

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

**ПЕРЕКЛАД НАРАТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ АНГЛОМОВНИХ
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ ТА ФРАНЦУЗЬКОЮ
МОВАМИ**

Виконала	студентка групи ГФ-312м Полякова Анастасія Романівна
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. К. А. Лут

Запоріжжя 2023

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

Полякової Анастасії Романівни

1. Тема кваліфікаційної роботи: **ПЕРЕКЛАД НАРАТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ АНГЛОМОВНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ ТА ФРАНЦУЗЬКОЮ МОВАМИ.**

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

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи: 22 грудня 2023 р.

3. Вихідні дані до проєкту (роботи): теоретичні та критичні праці вітчизняних та зарубіжних дослідників (Папуша І. В., Савчук Р. І., Шевчук О. Г., Aarseth E., Frasca G. та ін.), а також суцільна вибірка англомовних текстів гри Dragon Age: Origins.

4. ЗМІСТ розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що їх належить розробити): 1. Історія наратологічних досліджень. 2. Наративи в англомовних відеоіграх, їхні типи та структурні елементи. 3. Жанрово-стильова та лексико-граматична характеристика текстів англомовних відеоігор. 4. Лексичні особливості перекладу англомовних наративних елементів. 5. Граматичні трансформації при перекладі англомовних ігрових наративів. 6. Переклад англомовних образних засобів у ігрових текстах українською та французькою мовами. 7. Специфіка локалізації відеоігор для нової цільової аудиторії.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень): 6 рисунків, 8 таблиць

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи:

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	прийняв виконане завдання
I	Лут К. А., к. філол. н., доцент		
II	Лут К. 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 для написання розділів кваліфікаційної роботи	вересень – жовтень 2023	виконано
5.	Підготовка розділу 1	вересень 2023	виконано
6.	Підготовка розділу 2	жовтень-листопад 2023	виконано
7.	Написання вступу, загальних висновків та оформлення роботи	грудень 2023	виконано
8.	Нормоконтроль	грудень 2023	виконано
9.	Рецензування кваліфікаційної роботи	грудень 2023	виконано
10.	Захист кваліфікаційної роботи	грудень 2023	виконано

Студентка _____ Полякова А. Р.

Керівник кваліфікаційної роботи _____ Лут К. А.

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 120 с., 6 рис., 8 табл., 5 додатків, 79 джерел.

Об'єкт дослідження – жанрові, стилістичні та лексико-граматичні особливості інтерактивного наративу англомовної відеогри *Dragon Age: Origins*.

Мета роботи – виявлення особливостей перекладу наративних елементів англомовних відеоігор українською і французькою мовами.

Методи дослідження – описовий, метод якісного аналізу, систематизації, класифікації, типологізації, метод контент-аналізу, зіставного та перекладацького аналізу, контекстуального аналізу та кількісних підрахунків.

У першому розділі кваліфікаційної роботи подано короткий виклад історії наратологічних досліджень, сучасний стан дослідження відеоігрових наративів. Подано також перебіг ключових подій історії становлення та розвитку відеоігор як форми наративного мистецтва, окреслено мультимодальну природу відеоігор, визначено типи наративів, а також головні складники відеоігрового наративу. Другий розділ присвячений аналізу англомовних наративних елементів, лексико-граматичним та жанрово-стилістичним особливостям їх перекладу українською та французькою мовами; у короткій формі подано деякі приклади локалізації англомовних відеоігор під потреби цільової аудиторії. У висновках окреслені основні результати розрахунків та аналізу науково-інформативного та емпіричного матеріалу, визначено перспективи подальших досліджень. Додатки А, Б містять зразки англомовних відеоігрових текстів. Додатки В, Г містять тези доповідей на наукових конференціях за темою роботи. Додаток Д містить наукову статтю у фаховому виданні за темою роботи.

НАРАТОЛОГІЯ, МУЛЬТИМОДАЛІСТИКА, ВІДЕОІГРИ, ПЕРЕКЛАД,
НАРАТИВНІ ЕЛЕМЕНТИ, ФІКСОВАНИЙ, ЕМЕРДЖЕНТНИЙ, ДІЙОВИЙ,
РЕФЕРЕНТНИЙ НАРАТИВ, ЛОКАЛІЗАЦІЯ

ЗМІСТ

Завдання на роботу

Реферат

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ НАРАТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ВІДЕОІГОР.....	13
1.1. Історія наратологічних досліджень.....	13
1.2. Наративи в англомовних відеоіграх.....	17
1.2.1. Відеогра як мультимодальне явище.....	17
1.2.2. Типи наративів.....	23
1.3. Структурні елементи наративів.....	27
1.4. Методологія дослідження наративних елементів відеоігор...	31
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНИХ НАРАТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ УКРАЇНСЬКОЮ ТА ФРАНЦУЗЬКОЮ МОВАМИ.....	35
2.1. Жанрово-стильова та лексико-граматична характеристика текстів англомовних відеоігор.....	35
2.2. Лексичні труднощі перекладу англомовних наративних елементів відеоігри Dragon Age: Origins.....	48
2.3. Граматичні трансформації при перекладі англомовних ігрових наративів українською і французькою мовами.....	61
2.4. Переклад англомовних образних засобів у ігрових текстах українською та французькою мовами.....	71
2.5. Специфіка локалізації відеоігор для нової цільової аудиторії.....	76
ВИСНОВКИ.....	85
SUMMARY.....	89

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	92
ДОДАТКИ.....	100
Додаток А. Англомовний відеоігровий текст «Dragon Cults».....	100
Додаток Б. Англомовний відеоігровий текст «Dwarven Faith»...	102
Додаток В Тези конференції.....	104
Додаток Г. Тези конференції.....	109
Додаток Д. Наукова стаття.....	114

ВСТУП

Сучасне мистецтво вдало користується перевагами науково-технічного прогресу: старіші витвори (наприклад, картини, зразки книгодрукарства, музичні твори, кінострічки) проходять процес оцифрування, в той час як новіші створюють вже безпосередньо в цифровій площині. Формуються також нові види мистецтва, наприклад, відеоігри, які своїй появі й розвитку завдячують саме науково-технічному прогресу. З'явившись на світ майже 70 років тому, за останні кілька десятиліть ігрова індустрія досягла значного прориву завдяки розвитку комп'ютерних технологій (3D-моделювання, технологія захоплення руху, комп'ютерна графіка тощо).

За своє ще відносно нетривале існування відеоігри здобули собі чималу прихильність по всьому світу: за даними міжнародного агентства Newzoo, станом на кінець 2023 року дохід глобального ігрового ринку сягатиме 187,7 мільярдів доларів США; очікується зростання кількості гравців до 3,38 мільярда до кінця 2023 року [46, с. 17]. Збільшилася кількість гравців і в Україні – станом на липень 2023 року, частка української мови на найпопулярнішій платформі-дистриб'юторі ігор для персональних комп'ютерів – «Steam» – становить 0,62% [44], що дорівнює приблизно 818 400 активних користувачів за місяць від 132 мільйонів в усьому світі. Це число не є абсолютним показником кількості гравців в Україні, адже не бере до уваги тих, хто грає іншими мовами, а також мобільних геймерів, однак невинне зростання числа тих, хто користується ігровими платформами українською, свідчить про перспективність розширення, зокрема, і українських ринків відеоігор та локалізації.

Відеоігри, подібно до літературних творів і кінострічок, мають на меті розказати історію, а отже містять наративи. Хоча одні з перших відеоігор майже (або зовсім) не мали сюжету (*Tennis for Two*, *Spacewar!*, *The Management Game*), з появою першої сюжетної гри *Donkey Kong* в 1981 році наративність стала однією з ключових ознак даного типу продуктів. Вперше

про застосування наративної теорії до емпіричного поля відеоігор науковці заговорили наприкінці XX століття: саме тоді наратологія проходила т.зв. «наратологічний поворот», тобто розширення сфери застосування даної теорії з виключно художніх текстів на інші стилі (наприклад, науковий або юридичний) і мистецькі форми (кінематограф, відеоігри). Існують певні характерні ознаки, що відрізняють наратив відеоігор від наративу в інших формах мистецтва, зокрема їх інтерактивна природа, що може створювати як нові можливості для оповідання історії, так і нові труднощі.

Відеоігри відкривають чималий простір для досліджень, як з технологічної точки зору, так і з погляду гуманітарних наук. Технічною складовою і розробкою відеоігор займаються програмісти, гейм-дизайнери, художники комп'ютерної графіки тощо; відповідно, дослідженням цієї сторони питання займаються комп'ютерні науки та студії дизайну. Мовна і наративна складова, тобто сама історія, те, як вона розгортається, а також яку роль в цьому відіграє мова, є роботою наративних дизайнерів (у відеоіграх немає сценаристів) та об'єктом досліджень низки гуманітарних наук, включно з лінгвістикою і наратологією. Наукова робота в цій площині гуманітарного знання почала своє становлення ще наприкінці XX століття: дисертація літературознавиці Мері Енн Баклз *Interactive Fiction: The Computer Storygame «Adventure»* [17, с. 108–109] була однією з перших праць, що звернула увагу на внесок відеоігор у культуру, проте у свій час дослідниця зустріла чималий опір з боку наукової спільноти.

Кілька десятиліть потому, на початку 2000-х років, її справу продовжили чисельні академіки й науковці, доводячи раз за разом, що такий унікальний у своїй природі текстуальний продукт, як відеоігри, є цікавим об'єктом для дослідження, і що він має розглядатися, зокрема, і з лінгвістичної та літературознавчої точок зору. Американські та європейські дослідники неодноразово зосереджували свої роботи на наративному дизайні та аналізі наративних складових відеоігор. Серед них, зокрема, Е. Арсет [19; 20], який запропонував власну модель наративної класифікації

відеоігор; Т. Піненбург [52], А. Енслін [30], Г. Фраска [32] та ін. У вітчизняній лінгвістиці й перекладознавстві зацікавленість вивченням наративної природи відеоігор також зростає. Українські науковці проводили власні дослідження на цю тему: С. Харицька і А. Колісниченко досліджували відеоігри як мультимодальний вид мистецтва [15]; О. Шевчук розглядав їх як об'єкт лінгвістичних досліджень [17]; О. Пожарицька розробила жанрову таксономію відеоігор, розділивши їх, зокрема, на наративні та ненаративні [11]; Т. Варбанець [1] зосередилась на перекладі віртуальних власних назв як одного з наративних елементів відеоігор.

Близько десятиліття тривають заклики до розширення ринку української локалізації відеоігор. Дедалі більше розробники та видавці бачать український ринок окремим і самобутнім, а не частиною російського, як це було донині; так само й українці дедалі частіше відмовляються від російської локалізації на користь української (якщо така є) або англійської: через це потреба у власному перекладі відеоігор помітно зросла. Так, згідно з Каталогом Української Локалізації Ігор [3], станом на 2023 рік українська мова доступна в більш ніж двох тисячах відеоігор: з них 1709 мають офіційну локалізацію, від невеликих інді-проектів (*Evolings*) до ігор, розроблених гігантами відеоігрової індустрії, як, наприклад, *Baldur's Gate 3*, яка мала українську мову з першого дня релізу.

Задля якомога точнішої передачі, зокрема, наративних елементів англійських відеоігор українською мовою, є потреба більш детального їх дослідження. **Актуальність роботи** зумовлена відносною новизною погляду на відеоігри з точки зору наратології, специфікою англійських складників відеоігрових наративів та їх передачі іншими мовами, а також потребою в подальших дослідженнях даної галузі мовознавства.

