_Striking_the_Right_Balance (дата звернення: 02.10.23).
44. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation // Journal of Specialised Translation. 2006. URL : https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.php (дата звернення: 09.10.23).
45. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localization. John Benjamins, 2013. 374 p.
46. Mueller H. The Censorship of German Video Games: The Effects of National Sensitivity to Violence in Entertainment Content. 2015. URL : <http://hdl.handle.net/1794/19123> (дата звернення: 24.09.2023)
47. Office of the Parliamentary Counsel. Drafting Guidance. URL : https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5ee77d1486650c03ec4762ec/OPC_drafting_guidance_June_2020-1.pdf (дата звернення: 27.09.2023).
48. O'Hagan M. Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games // TTR: Traduction, Terminologie, Rédaction, 2009. URL : <https://id.erudit.org/iderudit/044785ar> (дата звернення: 24.09.2023).
49. O'Hagan M. Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience // Revista Tradumatica. URL : https://www.academia.edu/3696713/Video_games_as_a_new_domain_for_translation_research_from_translating_text_to_translating_experience (дата звернення: 17.09.23).
50. O'Hagan M. Towards a Cross-Cultural Game Design: An Explorative Study in Understanding The Player Experience Of A Localised Japanese Video

Game. URL : https://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.php (дата звернення: 28.09.2023).

51. Oxford Learner's Dictionaries. URL : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (дата звернення: 27.09.2023).

52. Pym A. *Philosophy and Translation. Companion to Translation Studies* // Tarragona: Universitat Rovira Virgili, 2007. URL : <https://shorturl.at/ozKU8> (дата звернення: 14.10.23).

53. Pym A. *The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution*. John Benjamins Publishing Company, 2004. 223 p.

54. Reiss K., Vermeer H. J. *Towards a General Theory of Translational Action: Skopos Theory Explained*. 1st Edition. Routledge, 2013. 240 p.

55. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.:_Shadow_of_Chernobyl (дата звернення: 27.10.2023).

56. Sandrini P. *Localization and Translation* // MuTra Journal. 2008. URL : <http://www.petersandrini.net/publik/localiz.pdf> (дата звернення: 11.10.2023).

57. Sanja S., Katalinic J. *Integrating Localization into a Video Game*. 2017. URL : <https://shorturl.at/orL89> (дата звернення: 11.09.2023).

58. *The Impact of Globalization on the Gaming Industry*. URL : <https://shorturl.at/gkIM7> (дата звернення: 19.09.2023).

59. Toury G. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. John Benjamins Publishing, 1995. 311 p.

60. Trisnawati I. K. *Skopos Theory: A Practical Approach in the Translation Process* // Englisia. 2014. URL : <https://shorturl.at/ekrDI> (дата звернення: 19.09.2023).

61. Watts E. *Ruin, Gender, and Digital Games* // *Women's Studies Quarterly*. 2011. URL : <https://www.jstor.org/stable/41308360> (дата звернення: 21.10.2023).

62. Wolf M. J. P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport, Conn : Greenwood Press, 2008. 380 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

63. Каталог відеоігор з українською локалізацією в Steam. URL : <https://store.steampowered.com/curator/2498681-Ukrainian-Translations/> (дата звернення: 15.10.2023).

64. Baldur's Gate: Enhanced Edition. URL : <https://www.beamdog.com/games/baldurs-gate-enhanced> (дата звернення: 29.09.2023).

65. Digital Subtitling Guidelines. URL : https://www.stagetext.org/wp-content/uploads/2021/09/Digital_subtitling_Guidelines.pdf (дата звернення: 27.09.2023).

66. Distribution of Video Gamers in the United States in 2022, by Age Group. URL : <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/#:~:text=As%20generations%20have%20grown%20up,are%2065%20years%20and%20older> (дата звернення: 13.09.2023).

67. Low Violence in Dota 2. URL : https://dota2.fandom.com/wiki/Low_Violence (дата звернення: 15.09.2023).

68. Specialized: Video Game Translation (Freelance Translator). URL : <https://www.youtube.com/watch?v=sf8PR6SidCA> (дата звернення: 14.09.2023).

69. Super Mario Bros. Version Differences. URL : https://tcrf.net/Super_Mario_Bros._3/Version_Differences/ja#Changes_from_Japan_to_US_PRG0 (дата звернення: 14.10.2023).

70. Voice Acting Problems. URL : https://www.gog.com/forum/the_witcher_3_wild_hunt/problems_with_the_russian_voice_acting_of_the_original_game (дата звернення: 29.10.2023).

ДОДАТКИ
Додаток А
Тези конференції

**III Всеукраїнська науково-практична конференція студентів та
аспірантів**
**«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА, ТЕКСТОЛОГІЇ І
ДИСКУРСОЛОГІЇ»**

Запоріжжя, 18 листопада 2022 р.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ЗАПОРІЗЬКА ПОЛІТЕХНІКА»



МАТЕРІАЛИ
III Всеукраїнської
науково-практичної конференції
студентів та аспірантів
«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА,
ТЕКСТОЛОГІЇ І ДИСКУРСОЛОГІЇ»

Запоріжжя, 18 листопада 2022 р.