Зв'язок роботи з науковими темами. Кваліфікаційну роботу виконано в межах ініціативної наукової теми кафедри теорії та практики перекладу Національного університету «Запорізька політехніка» № 06111 «Когнітивно-дискурсивна організація текстового простору міжкультурної

(кроскультурної) комунікації». Тема роботи затверджена наказом ректора № 440 від 14 листопада 2023 р.

Метою роботи є виявлення особливостей перекладу наративних елементів англомовних відеоігор українською і французькою мовами. Для реалізації поставленої мети необхідно виконати низку завдань:

- дослідити теоретичні аспекти вивчення наративних елементів у відеоіграх, зокрема їхнє визначення, типи та структурні елементи;
- визначити стилістичні, жанрові та лексико-граматичні особливості наративної складової відеоігор;
- проаналізувати емпіричний матеріал дослідження і виявити лексичні та граматичні особливості перекладу англомовного тексту українською та французькою мовами;
- визначити труднощі перекладу та локалізації наративних ігрових текстів англомовної відеогри.

Для виконання поставлених завдань використовувались такі **методи**: описовий, метод якісного аналізу, систематизації, класифікації, типологізації, метод контент-аналізу, зіставного, перекладацького аналізу, контекстуального аналізу, кількісних підрахунків та кількісного аналізу фактичного матеріалу. Описовий метод використовувався для визначення ключових понять, яких торкається дослідження: наратив, відеогра та інші, а також огляду історії наратологічних досліджень і вивчення текстуальної складової відеоігор. Методом систематизації на основі науково-інформаційних джерел були проаналізовані окремі складники наративу відеоігор: ігровий світ, оповідач, події, персонажі. За допомогою якісного аналізу фактичного матеріалу було знайдено головні жанрово-стилістичні та лексико-граматичні особливості англомовних наративних елементів гри *Dragon Age: Origins* [70]. Обраний емпіричний матеріал було досліджено методами кількісного аналізу (визначено кількість слів, речень, текстів; найчастіше вживані слова тощо), типологізації (зазначення поділу текстів на категорії), зіставного аналізу (зіставлення паралельних текстів англійською й

українською та англійською і французькою мовами), перекладацького аналізу (визначення перекладацьких труднощів, що виникають під час відтворення англомовних ігрових текстів українською і французькою мовами, трансформацій, що їх було використано для подолання цих труднощів).

Об'єктом дослідження слугують жанрові, стилістичні та лексико-граматичні особливості інтерактивного наративу англомовної відеогри *Dragon Age: Origins*.

Предметом дослідження є особливості та способи перекладу наративних елементів англомовної відеогри *Dragon Age: Origins* українською та французькою мовами.

Матеріалом дослідження є текстова складова англомовної відеогри *Dragon Age: Origins*, зокрема т. зв. записи в кодексі, обрані методом суцільної вибірки, обсягом 57 658 слів, їхній переклад українською і французькою мовами.

Теоретична значущість роботи полягає в сприянні розвитку вітчизняної наратології відеоігор, розширенню перекладацького дискурсу стосовно цього питання, а також застосуванні попередніх напрацювань з наратології відносно нових її напрямів, що тільки розвиваються.

Практична цінність роботи полягає у використанні отриманих результатів для подальших досліджень з наратології та перекладознавства, а також безпосередньо перекладу наративних елементів як аспекту локалізації відеоігор. Результати роботи можуть бути використані студентами, магістрами, аспірантами для написання наукових робіт.

Апробацію наукового дослідження було здійснено на III Всеукраїнській науково-практичній конференції студентів та аспірантів «Актуальні проблеми перекладознавства, текстології та дискурсології» (Запоріжжя, 2022), а також на науково-практичній конференції «Тиждень науки-2023. Гуманітарний факультет» (Запоріжжя, 2023).

Публікації. Результати дослідження опубліковано в статті «Narrative in Video Games' Verbal Mode» в міжнародному виданні *Periodyk Naukowy Akademii Polonijnej* (2023).

Структура роботи зумовлена потребами поставленої мети дослідження, науковою логікою, особливостями обраного емпіричного матеріалу. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (79 найменувань) і додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ НАРАТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ВІДЕОІГОР

1.1. Історія наратологічних досліджень

Поняття наративу сягає своїм корінням ще античних часів. У риторичі «наративом» називали частину промови, що слідувала за виголошенням тези. Послідовність викладу подій в риторичі відігравала значну роль, адже давала можливість переконати опонента або слухача, тому увагу до наративів як складової частини риторичи приділяли такі античні філософи, як, наприклад, Аристотель [13, с. 262–263].

Як окремий розділ літературознавства наратологія почала своє становлення у 60-х роках ХХ сторіччя внаслідок перегляду структуралістського підходу з точки зору комунікативних уявлень про природу мистецтва. У цей час розвивається класичний напрям наратології, що формується завдяки німецькому літературознавству; одні з перших робіт з класичної теорії оповіді належать німецьким дослідникам Кьоте Фрідеманн і Оскару Вельзеру [10, с. 30]. У класичний період наратології увага дослідників зосереджується на систематизації наративу як всезагального явища, виділенні його основних ознак і особливостей. У роботах цього періоду досліджували такі поняття, як *сюжет* та *подія*, зосереджувалися на з'ясуванні їхніх особливостей, розробці критеріїв і ознак художнього твору.

Перші дослідники наративу (Р. Барт, К. Бремон, А. Греймас, Цв. Тодоров, Ж. Женетт, Дж. Принс, Дж. Куллер, М. Баль, С. Четмен та ін.) [5, с. 6] виокремили такі основні складові наративу: фокалізація (позиція наратора в творі), порядок розповіді, частота, і тривалість.

На перший план висувається комунікативний характер оповідного тексту, вводяться поняття *імпліцитний автор* та *імпліцитний читач*; Ф. Штанцель досліджував проблему *наратора* як посередника між автором і

читачем [8, с. 26–27]. Ж. Жанетт виокремлював три *рівні наративу* (історія, дискурс та оповідь), що відображаються у граматичних формах дієслова: стан (активний, пасивний), спосіб (дійсний, умовний) і час (теперішній, минулий, майбутній) [34, с. 89].

Точкою відліку посткласичної (або постструктуралістської) наратології вважається так званий «наратологічний поворот», що являє собою розширення наратологічної методології з літератури на інші дисципліни, такі як медицина, релігія, право та інші. Новими напрямками стають контекстуалістський, тематичний та ідеологічний. Об'єктом досліджень стає не сам наративний текст, а власне процес творення оповіді, що необов'язково відноситься до літературних творів і розширює область досліджень також на історіографічний, конверсаційний, кінематографічний та інші види дискурсу.

Такий розвиток наратології є певною мірою закономірним з декількох причин. По-перше, сучасні дослідження відходять від аналізу окремого тексту, надаючи перевагу охопленню суміжних із текстом елементів (дискурсу). По-друге, наратологія розповсюджується на інші, окрім літературознавства, царини, адже елементи наративу наявні не лише в художніх текстах, але й в історичних, новинних, кінематографічних, музичних і т. д. По-третє, науково-технічний розвиток подарував нам нові види мистецтва і площини комунікації, такі як комікси, кінематограф та відеоігри, в яких також наявний наратив, який проте виражається не лише в текстуальному вигляді.

Передумовами до появи посткласичного напрямку наратології були праці структуралістів, таких як Цв. Тодоров та Ж. Жанетт [5, с. 10], що пропонували поділ наративу на фактуальний та фікційний та робили спроби вивести наратологію за межі вивчення суто художніх текстів, залучити до неї фактуальні жанри. У свою чергу, такий дослідник класичного періоду наратології, як Ю. Лотман, наприклад, відходив від дослідження наративу лише в літературній площині, приділяючи увагу дослідженням кінонаративу.

Наратив «стає всюдисущим: він з легкістю перетинає кордони жанрів, культур і класів» [5, с. 6]; тому новим «завданням» нратології стає упорядкувати цю всюдисущність, визначити аспекти, що застосовуються до всіх наративів, систематизувати різноманіття їх проявів.

Посткласичний етап нратології не відкидає напрацювання теоретиків класичного періоду, а скоріше розробляє нові методології та напрями на основі попередніх досліджень, переосмислює більш ранні концепти і переглядає сферу їх застосування. Фокус зміщується з оповідного тексту як *продукту*, що містить в собі наратив, на сам *процес* оповіді, що складається як з формування історії, так і з її сприйняття.

Першим термін «посткласична нратологія» ввів Д. Герман у статті *Scripts, Sequences, and Story: Elements of a Postclassical Narratology* [38, с. 1046] у 1997 році, а через два роки у колективній праці під його редакцією було засвідчено зміни наративної теорії з появою нових моделей аналізу, що були згадані вище. Дослідник також наголошує, що посткласична нратологія включає класичну як один зі своїх «моментів», проте становлення нових методологій зумовлює появу нових поглядів на форму і функціонування наративу [37, с. 35].

Що стосується нратології відеоігор, її поява та історія не є надто спокійними. На сучасному етапі розвитку ведуться суперечки стосовно доцільності вивчення ігрових наративів через призму літературознавчих нратологічних теорій, адже різниця між літературним твором і відеогрою очевидна. Замість повністю визначеної автором сюжетної лінії, в деяких іграх (як, наприклад, ігри серії *Dragon Age*), гравець може сам визначати, яким буде сюжет. Тут можна провести аналогію з конструктором *Lego*, де гравцеві дається набір деталей, з яких можна скласти різні предмети. Відеогра, як і конструктор, йде з «інструкцією» – задуманим розробниками проходженням сюжету, який, проте, необов'язково повторювати.

Нратологічні дослідження відеоігор з'являються як частина робіт на більш широку тематику на стику тисячоліть. Майже одразу за цим

народжується і т.зв. суперечка «наратології проти людології», в якій численні дослідники намагалися з'ясувати, чи є ігри історіями. Вона швидко переросла у мета-суперечку, де перевага надавалась не аналізу відеоігор крізь призму наративної теорії, а радше коментарям і обговоренням самої суперечки. Також слабким місцем таких дебатів було надто категоричне розділення і антагонізація нратологів і людологів, з твердженнями, ніби останні не вважали доцільним застосовувати щодо нового емпіричного поля відеоігор літературознавчу наративну теорію [19, с. 2]; однак вони, скоріш, вважали доцільним переглянути як об'єкт дослідження, так і самі інструменти, що використовуються для вивчення наративу відеоігор (тобто літературознавчу нратологічну теорію). Таку позицію щодо досліджень наративних аспектів відеоігор займали, зокрема, Е. Арсет [19; 20], Г. Фраска [32], Дж. Джул [40] та інші.

Джул у своїй статті *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives* [40] приводить три аргументи на користь зв'язку наративу і ігор:

- 1) ми використовуємо наративи для всього;
- 2) у більшості ігор представлені наративні вступи і передісторії;
- 3) ігри мають деякі спільні риси з наративами.

Е. Арсет пропонує застосувати наративну теорію до відеоігор, створивши засновану на спільних аспектах ігор та історій модель у вигляді багатовимірного спектру, в якому чотири основні напрямні (світ, дійові особи, об'єкти та події) можуть коливатися від виражених більш наративно до більш людично; наприклад, лінійний світ буде більш наративним, в той час як відкритий – людичним, і так далі [19, с. 2].

Ансгар Нюнінг зіставляє і порівнює напрями досліджень нратології в її класичний та посткласичний періоди, виділяючи такі основні розбіжності: об'єкт дослідження зміщується з оповідного тексту в класичній на процес читання наративу, увага переходить зі статичного продукту на динамічний процес; класична нратологія тяжіла до бінарності структурування, посткласична ж – до цілісного опису; в класичній нратології спостерігаємо

встановлення граматики наративу, в посткласичній – застосування напрацювань попередніх років для інтерпретації; класична наратологія є відносно уніфікованою, посткласична ж в силу свого переходу у різні площини є інтердисциплінарним проєктом [48, с. 16–18].

Отже, наратологія цікавила людство ще з давніх часів. У Давній Греції наратологічні дослідження були частиною риторики, проте як окремий напрямок літературознавства наратологія сформувалася лише в 60-ті роки ХХ сторіччя. Першим її етапом був класичний, або структуралістський. У цей час дослідники ставили завдання систематизації наративу, виокремленню його ознак, характеристик і типів. Наступним етапом є посткласична наратологія, яка набагато розширила як методи досліджень, так і їх медіальність, виводячи наратив з літературної теорії в інтердисциплінарну площину. Це зумовило появу безлічі нових напрямів вивчення наратології, які були неможливими до того через певну обмеженість досліджень літературними художніми текстами, зокрема наратологію відеоігор. І хоча деякі дослідники ставлять під сумнів доцільність вивчення наратологічної складової ігор з використанням теорій літературознавства, зв'язок гри та наративу є беззаперечним.

1.2. Наративи в англomовних відеоіграх

1.2.1. Відеогра як мультимодальне явище

Ігри є невід'ємною складовою соціального життя. Ще до появи людства мавпи мали ігри як соціальні ритуали. Перші ігри, в які грали люди, також відігравали певну ритуальну роль, проте з часом вони розвивалися, набуваючи нових призначень. Такі дослідники, як Фрідріх Шиллер [56, с. 17] та Герберт Спенсер [59, с. 215] вважали ігри проявом естетичного життя людини, діяльністю, метою якої є вона сама; Карл Грос висував протилежне

припущення, стверджуючи, що ігри сприяють кращому пристосуванню до навколишнього середовища [35, с. 2].

Якщо найдавнішим етапом розвитку ігор є, наприклад, шлюбні ігри мавп та інших тварин, то найновішим вважається створення відеоігор. Згідно з Кембріджським словником, відеогра – це «різновид гри, у якому гравець контролює рухомі зображення на екрані через натискання кнопок» [79]. Синонімічним до цього терміна є термін *комп'ютерна гра*, іноді їх використовують як взаємозамінні.

У порівнянні з літературою, театром, або кінематографом, історія відеоігор є відносно молодого і починається у другій половині XX століття. Те, що зараз вважається першою відеоігрою, у 1958 році створив американський фізик Вільям Гігінботам [63]; гра має назву *Tennis for Two*, і була покликана показати технічні можливості обчислювальної техніки тих часів. Безсумнівно передова на кінець 1950-х років технологія, ця гра, однак, мала низьку естетичну цінність і не містила наративу взагалі (що доволі логічно, оскільки задум її творця був зовсім інший), і така тенденція зберігалася аж до 1981 року, коли компанія «Nintendo» у співпраці з Шігеру Міямото розробила першу відеоігру, що містила історію – *Donkey Kong* [61]. Сюжет гри полягав у тому, що гравець мав врятувати свою дівчину від мавпи, що викрала її та з кожним рівнем піднімалася все вище і вище. Окрім першого ігрового сюжету, відеогра також містила перші катсцени, що розкривали його під час проходження, а також щось на кшталт перших діалогів (наприклад, крик дівчини про допомогу, що зображувався у вигляді текстової бульбашки). Поява у відеоіграх історії, а відповідно, і наративності, є важливим етапом їхнього розвитку: сюжетність відеоігор вказує на необхідність мети, що пояснювала та виправдовувала б дії протагоніста (і гравця), а також наративний і мистецький потенціал даної царини.

Відеоігри було визнано видом мистецтва у 2011 році; рік потому, у 2012, у Смітсонівському музеї американського мистецтва була проведена

виставка *The Art of Video Games*, один з кураторів якої, Кріс Мелісінос, таким чином коментує відношення відеоігор до мистецтва: «Відеоігри використовують зображення, дії та участь гравця, щоб розповідати історії та залучати їхню аудиторію. У такий самий спосіб, як кіно, анімація та перформанс, їх можна вважати переконливою та впливовою формою наративного мистецтва» [46].

Очевидно, що серед більш консервативних мистецтвознавців визнання відеоігор мистецькою формою викликало обурення: кінокритик Роджер Еберт категорично висловлював своє невдоволення, бо, на його думку, «ніхто ніколи не міг процитувати гру так, як великих драматургів, поетів, режисерів, прозаїків і композиторів...» [15, с. 2]. Проте численні дослідження сюжетів і текстів відеоігор доводять хибність такої думки.

З точки зору мультимодалістики комунікація як процес трансляції значень відбувається із залученням кількох модусів. Модуси – це «семіотичні ресурси, що дають можливість для одночасної реалізації дискурсивно-комунікативної практики та різних типів інтеракції її учасників» [43, с. 21]. Прибічники мультимодалістики стверджують, що будь-який текст є мультимодальним, оскільки послуговується такими семіотичними модусами, як мова, графіка, типографія тощо. І хоча дослідники сходяться на думці, що мультимодальність «традиційних» текстів потребує подальшого обґрунтування [2, с. 44], наявність декількох комунікативних модусів власне у відеогрі є безсумнівною.

Серед усіх модусів відеогри, мова найбільше представлена у вербальному і аудіальному. Вербальний модус практично і є мовним вираженням інформації, що передається. В аудіальному (звуковому) модусі мова виявляється здебільшого в озвученні реплік персонажів і/або наратора (якщо такий присутній), співі пісень; також в деяких більш сучасних іграх (*Diablo IV*, *The Last of Us: Part II*, *Mortal Combat I*) існує функція «читання з екрана» – озвучення інтерфейсу, інструкцій, вкладок меню, або навіть того, що відбувається на екрані під час гри для осіб з вадами зору, що робить ігри

більш доступними навіть для гравців із спеціальними потребами. Найбільш цікавими з точки зору лінгвістики є вербальний модус рольових відеоігор. Цей жанр є прямим цифровим нащадком настільних ігор з киданням кубика, з яких, мабуть, найвідомішою є «*Dungeons and Dragons*» («Підземелля і дракони»).

Як і у випадку *Dungeons and Dragons*, у рольових відеоіграх події часто розвиваються у фентезійному або науково-фантастичному оточенні, через що виникає потреба в описі культури, історії, створінь, вигаданих і унікальних для певного ігрового світу. Для того, аби цей вигаданий світ було легше уявити (або, скоріше, повірити у нього, адже ігрові світи, хоч і мають лише віртуальне вираження, проте об'єктивно існують), опис унікальних внутрішньоігрових явищ реалізовується декількома способами: через катсцени, зокрема, на початку гри, які дають первинне розуміння деяких унікальних понять; іноді вони можуть супроводжуватися або ж бути повністю замінені потоком статичних (або рухомих) зображень, а також епіграфом; за допомогою діалогів з різними неігровими персонажами або персонажами-супутниками: розмова з персонажами, пов'язаними з різними внутрішньоігровими організаціями/ країнами/тощо може дати більше інформації про ці самі організації чи країни. Так, наприклад, розмови з персонажем гри *Dragon Age: Inquisition* на ім'я Кассандра дозволять дізнатися більше про організацію Шукачів правди (The Seekers of Truth); Доріаном – про суспільство імперії Тевінтер (Tevinter Imperium); Залізним Биком – про народ к'юнарі (Qunari) тощо.

Ще одним способом подачі фонові, не надто важливої для основного сюжету інформації, є так звані записи кодексу. Вони можуть відрізнятися за формою та змістом від одного запису до іншого: так, деякі з таких текстів є уривками з праць вигаданих дослідників у ігровому світі (наприклад, хоч в записі про країну Андерфелс зазначено авторство ігрового персонажа – брата Дженітиві, насправді ж цей текст був написаний одним з авторів гри), в той час як інші є імітацією записів у щоденнику, дипломатичних меморандумів і

навіть міфів. Деякі записи кодексу містять в собі також певні інструкції та опис ігроладу, проте через те, що вони передають інформацію не стільки про ігровий світ, скільки про власне правила, за якими гравцю слід взаємодіяти з продуктом, вважаємо доцільним віднести їх скоріше до допоміжних людичних (ігрових), ніж наративних, елементів.

Проаналізувавши праці на тему наративного дизайну відеоігор, ми виокремили такі функції катсцен: *інформативну* (як-от, початкова сцена в *Dragon Age: Origins*, де гравця знайомлять з найзагальнішими поняттями гри) [39, с. 187]; *задання чи зміни темпу* (додавання напруги перед важливою битвою, або ж навпаки, дати гравцю перепочити) [62, с. 84]; *винагорода* (наприклад, сцена смерті дракона після перемоги над ним як винагорода за пройденою битву) [62, с. 206]. Також хочемо додати, що катсцени у відеоіграх можуть виконувати і *естетичну* функцію, оскільки відеоігри є визнаною формою мистецтва, а отже несуть в собі й естетичну цінність.

За класифікацією, поданою в праці *A Game Narrative Toolbox* [39, с. 160], діалоги у грі також мають декілька різновидів: діалоги *оточення*, *інтерактивні* діалоги, і діалоги *в катсценах*. Відповідно, вони можуть виконувати такі функції: *характеризація* (дає/додає розуміння про характер певного персонажа, включно з аватаром гравця); *світобудова* (розповідає про історію та особливості ігрового світу); *задання/зміна темпу* (дає змогу розслабитись і перепочити після важкої битви); *гумор* (покрощує настрій).

Діалоги у рольових відеоіграх мають високу варіативність. Діалогів оточення може існувати декілька різновидів, що їх можна запустити в певній місцевості: наприклад, при першій появі в місцині Далекозем'я в грі *Dragon Age: Inquisition*, Доріан каже: «*The Fereldan heartland. It's a brave new world, Dorian Pavus*». – «*Саме серце Ферелдену. Це прекрасний новий світ, Доріане Павус*»; або ж після якоїсь дії: так, протагоніст гри при загорянні індикатору пошуку може сказати «*There must be something here*». – «*Тут має щось бути*» або «*Let's look around...*» – «*Давайте оглянемося навкруги...*»; або ж просто

через певний період часу (періодичні розмови між супутниками). Інтерактивний діалог в силу своєї природи передбачає певну варіативність: саме тут гравець може обрати той чи інший шлях, яким його поведе гра. Так, наприклад, під час квесту «Тут чорніє безодня», гравець може обрати долю ордену Сірих Вартових: об'єднатися з ними чи відправити їх у вигнання. Гравець робить цей вибір, саме обираючи відповідну репліку діалогу.

Записи кодексу є внутрішньоігровими текстами, що подають фонову інформацію про світ гри не у формі діалогу чи катсцени. Зазвичай гравець збирає ці записи поступово під час проходження гри і може знайти і почитати їх в ігровому журналі. Вони мають різне стилістичне забарвлення, що змінюється від одного запису до іншого. Тексти, що описують унікальне для гри явище/істоту, будуть написані у стилі, наближеному до наукового, з притаманними йому точністю, лаконічністю і беземоційністю: *«The scouts report activity uncharacteristic of lupine behavior»*. – *«Розвідники повідомляють про активність, непритаманну поведінці звичайного вовка»*. Ті, що мають на меті імітувати записи в щоденнику персонажа або записки, копіюватимуть його/її особистий стиль. Тексти, що імітують певні офіційні документи, будуть написані у псевдо-офіційно-діловому стилі (адже йдеться про вигадані організації, які не мають жодної реальної влади): *«We, the mages of Ferelden and Orlais, do hereby dissolve the Circles and renounce our sworn submission to the Order of the Templars, effective immediately»*. – *«Ми, маги Ферелдену та Орлею, цим документом проголошуємо розпуск Кіл та відмову від присяги підкорятися Ордену храмовників. Документ вступає в силу негайно»*.