м. Запоріжжя
2022

РАХМАТУЛІНА В. В. Специфіка семантичного процесу полісемії в термінології як проблема спеціального перекладу	72
СВІДЛОВА К. Я. Стилiстичний аспект перекладу англійської воєнної лексики	73
СЕМЕНЮК Д. О. Способи перекладу англомовної суспільно-політичної термінології	75
СИДОРЕНКО Д. М. Досягнення семантичної еквівалентності при перекладі публіцистичного тексту	77
ЧЕРНЯЄВ Д. В. Локалізація відеоігор в україномовному просторі	79

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ СУЧАСНОГО ТЕРМІНОЗНАВСТВА

ДОЦЕНКО М. В. Структурні особливості англомовних термінів митної справи	80
ЖИГУЛІН В. В. Переклад складних англомовних термінів нафтогазової галузі	82
КІРСЄВА Д. О. Структурні особливості фразеологічних одиниць термінологічного походження	84
КОНОНЕНКО А. Ю. Словоскладання та префіксально-суфіксальні способи утворення політичної термінології	86
КОНОНЕНКО Я. Ю. Лексико-семантичні групи пропріативних авіаційних термінів в німецькій мові	88
МЕЛЕЩЕНКО Б. А. Концептуальні науково-технічні терміни метафори французької мови	91
МЕРЗЛОВА Є. І. Метафора як семантичний спосіб терміноутворення англомовних банківських термінів	93
РИЖИК М. М. Парадигматичні відношення в англомовній термінології архітектури та будівництва	96
РІЗНИК М. С. Поняття «терміни» і «нетерміни»: проблема розмежування	98
ХАВКІН А. Д. Англомовні метафоричні терміни ІТ-сфери	100
ЯЦЕНКО М. О. Прихована негація як смислова мовна категорія	101

ЛІНГВОПОЕТИКА ТА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ЛІТЕРАТУРНО-ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ

БІЛОЦЕРКІВСЬКА О. М. The Evolution of the Horror Genre in Feature Fiction	104
ВАСИЛЬЄВА О. С. Образ Зигмунда Фрейда у п'есі Еріка-Еммануеля Шмітта «Гість»	106
ГАЦУЛА Є. С. Урбаністичні мотиви у сучасній художній літературі	107
ЗАПОРОЖСЬКА Л. М. Стилiстичні прийоми чорного гумору в	109

Черняєв Д. В., студент
Лещенко Г. А., к. філол. н., доцент
Національний університет «Запорізька політехніка»

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР В УКРАЇНОМОВНОМУ ПРОСТОРІ

З огляду на розвиток останніх подій, популярність української локалізації в комп'ютерних іграх значно зросла. Запит гравців почав стрімко рости з 2014 року, що було вмотивовано політичними подіями. Але досі існує невелика кількість проектів, де є офіційна локалізація. Незважаючи на те, що кількість мовців за рейтингом WorldTips оцінюється в 33 мільйони, а це 44 сходинка зі 100 найбільш вживаних мов [1]. Беручи офіційну статистику цифрової крамниці Steam (яка є найпопулярнішою серед українців), в наявності 255 ігор [2].

Для аналізу проблеми привести в приклад гру Elex від німецьких розробників Piranha Bytes, де є 10 мов на вибір для інтерфейсу. Серед них англійська, німецька, французька, іспанська, італійська, польська, грецька, російська, китайська та корейська [3]. Якщо знову звернутися до рейтингу WorldTips, то можна порівняти кількість мовців. Українська знаходиться трішки нижче польської, яка розташувалася на 38 місці з 40 мільйонами мовців, але значно вище грецької, яка на 87 місці з 13 мільйонами мовців. Маючи таку базу, розробники можуть бути впевнені в тому, що гра знайде свого покупця.

Лише наявність української мови може створити певне цікавство в інформаційному полі для подальшої реалізації продукту. В такому випадку незацікавленість в локалізації можна пояснити небажанням студій ризикувати. Офіційна локалізація — це інвестиція, тому розробники очікують додаткові прибутки від продажу продукту. Для перекладу треба наймати цілий штаб із фахівців, які будуть підтримувати проект.

За словами А. Ніколаєвої (менеджер відділу перекладу в G5 Games), лише для мобільної гри потрібно від 6 до 12 місяців роботи для повної локалізації [4]. Кількість слів в комп'ютерних іграх іноді може перевищувати 50-100 тисяч слів, а це об'єм середньостатистичного роману. Сама локалізація ігор нагадує більш за все саме літературний переклад. За дослідженнями Г. Хруста локалізація поділяється на 7 рівнів: культурний, соціальний та комунікаційний, діловий та практичний, графічно-представлений, семантичний, граматичний, технологічний [5]. Локалізатору часто приходится мати справу з неологізмами, тому треба передати гравцю реальне значення слова. При цьому перекладач загнаний в технічні рамки. Текст перекладу повинен відповідати довжині тексту оригіналу, щоб не було подальших

конфліктів із інтерфейсом (коли текст виходить за задані програмою поля).