Існує також унікальний для відеоігор елемент, що відрізняє їх від усіх інших видів мистецтв: ігролад. Ігролад (або геймплей) – це певний характерний спосіб взаємодії гравця та відеогри [73]. Так само, як в звичайних іграх (таких, як хованки) існують певні дії, які гравець може виконувати, у відеоіграх такі дії є частиною ігроладу.

З точки зору наративності відеоігри поділяються на сюжетні та несюжетні. Несюжетні ігри мають або дуже мало історії (опису ігрового світу, діалогів, сюжетних сцен тощо) або не мають її взагалі. Наприклад, перша відеогра серії *Doom*. Звичайно, вона має сюжет, проте його напрочуд мало, і він не відіграє жодної більш чи менш важливої ролі для сприйняття та занурення у гру. Головним елементом цієї гри є ігролад, тобто ігрові дії, що виконує гравець, а саме: вбити всіх ворогів і пройти з точки А в точку Б, не втративши при цьому все своє здоров'я.

У сюжетних іграх на перше місце висувається історія, а ігролад є не таким важливим; в багатьох з них є навіть спеціальний рівень складності – сюжетний, з максимально спрощеними ігровими механіками (дається більше часу, щоб натиснути на потрібну кнопку, у ворогів менше здоров'я тощо). Така складність дозволяє максимально зосередитись на самій історії, допомагає тим, хто не має великого досвіду гри у відеоігри, робить цей вид мистецтва доступним для більшої кількості людей.

Отже, ігри як явище існують в людському суспільстві з найдавніших часів; більш того, грати в ігри притаманно не лише людям, а й деяким тваринам, наприклад, мавпам. Відеоігри є лише етапом ігрового розвитку, на даний час найновітнішим. Беззаперечно, відеоігри є мультимодальним явищем, оскільки залучають одразу декілька семіотичних модусів: вербальний, візуальний, аудіальний, та безпосередньо ігровий (ігролад); як дослідників наративних елементів ігор нас цікавить в першу чергу саме вербальний семіотичний модус, до якого входять катсцени, діалоги і записи кодексу. Катсцени і діалоги мають кілька різновидів і функцій; головною функцією записів кодексу є подача додаткової інформації про світ і правила гри.

1.2.2. Типи наративів

У підрозділі 1.1 зазначалося, що наратив є предметом дослідження наратології. Проте навіть у наш час дослідники мають труднощі з визначенням власне поняття наративу, надаючи йому опис з різними ступенями деталізованості та використовуючи різні підходи для його дефініції.

Джералд Прінс у своїй роботі *A Dictionary of Narratology* надає таке визначення поняттю «наратив»: «...репрезентація (як результат і процес, об'єкт і акт, структура чи структурування) однієї чи більше дійсних чи вигаданих подій, поданих одним, двома чи кількома (більш чи менш проявленими) нараторами одному, двом чи кільком (більш чи менш проявленим) нарататорам» [50, с. 58]. Визначення Ж. Женетта звучить так: «наратив – це рід дискурсу, що характеризується тим, що «розповідає певну історію» [34, с. 4].

Як бачимо, існує декілька підходів до визначення поняття наративу: деякі дослідники акцентують увагу на комунікативній складовій поняття, тобто на нараторі (той, хто розповідає) і нарататорі (той, кому розповідають). При цьому наратив не обмежується лише текстуальністю: до текстових елементів можуть додаватися візуальні, звукові, декоративні елементи, елементи комп'ютерної графіки тощо. Головним у визначенні наративу є те, що це акт розповіді певних подій, а також результат цієї розповіді, що може являти собою текст, зображення, музичні твори, театральні вистави, кінострічки, відеоігри, і багато інших.

У нашій роботі ми зосереджуємось на дослідженні інтерактивного наративу та наративу відеоігор. Інтерактивний наратив – це форма цифрової взаємодії, в якій користувачі створюють або впливають на драматичну сюжетну лінію власними діями [54, с. 67]. На відміну від інших форм наративу, де історія має один початок і один кінець, і нарататора веде через

цей незмінний шлях оповідач, інтерактивний наратив має щонайменше дві можливі варіації розвитку подій.

Головною метою інтерактивного наративу є змусити користувача впевнитись, що він або вона має кардинальний вплив на історію [там само]. Наскільки вплив нарататора є вагомим, визначається ступенем розгалуженості наративу, і тим, наскільки той чи інший вибір впливатиме на подальші події.

Прикладами продуктів, що містять у собі інтерактивний наратив, можуть бути найрізноманітніші форми медіа:

- відеоігри – *Baldur's Gate*, *Mass Effect*, *Fallout* [65];
- візуальні новели (форма цифрового фікшну, в якому історія подається за допомогою статичних зображень, текстових блоків і звуків) – *The Arcana* [29], *Phoenix Wright: Ace Attorney* [65];
- деякі сюжетні настільні ігри: *Dungeons and Dragons* [36], *Vampire: The Masquerade* [53], *Pathfinder Roleplaying Game* [24];
- інші види медіа: інтерактивні книжки (*Lone Wolf Stories*) [28], фільми (*Black Mirror: Bandersnatch*) [23], театральні постанови (*Sleep No More*) [51] тощо.

Наратив відеоігор – це історія, що розповідається у площині відеоігри. Деякі дослідники кажуть також про людонаратив – перехрещення у відеоіграх елементів наративу та ігроладу (ігрових механік), проте ототожнювати ці два поняття є неправильним, оскільки людонаратив є дещо ширшим і зосереджується на тому, як історія розкривається через ігрові механіки. Наратив відеоігор в свою чергу поділяється на декілька видів: фіксований (*embedded*), емерджентний (*emergent*), референтний (*evocative*) та дійовий (*enacted*) [68]. Більшість відеоігор, що мають сюжет, містять у собі декілька видів наративів.

Фіксований наратив у відеогрі є майже ідентичним до наративу в, наприклад, художньому творі чи фільмі. Це наперед визначена історія, що не змінюється в залежності від дій гравця. Вона має єдиний початок і єдиний

кінець та при повторному проходженні залишається незмінною. Ігри серії *Devil May Cry* та *Resident Evil* від розробника *Capcom* є прикладами ігор з фіксованим наративом.

Емерджентний наратив має більше спільного з інтерактивним, оскільки тут вибір гравця впливає на розгортання історії. Звичайно, докорінно змінити сюжет (наприклад, зробити вибір, що не передбачений грою) не можна, проте є можливість піти різними шляхами до різних розв'язок. Емерджентний наратив може містити декілька початків (їх обирає гравець до початку самої гри) і декілька розв'язок; при повторному проходженні, обравши інші варіанти з можливих, гравець отримає інший результат. Термін «емерджентний» означає систему, що має особливі властивості, не властиві її підсистемам; так само і емерджентний наратив як система містить в собі різні підсистеми (варіанти розвитку подій), проте не визначається ними. Прикладами відеоігор з емерджентним наративом є ігри серій *Dragon Age*, *Mass Effect* (BioWare), *Fallout* (Interplay Entertainment), *Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda).

Суть *референтного наративу* полягає в тому, що він покладається на знання, досвід і уяву гравця. Цей вид наративу «посилається» на інші види медіа – книги, фільми, комікси і т. ін., а також попередні ігри серії (якщо йдеться про сиквел). Він містить елементи, які гравець може (і, за задумом розробників, має) впізнати для того, щоб склалася цілісна картина історії. Прикладами референтних наративів є ігри серії *The Witcher* від розробника *CD Project Red*, засновані на однойменних книгах польського письменника Анджея Сапковського, а також ігри за мотивами кінофраншизи *Star Wars*, яких налічується більше сотні [67].

Дійовий наратив визначається здебільшого діями самого гравця, проте трохи іншим чином, аніж це робить емерджентний наратив. У дійовому наративі напрямок, у якому піде історія, залежить від ігрових механік: наприклад, чи натисне гравець потрібну кнопку вчасно, або чи має він або вона достатній рівень, щоб пройти далі. Прикладом такого наративу є інді-

гра *Little Nightmares* від розробника *Tarsier Studios*, де гравцю через численні загадки і головоломки подають історію: при цьому жоден з персонажів не говорить ні слова, а головний сюжет і «опис» ігрового світу прихований в чисельних деталях навколишнього середовища гри і діях, які гравець має виконати вчасно, аби рухатися далі.

Гра *Dragon Age: Origins*, яку було обрано для нашого дослідження, містить у собі ознаки емерджентного наративу: перед гравцем постає чимала кількість виборів, від раси та статі головного персонажа до потенційних союзників та вирішення долі (вигаданої) країни. Різні гравці можуть дійти до фінішу з різним набором зроблених виборів: чи допомогли вони врятувати Коло магів, чи знищили його; чи заручилися підтримкою ельфів; кого було обрано королем гномів тощо. Це, хоч і невеликою мірою, проте впливає на сюжет, а також на процес його оповіді.

Отже, існує декілька підходів до визначення поняття наративу в залежності від критеріїв, за якими дається дефініція. Загалом, наратив – це процес розповідання історії, а також результат цього процесу, представлений різними культурними продуктами. Наратив у відеоіграх поділяється на чотири основні види. Фіксований розповідає історію з єдиним визначеним початком і кінцем; емерджентний містить у собі певну кількість як відправних точок, так і кінцевих результатів; референтний посилається на інші інтелектуальні продукти (фільми, комікси, попередні ігри серії) або на загальні знання; дійовий наратив залежить від виконання гравцем тих чи інших ігрових механік.

1.3. Структурні елементи наративів

У попередніх розділах були згадані деякі складові наративу. У цьому розділі зупинімося на кожній з них детальніше. Наратив як структура складається з певних елементів; при цьому, оскільки наративів існує безліч,

кожен окремий наратив не обов'язково міститиме всі складники. Однією з найважливіших особливостей сюжетних відеоігор, а також об'єктом багатьох дискусій, є взаємовідношення наративних і людичних (ігрових) елементів. На нашу думку, протиставляти людичні та наративні елементи у відеоіграх не є доцільним, адже нерідко історія розкривається саме у взаємодії гравця зі світом гри, що проявляється через ігрові механіки.

Каркасом наративної складової відеоігор є ігровий світ. Згідно з визначенням, поданим Еспеном Арсетом в статті *A Narrative Theory of Games* (2012), ігровий світ – це віртуальні структури, що є чітко розмежованими і які можна описати за допомогою топології або геометрії [19, с. 3]. Можна сказати, що це своєрідний міні-всесвіт, у якому відбуваються події гри, проте він є більш реальним, ніж всесвіт літературного твору, адже «літературні світи засновані на уяві, тоді як ігрові світи об'єктивно існують, нехай це існування можливе лише у комп'ютерній площині» [там само].

Арсет виокремлює такі види ігрових світів: *лінійний коридор*, де взаємодія гравця з середовищем гри обмежена сюжетною лінією, дослідження світу поза якою не є можливим; *вузлеподібний лабіринт*, який містить певне число місцин (або локацій), що гравець може їх відвідати у довільному порядку (іноді доступність певної місцини для відвідування зумовлена певними діями гравця) та *відкритим світом*, тобто таким, що є (або намагається бути) якомога більш схожим за рівнем досліджуваності на реальний, з багатою варіативністю для більшого занурення у світ. В іграх з відкритим світом гравець має можливість (і це часто заохочується самою грою) відступити від основного сюжету, присвятивши час менш значним завданням та подіям, що проте можуть доповнювати основний сюжет або навіть впливати на нього. Прикладами ігор з коридорною структурою є *Battlefield 4*, *Call of Duty*, *Resident Evil*; світ вузлоподібного типу представлений у таких відеоіграх, як *Dragon Age: Origins*, *Mass Effect*, *God of War*; відкритий світ мають такі ігри, як *Fallout*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Cyberpunk 2077*.

Одним з найважливіших елементів наративу є наратор. Важко уявити собі історію без оповідача. Навіть коли наратор не є визначеним, не фігурує як персонаж, не висловлює своїх суджень стосовно подій, що розгортаються, йдеться не про відсутність наратора, а про його «всезнання» і «всеосяжність» історії.

Наратор – це «особа, від імені якої ведеться розповідь у художньому творі» [69]. Оскільки предметом нашого дослідження є відеоігри та наративні елементи в них, постає питання: хто є наратором у відеоігрі? Насправді, як у випадку з літературою, наратор у відеоігрі може займати різне місце в історії. Проте мультимедіальність та інтерактивність наративу (коли події залежать від вибору гравця або навіть від порядку проходження гри) дають змогу стверджувати, що часто гравець і є наратором. Він взаємодіє зі світом гри за посередністю аватара – персонажа, що є інтегрованою частиною світу. Проте часто дії цього персонажа залежать від самого гравця і не є однозначно прописаними заздалегідь; нарататор (гравець) не просто споглядає за розгортанням історії, як у випадках з художніми текстами або фільмами, а бере в ній безпосередню участь. У деяких випадках користувач може брати на себе роль безтілесного спостерігача – ніби під час перегляду кінострічки – проте з можливістю впливати на події і навіть розмовляти з персонажами.

Наступною складовою наративу є персонажі. Персонаж – людина (або тварина, робот, міфічне створіння тощо), що представлена в історії. Більшість наративів характеризується наявністю щонайменше одного персонажа; не виключенням є і відеоігри. Персонажі можуть бути: головними (займають центральне місце в історії та є основними її рушіями; більшість уваги в історії приділена саме їм) та другорядними (допомагають головним або навпаки, перешкоджають; вони також рухають історію вперед, проте меншим чином, ніж головні); динамічними (характер та поведінка змінюються з плином історії) та статичними (характер залишається незмінним незалежно від обставин); плоскими (мають одну рису характеру) та різнобічними (мають багатогранний характер, їх особистість розкрита, а

деякі риси можуть навіть суперечити одна одній, що призводить до конфлікту) тощо [41].

У відеоіграх існує також окремий поділ персонажів на категорії, а саме: ігрові та неігрові персонажі. Ігровий персонаж (англ. *playable character*, або *player character*) – це персонаж, що контролюється гравцем, проте займає чітке місце в історії, має певні риси характеру, що є визначеними заздалегідь розробниками або самим гравцем безпосередньо під час гри. З іншого боку, неігровий персонаж (англ. *non-playable character*) – це такий, над яким гравець не може мати контролю (дії неігрових персонажів визначені грою, часто за допомогою штучного інтелекту) [77].

Події також займають важливе місце в наративі, оскільки для того, щоб розповідь можна було вважати наративом, необхідна хоча б одна зміна подій. У художній літературі, кіно, коміксах тощо події розгортаються у певній заздалегідь визначеній послідовності, яку називають композицією твору; відеоігри також здебільшого підпорядковуються цій схемі, проте мають і деякі особливості. Події у відеоіграх розбиваються на квести. Квест – це завдання або група завдань, що складаються в єдину, самостійну сюжетну лінію, що може бути частиною основного або другорядного сюжету. Квести поділяються на основні, тобто такі, що є обов’язковими для проходження гравцем і містять в собі основний сюжет, та другорядні, тобто такі, що не є обов’язковими для проходження гри, проте доповнюють світ, розкривають персонажів, роблять гру цікавішою за рахунок побічних сюжетів тощо. Т. Гайснер, Т. Крістен Фінлі, Дж. Брандес Гелпер та А. Лемай у своїй роботі *The Game Narrative Toolbox* [39, с. 115] виділяють такі структурні частини квесту:

- 1) гравці стикаються з неігровим персонажем, у якого є проблема;
- 2) гравців просять втрутитися у розв’язання проблеми;
- 3) гравці вирушають у місце, або декілька місць, щоб знайти підказки або поговорити з персонажами, щоб знайти причину проблеми;
- 4а) гравці розв’язують проблему

або

4б) гравці мають вирішити, чи варто розв'язувати проблему.

Отже, у відеоіграх наративні елементи часто переплітаються з ігровими, адже за допомогою ігрового процесу розкривається історія гри. Каркасом наративу відеоігор є ігровий світ – віртуальний міні-всесвіт, в якому розгортається історія. Ігрові світи поділяються на коридорні та відкриті. Місце наратора в грі є неоднозначним, оскільки часто гравець сам впливає на перебіг подій. Персонажі є ще однією складовою наративу; у іграх, окрім традиційного розподілу персонажів, існує також розділення на ігрових та неігрових. Події у відеоіграх приймають форму квестів або місій, що можуть бути обов'язковими чи необов'язковими для проходження, а також мати декілька варіантів розвитку подій.

1.4. Методологія дослідження наративних елементів відеоігор.

Наратології присвячена велика кількість досліджень, аналітичних наукових робіт, як в українському, так і зарубіжному літературознавстві. Чимало з цих робіт зосереджувались власне на художніх творах; зараз, однак, існує тенденція до вивчення наративів поза межами художньої літератури. Дослідженням наративних складових відеоігор займається чимало фахівців з країн Західної Європи та Сполучених Штатів Америки; у вітчизняному мовознавстві даний розділ наратології також є предметом зацікавленості науковців, за останні роки його поширеність і актуальність невпинно зростають.

Локалізація загалом і локалізація відеоігор зокрема – це складний і багатогранний процес, що охоплює не тільки перекладознавство, а ще й правознавство, економічні науки, маркетинг тощо; в даній роботі поняття локалізації буде розглянуто в загальних рисах і здебільшого з точки зору перекладознавства. Мовна локалізація продукту (зокрема, і відеоігор)

відрізняється від простого перекладу тим, що не тільки переносить зміст твору на мови, відмінні від оригінальної, а і адаптує його для нової аудиторії. Таким чином локалізований текст відеогри може мати більше відмінностей з оригінальним, ніж якби його було перекладено, але також і сприйматиметься аудиторією краще, адже буде більш зрозумілим.

Предметом дослідження наукової роботи стали наративні елементи в англomовних відеоіграх, зокрема їх положення в системі відеогри та відносно ігрових елементів, особливості впровадження наративу в інтерактивних видах медіа. Емпіричним матеріалом дослідження є збірка внутрішньоігрових текстів, представлених у вигляді записів кодексу в англomовній грі 2009 року *Dragon Age: Origins* від розробника *BioWare* [72]. Ці тексти являють собою додатковий опис унікальних для ігрового світу явищ, персонажів, істот тощо, дозволяють краще зрозуміти створений розробниками світ. Тексти представлені, в першу чергу, всередині самої гри, і розблоковуються по мірі проходження її гравцем, а також доступні для вільного прочитання на сайтах-аналогах Вікіпедії, присвячених серії ігор *Dragon Age* [71; 75; 76]. В ході роботи з матеріалом були досліджені стилістичні, жанрові та лексико-граматичні особливості ігрових текстів як наративної складової відеоігор; окреслені головні труднощі перекладу та визначена специфіка їх відтворення цільовими мовами.

Науково-інформативними джерелами дослідження послужили українські й англomовні дослідження з наратології та літературознавства; вітчизняні та зарубіжні роботи з теорії відеоігор, наративного дизайну, перекладу та локалізації відеоігор, публікації у періодичних виданнях англійською та українською мовами. Дослідження наративної складової відеоігор є відносно новою галуззю наратології, що зародилося з появою сюжетних ігор, однак вже має низку напрацювань різних напрямків як серед українських, так і серед зарубіжних дослідників.

Задля вирішення основних завдань роботи необхідно розглянути низку прагматичних питань, а саме: визначити підхід, в межах якого

проводитиметься дослідження, встановити критерії відбору матеріалу дослідження, визначити його методику.

Дослідження, представлене у даній роботі, було проведено в межах підходу прикладної лінгвістики, зокрема корпусної лінгвістики. Емпіричний матеріал було об'єднано в масиви, або корпуси текстів (кожна мова представлена в окремому корпусі), після чого англomовний корпус було зіставлено з українським і французьким для подальшого аналізу. Емпіричний матеріал було відібрано методом суцільної вибірки.

На основі поставлених задач під час дослідження були використані наступні методи: описовий, метод якісного аналізу, систематизації та класифікації, метод контент-аналізу, зіставного, перекладацького аналізу, контекстуального аналізу, кількісних підрахунків та кількісного аналізу фактичного матеріалу.

Описовий метод полягає в тому, щоб дати визначення ключовим поняттям, яких торкається дослідження, а саме: наратив, наратор, відеогра тощо; висвітлити історію наратологічних досліджень у літературознавстві й поза ним. Контент-аналіз зосереджується на типології фактичного матеріалу, визначенні критеріїв вибірки для подальшого аналізу інформації. Якісний аналіз допоміг встановити лексично-граматичні та жанрово-стилістичні особливості англomовних наративних елементів відеогри *Dragon Age: Origins*, визначити типи текстів, що зустрічаються в корпусі, на основі їх структурних та лінгвістичних особливостей.

Методи систематизації та класифікації допомогли поділити прийоми та способи, використані при перекладі англomовних наративних елементів, на: лексичні та граматичні трансформації; прийоми перекладу образної лексики, локалізаційні перетворення. За допомогою зіставного аналізу було проведено порівняння лексичних та граматичних подібностей та відмінностей в англomовних текстах та їх перекладі українською та французькою мовами. Методом кількісних підрахунків було визначено такі множини: кількість слів англomовного корпусу текстів, кількість та середня довжина речення;

знайдено сто ключових лексичних одиниць, представлених у корпусі; кількість речень за типами – простих, ускладнених та складних; загальна кількість образних засобів, що зустрічаються в текстах. Також цим методом, за допомогою перекладацького аналізу було встановлено число застосованих граматичних та лексичних трансформацій у перекладах англomовних текстів українською та французькою мовами. За допомогою кількісного аналізу чисельність кожного окремого виду трансформацій було переведено у відсоткове співвідношення від загальної кількості таких перекладацьких прийомів. Метод контекстуального аналізу дозволив враховувати не лише самі тексти, а також фонові знання про культуру, в якій вони були створені, та культури, якими їх було перекладено, їхнє ігрове оточення, розглядаючи мовні елементи у взаємодії з позамовними складниками гри та її лінгвокультурними особливостями, що є важливою складовою процесу локалізації.