Головною проблемою для таких команд є технічний аспект. Щоб зайнятися перекладом, навіть фанатським, потрібен доступ до внутрішніх файлів гри, який частіше за все зашифрований розробниками. Для цього потрібно писати в підтримку та чекати офіційної відповіді.

Література

1. The 100 Most-Spoken Languages in the World. URL: <https://word.tips/100-most-spoken-languages/> (дата звернення: 30.10.2022).
2. Ukrainian Translations. URL: <https://store.steampowered.com/curator/2498681-Ukrainian-Translations/> (дата звернення: 30.10.2022).
3. Elex. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/ELEX> (дата звернення: 30.10.2022).
4. Як збільшити кількість ігор з українською локалізацією. Поради від Lead Localization Manager в G5 Games. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/increasing-the-number-of-games-with-ukrainian-localization/> (дата звернення: 30.10.2022).
5. Video Game Localization: The Analysis of In-Game Texts. URL: https://www.researchgate.net/figure/Layers-of-Localisation-Chroust-2007-p3_fig1_276048340 (дата звернення: 30.10.2022).

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ СУЧАСНОГО ТЕРМІНОЗНАВСТВА

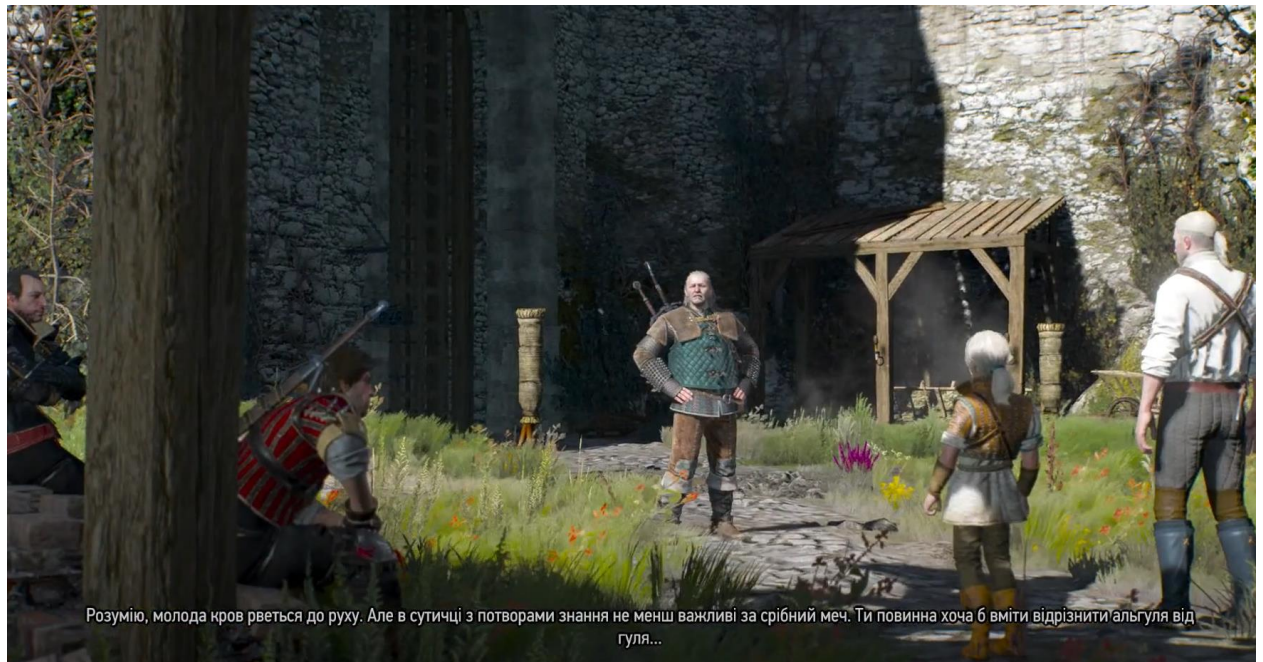
Доценко М. В., студент
Кузнєцова І. В., к. філол. н., доцент
Національний університет «Запорізька політехніка»

СТРУКТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ АНГЛОМОВНИХ ТЕРМІНІВ МИТНОЇ СПРАВИ

Термінологічна система митної сфери як невід’ємна частина словникового складу загальної мови збагачує свій вокабуляр різними шляхами. Побудова нових термінів за рахунок внутрішніх ресурсів шляхом утворення дериватів вважається в лінгвістиці найпродуктивнішим способом. Аналіз фактичного матеріалу засвідчив, що морфологічний словотвір сприяє більш повному, глибокому і точному вираженню думки. Суфіксація як вид даного способу терміноутворення залишається одним із найбагатших джерел поповнення словникового складу термінологічних систем, зокрема терміносистеми

Додаток Б

Скріншот діалогу в локалізованій версії відеогри The Witcher: Wild Hunt



Додаток В

Скріншот діалогу в оригінальній версії відеогри The Witcher: Wild Hunt