Отже, на даний час існує тенденція до вивчення наративів поза межами художньої літератури. Зокрема наратологія та наративний дизайн відеоігор стають об'єктами зацікавленості іноземних (Європа, Сполучені Штати Америки) та українських дослідників. Предметом дослідження кваліфікаційної роботи є наративні елементи англomовних відеоігор. Емпіричним матеріалом слугують власне внутрішньоігрові тексти англomовної відеогри *Dragon Age: Origins*, а також їх переклади українською та французькою мовами. Дане дослідження було проведене в межах підходу корпусної лінгвістики. Для вирішення поставлених завдань були використані такі методи наукового дослідження: для обробки оригінальних текстів були застосовані методи кількісного, якісного, контекстуального та контент-аналізу; для роботи з перекладами – методи кількісних підрахунків, кількісного, зіставного, перекладацького, контекстуального аналізу, систематизації та класифікації.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНИХ НАРАТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ УКРАЇНСЬКОЮ ТА ФРАНЦУЗЬКОЮ МОВАМИ

2.1. Жанрово-стильова та лексико-граматична характеристика текстів англомовних відеоігор

Як зазначалося в п. 1.2.1, відеогра є мультимодальним за своєю природою продуктом. З багатьох модусів, наявних у відеоіграх, мова представлена здебільшого у вербальному та аудіальному. Вербальний модус практично і є мовним вираженням інформації, що передається. В аудіальному (звуковому) модусі мова виявляється здебільшого в озвученні реплік персонажів і/або наратора (якщо такий присутній), співі пісень; також в деяких більш сучасних іграх (*Diablo IV*, *The Last of Us: Part II*, *Mortal Combat I*) є функція «читання з екрана» – озвучення інтерфейсу, інструкцій, вкладок меню, або навіть того, що відбувається на екрані під час гри, для осіб з вадами зору, що робить ігри більш доступними для всіх верств населення.

Основу дослідження складає текстуальний корпус записів кодексу гри *Dragon Age: Origins* англійською мовою. Обсяг обраного матеріалу мовою оригіналу становить 57 658 слів. Проаналізований корпус містить 3220 речень. Середня довжина речення становить ~ 88,27 символів; середня довжина слова ~ 5,42 символи: з цього виходить, що середня довжина речення в англомовних текстах-записах кодексів у грі *Dragon Age: Origins* становить ~ 16,28 слова (значення округлені до двох знаків після коми).

В самій грі тексти поділено на категорії за тематикою: «Створіння», «Предмети», «Магія і релігія», «Культура та історія», «Персонажі», «Книги та пісні», «Замітки», «Комбінації заклять», «Управління» та «Квестові записи» (див. Рис. 2.1). В даному випадку термін «текст» вживається для позначення завершеного запису, що з'являється у грі під унікальним іменем; терміни «історична подія», «країна», «історична постать»,

«культурне/релігійне явище», «літературна праця» тощо використані в даному розділі на позначення відповідних вигаданих подій, країн, постатей, явищ, праць тощо у відеогрі та не стосуються реальних понять, якщо не зазначено інакше.

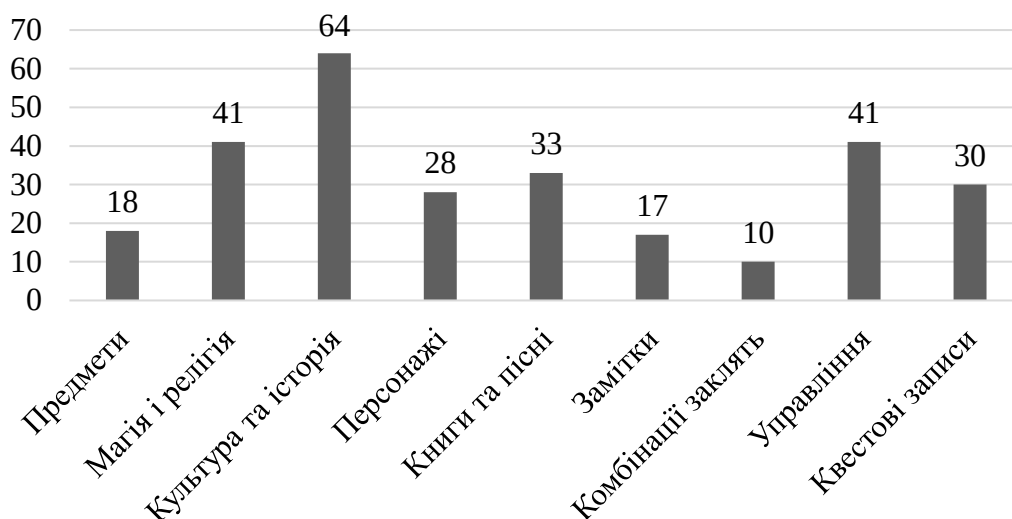


Рис. 2.1. Тексти за категоріями (за поділом, представленим у грі).

З даного поділу можна побачити, що основною метою записів кодексу є саме подача фонові інформації стосовно історичних подій і постатей, культурних і магічних явищ, релігійних текстів/понять, коротких біографій персонажів, опису/історії предметів тощо. Все це і формує фонову історію гри, або її лор (від англ. *lore* – традиційні знання та історії про об'єкт [73]). Тексти, що стосуються інструкцій та підказок щодо ігрових механік, є меншими за кількістю (51 проти 151 пов'язаних з лором); текстів, пов'язаних з безпосереднім сюжетом гри, також помітно менше – всього 30; в той час як існування заміток не має якоїсь чіткої мети і скоріш додає певних цікавих деталей: так, наприклад, текст під назвою «*A Tattered Shopping List*» є просто списком покупок, а «*The Notes of Arl Foreshadow*» – замітками персонажа стосовно прочитаних книг.

Більшість проаналізованих текстів написані прозою; виключенням є, наприклад, вірші з Псалма Світла («*The Chant of Light: The Blight*», «*The Chant of Light: Redemption*», «*The Commandments of the Maker*», «*The Maker*»), а також «*Ballad of Ayesleigh*» та «*In Uthenera*», що технічно є поезією. Особа,

від якої написані тексти, також може бути різною: від першої особи можуть бути написані свідчення очевидців певних подій («*Abomination*»), опис явищ з точки зору представників певної групи («*The City Elves*»), щоденники («*Trian's Journal*», «*Caridin's Journal*», «*Journal of the Tranquil*»), листи («*The Blights*», «*A Letter to Someone in Highever*», «*A Letter from Rica*», «*A Letter from King Endrin*»); більшість текстів написані від третьої особи, як ті, що не мають зазначеного автора, так і ті, в яких автор вказаний.

Жанрово тексти можна поділити на: біографії (фактично всі тексти про персонажів), уривки з праць («*The History of Ferelden*», «*Templars*», «*The Veil*», «*Apostates*», «*Mana and the Use of Magic*» і багато інших), міфи («*Mythal: the Great Protector*», «*Dirthamen: Keeper of Secrets*», «*Andruil: Goddess of the Hunt*», «*Falon'Din: Friend of the Dead, the Guide*», «*Ghilan'nain: Mother of the Halla*» та ін.), релігійні тексти («*The Chant of Light: The Blight*», «*The Chant of Light: Redemption*», «*The Commandments of the Maker*», «*The Maker*»), балади («*Ballad of Ayesleigh*»), листи («*A Letter to Someone in Highever*», «*A Letter from Rica*», «*Berwick's Letter*», «*A Letter from King Endrin*»), офіційно-ділові тексти («*The Crosscut Drifters*»), інструкції (фактично всі тексти, що стосуються управління грою).

Також в корпусі наявні тексти різних типів: розповідь (найчастіше такий тип мають тексти, що стосуються історичних подій, міфів та біографій персонажів), опис (таким типом написані тексти, що стосуються знакових предметів, а також ігрових реалій; елементи опису іноді трапляються в текстах про персонажів, істот, тварин, країни), міркування (елементи цього типу наявні в текстах, що стосуються внутрішньоігрових реалій і мають на мені відобразити ставлення «автора» тексту до описаного ним або нею явища). Беззаперечно, нелегко знайти текст, що містить у собі лише один тип, проте в багатьох випадках один тип превалюватиме над іншими.

Для прикладу візьмемо такі тексти:

1. *Archons of the Imperium*:

Archon Darinius of Tevinter journeyed deep into the lightless realm of dwarves and there forged a covenant with Endrin Stonehammer, lord of the dwarven empire. As a symbol of their pact, Endrin gave the archon a pair of rings—one that shone like the evening star, and one as luminous as the dawn. So long as the rings were united, Darinius need fear nothing, for the friendship of the dwarves is a mighty sword and shield.

The archon wore the rings of Dawn and Dusk for 20 years, never removing them, and when he died, they were cut from his fingers by magisters squabbling over his vacant throne, then separated, and finally lost.

Наведений текст можна віднести до розповідних за темою: у ньому розповідається історія пакту між Архонтом Даринієм та Ендріном Каменемолотом, що є головними дійовими особами. Спостерігається зміна подій: Дариній заключив пакт → Каменемолот подарував йому персні → Дариній носив персні до самої смерті → магістри вкрали персні. В тексті повсюдно використовується минулий час дієслова, зокрема видочасова форма Past Indefinite: *journeyed, forged, gave, shone, wore* тощо, що притаманне художньому стилю розповіді.

2. A Carved Elven Tablet:

Four panels reproduced here appear to be part of a much larger mural.

The topmost panel shows a jug overflowing with water, standing on an altar. Three elves in robes are positioned around the altar, while a crowd of elves in warlike regalia stands just slightly apart from them.

Just below is a depiction of all the elves, those in robes and those in armor, prostrating themselves before the altar with worshipful expressions.

Third from the top is a carving which shows one of the three robed figures, a woman with an elaborate tattoo on her face, drinking from the jug on the altar while the other elves watch.

The bottom image shows the tattooed woman standing waist-deep in a pool of water. She holds the jug with water spilling out of its mouth. The armored elves bow before her.

Цей текст має такі ознаки описового типу: перелік елементів – частин зображення на таблиці, а також опис вирізьблених на ній малюнків; використання слів зі значенням «зображення»: *appear to be, shows, a depiction of*; дієслова вжиті у видочасовій формі Present Indefinite, що в даному випадку вказує на опис статичної картини, а не динамічного процесу: *shows, stands, watch, holds, bow*. Наявні лексичні одиниці зі значенням простору: *standing, are positioned, around*. В реченнях часто використовуються дієслівні форми Participle, зокрема Present Participle: *a jug overflowing with water; elves [...] prostrating themselves; a woman [...] drinking from the jug; jug with water spilling out of its mouth*.

Через великий обсяг третій з проаналізованих текстів було винесено в Додаток А. Як зазначалося вище, тексти, що містять ознаки лише одного типу, є рідкістю; тому варто зазначити, що текст «*Dragon Cults*» є міркуванням з елементами опису, проте увага буде приділена здебільшого ознакам саме міркування в цьому тексті. Перший абзац опосередковано окреслює тему, на яку розмірковує автор: дракони; для графічного вираження емпізи головне питання поставлене в окремому абзаці, і стосується безпосередньо теми драконячих культів. Далі автор намагається знайти відповідь на це питання, згадуючи історію першого такого культу, і знаходить його зв'язок з наступними. В заключному абзаці автор зазначає, що тема драконячих культів є маловивченою, а отже «наука» може ніколи не дізнатись відповідь на поставлене ним запитання. В тексті наявні вводні слова, слова-зв'язки, що допомагають встановити зв'язок між елементами: *let us suggest; after all; then; Other [...] could be explained in light of the first*. Представлені різні видочасові форми дієслова: Present Indefinite використовується для позначення власне міркувань автора (*suggest, is, explain*), Present Perfect і Past Indefinite – для зазначення історичних фактів і переказу подій минулого (*has not [...] been a single recorded case, turned to the worship*), Past Perfect – для передачі часового відношення однієї події стосовно іншої (*had failed them*).

Певні тексти мають декілька варіацій залежно від обраної гравцем передісторії (у грі можна вибрати походження свого персонажа, так само як расу, клас і стать). Через великий обсяг ознайомитися з двома варіантами тексту «Dwarven Faith» (для передісторії гнома та передісторій ельфа/людини) можна у Додатку Б.

Практично всі тексти, що стосуються персонажів-супутників, або ж тих, чия доля залежить від виборів гравця, також можуть піддаватися змінам. Для прикладу розберемо запис кодексу про персонажа на ім'я Алістер. Ось як виглядає початковий запис про нього: *«You know, one good thing about the Blight is how it brings people together». Alistair was a novice templar when Duncan recruited him into the Grey Wardens – or rescued him, as Alistair would say. His mother was a serving girl, who died when Alistair was very young. He was raised by Eamon Guerrin, arl of Redcliffe, for a time. The arl's wife, Isolde, suspected the reason her husband took an interest in the welfare of a servant's child was that Alistair was Eamon's son. She insisted that the boy be sent away to the Chantry. Isolde's suspicions were unfounded, however. Alistair was not Eamon's son, but King Maric's. Eamon sheltered the boy to hide his existence from Queen Rowan, Eamon's sister».*

Ця частина тексту є незмінною. Якщо ж схвалення Алістера досягне 25, до запису буде додано наступне: *«Alistair is fascinated by magic, even as his life is defined by fighting its darker manifestations. He has a fondness for strange runestones and figural studies of arcane creatures».* Існує багато варіантів того, як вирішити долю Алістера: наприклад, якщо зробити його королем, до кодексу буде додано таку примітку: *«With a great deal of assistance, Alistair was recognized by the Landsmeet as Maric's son and granted his father's throne»*, а якщо він вбиває Архідемона, гра зробить наступний запис: *«In the battle against the archdemon in Denerim, Alistair gave his life to save his friends and end the Blight».*

Внутрішньоігрові тексти містять значну кількість так званої ендегенної термінології, тобто такої, що має сенс лише в контексті гри. У даній роботі

до ендогенної термінології віднесено віртуаліфоніми – «назви об'єктів комп'ютерних ігор» [1, с. 48], тобто власні назви, а також ендогенні терміни – загальні назви (наприклад, назви мінералів, видів істот, людиноподібних рас, політичних посад і титулів) і терміни з ендогенною семантикою – тобто такі, що в грі позначають інше поняття/мають інше значення, ніж в реальному світі.

Ендогенна термінологія (див. Табл. 2.1) записів кодексу англomовної гри *Dragon Age: Origins* має такий вигляд (було взято 100 ключових слів з опрацьованих текстів):

Табл. 2.1

Ключові слова англomовних текстів гри *Dragon Age: Origins*

Chantry	Genlock	Landsmeet	Alienage	Bann
Tevinter Imperium	Archdemon	Dumat	Anderfels	Alistair
Calenhad	Redcliffe	Minrathous	Rivain	Gwaren
Orzammar	Chasind	Flemeth	Thaig	Brecilian Forest
Andraste	Nug	Bnnorn	Avvar	Nevarra
Genitivi	Maferath	Andruil	Conobar	Mabari
Iloren	Mage	Val Royeaux	Aveline	Arling
Thedas	Dirthamen	Bhelen	Hahren	Demon
Enchanter	Maric	Ostagar	Frostback Mountains	Deep Roads
Arl	Teyrn	Paragon	Lothering	Shayna
Loghain	Petrine	Triam	Cailan	Apostate
Lyrium	Dwarves	Eamon	Drakon	Proving
Denerim	Myrrdin	Archon	Warden	Aravel
Dalish	Antiva	Halla	Golem	Zathrian
Qunari	Anora	Korcari Wilds	Ralaferin	Harrowmont
Aeducan	Alamarri	Theirin	Gisharel	Thorval
Zevran	Blight	Amaranthine	Sylaise	Remi
Orlais	Templar	Circle of Magi	Arlathan	Mythal
Luthias	Highever	Havard	Casteless	
Magister	Korth	Endrin	Elves	

Цей список найрозповсюдженіших власних і загальних назв можна розділити на наступні категорії: імена персонажів/постатей; географічні назви; ігрові поняття; назви політичних посад і титулів; назви рас і племен; назви істот.

Кількість елементів кожної категорії у відсотковому співвідношенні представлена на Рис. 2.2:

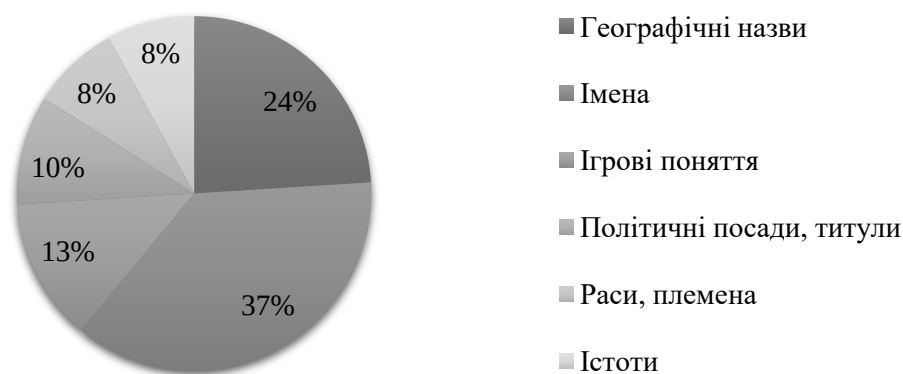


Рис. 2.2. Візуальна репрезентація співвідношення власних і загальних назв.

Як видно на Рис. 2.2, категорією з найбільшим числом елементів є «Імена». Часто в записах кодексу фігурують постаті, що не з'являються безпосередньо в грі (релігійні – *Andraste*, *Mythal* та ін.; міфічні – *Iloren*, *Maferath*; історичні – *Calenhad*, *Maric*), проте є важливими для кращого розуміння ігрового світу (наприклад, Андрасте є пророчицею в найчисельнішій релігії світу гри, її неодноразово згадують персонажі) або більшого його наповнення (наприклад, ім'я *Thorval* згадується в записі про його молот, який є ігровим предметом).

Другою за чисельністю категорією є «Географічні назви та об'єкти». Цьому може бути декілька причин: перша – особливості тематики текстів, адже в багатьох з них йдеться про історію, географію, політичний та суспільний устрій тієї чи іншої країни («*History of Ferelden*», «*Tevinter Imperium*», «*Nevarra*», «*Rivain*»); також ключові місцевості часто згадуються в текстах на інші тематики, як-от біографіях, міфах, щоденниках, листах тощо.

Наступною за кількістю елементів категорією є «Ігрові поняття»: сюди входять ендогенні поняття гри, які не можна віднести до жодної іншої категорії. Наприклад:

- *lyrium*: в грі це – мінерал, що має унікальні магічні властивості; ймовірно, термін походить від англ. *lyrics* – лірика, слова пісні, адже однією з головних особливостей цього мінералу є його «спів»;
- *blight* – хвороба, що перетворює людей (та інші розумні раси) на істот, схожих на зомбі, а також подія нашествя цих істот на людські землі (в такому випадку *Blight* писатиметься з великої літери); пряме значення цього слова в англійській мові – хвороба рослин, через яку вони в'януть і гинуть [73];
- *apostate* – маг, що не підкоряється законам Церкви; пряме значення терміна – людина, що відмовилась від своєї релігії, політичних поглядів або принципів [73].

Як і у випадку з іменами, ці терміни з'являються здебільшого в статтях, що пояснюють значення відповідних понять («*Lyrium*», усі частини тексту «*The First Blight*», «*Apostates*») або суміжних текстах (термін *Blight* часто використовується в таких текстах, як «*The History of the Chantry*», «*The Grey Wardens*», *lyrium* – в текстах «*The Fade*», «*Mana and the Use of Magic*», «*Templars*» тощо). Через етимологію і змінення семантики таких термінів можуть виникати труднощі при їх перекладі, що буде розглянуто детальніше в наступному підрозділі.

Категорія «Політичні посади і титули» містить перелік політичних або суспільних ролей, що їх можуть займати певні персонажі або постаті. Велика кількість з цих термінів походить з реального світу, проте в світ гри переноситься зі зміною значення. Так, наприклад, термін *magister* в Середньовіччі позначав людину, що має право викладати в університеті; проте в світі гри терміном *magister* позначають члена уряду Тевінтерської імперії. Термін *teyrn* у вельській мові означає «тиран, правитель, монарх» [78]; проте в грі його значення дещо змінили: там *teyrn* – це другий за впливовістю титул після короля в країні Ферелден.

В категорію «Раси і племена» входять терміни, що позначають різні гуманоїдні раси, представлені в грі, а також назви племен. В грі *Dragon Age*:

Origins наявні як розповсюджені в жанрі фентезі гуманоїдні раси, такі як ельфи (*elves*) і гноми (*dwarves*), так і унікальна для гри раса к'юнарі (*qunari*) – людиноподібних розумних істот. Племінні утворення включають в себе як людські (*Chasind, Alamarri, Avvar*), так і племена інших рас, наприклад, ельфів (*the Dalish*).

Категорія «Істоти» включає назви вигаданих тварин або порід тварин: *nug* – звір, схожий на кроля або невелику свиню; *Archdemon* – осквернений дракон, що керує ордами темнородів (*darkspawn*); *mabari* – порода собак, виведена у Ферелдені. Також в цю категорію входять людиноподібні нерозумні істоти: *darkspawn* – вид гуманоїдних створінь, що переносять моровицю (*blight*).

В текстах також наявна велика кількість образної лексики: в 310 текстах налічується майже 1300 випадків використання таких мовних засобів: епітетів (*the uncaring sun; a heartless force of nature;*), порівнянь (*Immutable, as the substance of the earth; as old as myth*), метафор (*His actions sparked a civil war; where the hills wander the plains; Even mountains had a heart, once;*), рефренів (*they value loyalty above all things, beyond wealth, beyond power, beyond reason; mankind scrambled for a light, any light*), іронії (*Unfortunately, Hadarius found that the shield did not protect him against poison nearly so well; When he died many years later, he left the hammer to his sixth son, Anselm, who promptly lost it;*), гіперболи (*His heart swelled with fury; since time immemorial*), евфемізмів (*the paupers' field*), перифраз (*borne the brunt; The Black Fox; the silver knight;*).

Через жанрове і стилістичне різномайття тексти корпусу мають певні граматичні особливості. Більшість повнозначних частин мови виконують низку функцій: іменник – номінальну (*mage, armor, caste* тощо), описову (*Rite of Annulment, The Job Board, World Map* тощо), оцінну (*injustice, impotence, cloudgazer* тощо), емоційну (*love, rage, horror* тощо); прикметник – виражальну (*dwarven empire, magical power, hairless creature* тощо), оціночну (*painful decisions, the weakest link, twisted shadow*, тощо), конкретизувальну

(*Golden City* та *Black City* стосуються одного поняття, проте в різний період його існування; прикметник *High* в словосполученні *High Dragon* конкретизує родове поняття до видового); дієслово – динамічну (*turned to the worship, I arrived, play the Grand Game, The Legion fights*), виражальну (*know, dream, believe* тощо), оцінну (*detest, evaluate, frighten* тощо).

Службові слова зв'язують лексичні одиниці в реченні між собою, виражають тип зв'язку між ними (*The Chasind "wilders" have lived in the Korcari Wilds since the first wars with the Alamarri drove them southward a millennium ago.* – часовий зв'язок; *Calenhad led his army across the valley [...]* – просторовий зв'язок; *Expeditions were sent into the Deep Roads to track him, but the darkspawn drove them all back.* – сурядний зв'язок; *Though she was hardly more than a child, he took her in [...]* – підрядний зв'язок). Також вони надають реченням певних відтінків, наприклад, підсилюють значення слова (*The arl's life was saved only by the most extraordinary measures; He fell ill with a mysterious condition that even magic could not treat*); такі службові слова, як артиклі, виражають категорію означеності/неозначеності: *Flemeth worked a spell to summon a spirit [...]* *The spirit took possession of her...*

Серед 3220 речень в 310 текстах превалюють складні (1596 проти 892 простих і 732 ускладнених). Здебільшого складні речення притаманні текстам типу розповіді: міфам, легендам, історичним відомостям (*Ghilan'nain's curse took hold, and the hunter found that he was unable to hunt. Calenhad persuaded the Circle of Magi to come to his aid, as well as the Ash Warriors, and in the Battle of White Valley, he famously defeated Teyrn Simeon and united the nation. The world during the first Blight was different from the world we know today*), проте є менш поширеними в, наприклад, текстах-інструкціях, де перевага надається простим та інколи ускладненим реченням. В свою чергу прості речення трапляються з приблизно однаковою частотністю в усіх видах текстів, від щоденників до тих, що пояснюють певні ігрові поняття (*I knew. Here, darkspawn have never been more than the stuff of legends. The study of the Fade is as old as humankind*).

Ускладнені речення також присутні в різноманітних типах текстів з однаковою частотою; вони можуть бути ускладненими герундіальними (*His initial exploits involved ridiculing the tyrannical and powerful lord of Val Chevin*), інфінітивними конструкціями (*When visiting the pilgrimage site in Denerim, it is inadvisable to mention Jader at all*), однорідними членами речення (*Through the eyes of the living, they experienced new concepts: love, fear, pain, and hope*), дієприкметниковими зворотами теперішнього (*And then one day, while passing through the forest, Falon'Din and Dirthamen came across an old and sickly deer resting beneath a tree*) та минулого часу (*That dubious honor belongs to the Shadows of the Emperor, the personal cadre of killers employed by the throne of Orlais*) тощо.

Прості речення виконують функцію донесення невеликої кількості інформації в логічно завершеній формі: «*The final resting place of Andraste lay at the summit of a remote mountain*». Однорідні члени речення виконують номінативну функцію: «*The northern part of Thedas is divided amongst the Anderfels, the Tevinter Imperium, Antiva, and Rivain [...]*». Відокремлені члени речення надають ширшого контексту зазначеним діям: «*The only child of the war hero Loghain Mac Tir, Anora has never been one to stay quietly in the background*»; «*The topmost panel shows a jug overflowing with water, standing on an altar*». Вставні конструкції виражають ставлення автора тексту до того, про що йдеться: «*They are unable, however, to distinguish that which was once living from that which still is... in fact, a corpse provides an even more tempting target [...]*»; «*It will no doubt make for another interesting travel book, however*».

В оповідних текстах часто використовуються складні речення, аби показати логічні зв'язки між ланками історії: «*She whispered to Elgar'nan this truth, and pleaded with him to release his father, but Elgar'nan's pride was great, and his vengeance was terrible, and he refused*». В текстах-описах складні речення слугують для змальовування деталей об'єкта, що описується: «*The Frostback Mountains guard the western border, and only a narrow plain between the mountains and the sea allows travel between Ferelden and Orlais*».

Проаналізувавши англомовний корпус текстів – записів кодексу гри *Dragon Age: Origins*, прийшли до таких висновків. Тексти характеризуються високою категоріальною, цільовою, тематичною, типологічною, жанровою неоднорідністю; середня довжина речення текстів корпусу становить 16,28 слова. Тексти розділені на такі тематичні категорії: «Створіння», «Предмети», «Магія і релігія», «Культура та історія», «Персонажі», «Книги та пісні», «Замітки», «Комбінації заклять», «Управління» та «Квестові записи»; найчисельнішими категоріями є «Магія і релігія» і «Культура та історія». Жанрово в корпусі представлені біографії, уривки з праць, міфи, релігійні тексти, балади, листи, офіційно-ділові тексти, інструкції. В текстах також представлені різні типи оповідача: від першої особи (листи, щоденники), другої (інструкції з управління грою), третьої (біографії, історичні, релігійні, міфологічні тексти тощо). Наявні три типи тексту: текст-розповідь, текст-опис і текст-міркування. Головною особливістю ігрових текстів є їхня варіабельність: деякі записи можуть мати різний зміст залежно від обраної гравцем передісторії, що відбиває ставлення до описаного в тексті явища з точки зору певної соціальної/расової/етнічної групи; певні тексти, зокрема, біографії персонажів, можуть змінюватися в залежності від виборів гравця.

Проаналізовані сто ключових термінів корпусу було поділено на такі категорії (в порядку спадання): географічні назви та об'єкти; імена персонажів; імена релігійних, міфічних постатей; ігрові поняття; політичні посади і титули; назви рас і племен; назви істот; назви установ або об'єднань. Внутрішньоігрові тексти відеогри *Dragon Age: Origins* мають такі граматичні особливості: кожна самостійна та службова частина мови виконує декілька функцій; в текстах наявні як складні, так і прості та ускладнені речення, проте переважна більшість речень є складними. Прості речення передають невеликі логічно завершені фрагменти інформації, в той час як складні мають на меті показати логічні зв'язки між фрагментами, додати деталей в опис предмета або явища.

2.2. Лексичні труднощі перекладу англомовних наративних елементів відеогри *Dragon Age: Origins*

Неоднорідністю лексичного складу, норм і традицій мов оригіналу та перекладу, жанрово-стилістичними та лексичними особливостями англомовних наративних елементів відеогри *Dragon Age: Origins* зумовлена наявність лексичних труднощів перекладу цих елементів українською та французькою мовами. Для якомога точнішої передачі змісту таких елементів варто враховувати як загальні відмінності між мовами: належність до різних груп (англійська – до германської, українська – до слов'янської, французька – до романської), розбіжності на фонетичному, морфологічному, лексичному, граматичному, текстуальному рівнях, так і, зокрема, особливості оповіді та сюжету у відеогрі.

Однією з головних лексичних особливостей обраних для аналізу текстів є наявність чисельних ендегенних термінів, створених авторами для позначення понять ігрового світу. Такі терміни є притаманними жанру фентезі, в якому, зокрема, і створена відеогра *Dragon Age: Origins*; вони викликають низку лексичних труднощів під час перекладу, оскільки часто не мають відповідників у словниках, або ж набувають нового значення в контексті гри.

Для прикладу звернімося до представленої в попередньому підрозділі таблиці ключових лексичних одиниць, що вживаються в текстах гри *Dragon Age: Origins*, перекладених українською мовою, і проаналізуємо переклад. 26 лексем (див. Табл. 2.2) було перекладено шляхом транслітерації – різновиду транскодування, при якому кожен графічний знак, яким записане слово мовою оригіналу, передається відповідним графічним знаком в мові перекладу. Такий тип транскодування обирають при відносній схожості вимови слів у мовах оригіналу та перекладу, або у випадках, коли графічна передача превалює над фонетичною.

Табл. 2.2

Лексичні одиниці, перекладені шляхом транслітерації

Оригінал	Переклад	Оригінал	Переклад	Оригінал	Переклад
Ferelden	Ферелден	Andruil	Андруїл	Endrin	Ендрін
Tevinter Imperium	Тевінтерська імперія	Brecilian Forest	Бресиліанський ліс	Anderfels	Андерфелс
Orzammar	Орзаммар	Ostagar	Остагар	Bann	Банн
Andraste	Андрасте	Triam	Тріан	Zevran	Зевран
Andraste	Ілорен	Halla	Галла	Anora	Анора
Alamarrî	Аламаррі	Antiva	Антива	Nevarra	Неварра
Dumat	Думат	Bannorn	Баннорн	Denerim	Денерим
Harrowmont	Гарроумонт	Aravel	Аравел	Havard	Гавард
Mabari	Мабарі	Ralaferin	Ралаферин		

Помітно меншу кількість лексем – 11 – було перекладено шляхом транскрибування – різновиду транскодування, що передусім прагне передати фонетичне вираження слова, а не графічне (див. Табл. 2.3). Такий вид транскодування обирають у випадках, коли звукове та графічне вираження слова різняться (наприклад, англійські звуки [ē] та [ei], виражені на письмі через *ae* та *ai/ie* відповідно) і графічний варіант перенесення слова в іншу систему знаків був би неадекватним.

Табл. 2.3

Лексичні одиниці, перекладені шляхом транскрибування

Оригінал	Переклад
Aeduan	Ейдуан
Val Royeaux	Валь Руайо
Bhelen	Бейлен
Sylaise	Сайлейз
Hahren	Гарен
Cailan	Кейлан
Drakon	Дрейкон
Loghain	Логейн
Nug	Наг
Teyrn	Тейрин
Shayna	Шейна

Через специфіку мови оригіналу, зокрема, її фонетичної системи та графічного вираження фонем, в деяких випадках доцільно застосовувати змішане транскодування – тобто таке, при якому одна частина слова передається за допомогою транслітерації, а інша – за допомогою

транскрибування. Таким чином були перекладені 16 лексем, представлених в Табл. 2.4.

Табл. 2.4

Лексичні одиниці, перекладені шляхом змішаного транскодування

Оригінал	Переклад	Оригінал	Переклад	Оригінал	Переклад
Calenhad	Каленгад	Highever	Гаєвер	Gisharel	Гішарел
Genitivi	Дженітиві	Andruil	Андруїл	Alistair	Алістер
Lyrium	Ліріум	Korcari Wilds	Хаші Коркарі	Conobar	Конобар
Orlais	Орлей	Rivain	Ривейн	Maric	Мерик
Luthias	Лютіас	Avvar	Аввари		
Petrine	Петрін	Aveline	Авелін		

Англійська мова має в своїй фонетичній системі такі одиниці, яких немає в українській (як-от звуки [ð] та [θ], що графічно виражаються буквосполученням *th*); специфіка словотворення української мови також вимагає застосування певного роду адаптацій під час перекладу. За допомогою адаптивного транскодування було перекладено 19 наведених в Табл. 2.5 лексем.

Табл. 2.5

Лексичні одиниці, перекладені шляхом змішаного транскодування

Оригінал	Переклад	Оригінал	Переклад
Theudas	Тедас	Myrddin	Мервін
Qunari	К'юнарі	Korth	Корт
Dalish	Долійці	Minrathous	Мінратос
Arl	Ерл	Flemeth	Флемет
Chasind	Шасинди	Eamon	Еймон
Maferath	Маферат	Theirin	Тейрин
Dirthamen	Діртамен	Amaranthine	Амарантин
Lothering	Лотеринг	Arlathan	Арлатан
Arling	Ерлінг	Thorval	Торваль
Zathrian	Затріан		

Певна кількість лексичних одиниць (див. Табл. 2.6) була перекладена за допомогою словникових відповідників; здебільшого це загальні поняття міфології, що їх пізніше перейняв жанр фентезі: так, раси гномів та ельфів присутні, наприклад, у творах Дж. Р. Р. Толкіна, в той час як магія є невід'ємною частиною більшості міфологій світу. Проте, як зазначалося у попередньому підрозділі, деякі такі терміни змінюють своє значення у світі гри: так, слово *архонт* з грецької означає «правитель», проте у всесвіті гри

Dragon Age: Origins архонт – голова держави під назвою Тевінтерська імперія. Словом Взірцевий позначають не просто будь-яку людину, що може бути прикладом для наслідування, а гнома, який прославився величними подвигами, за що інші почитають його, як святого. Якщо в реальному світі демони, хоч і є важливою категорією істот в християнстві, проте об’єктивно не існують, у світі гри це цілком реальні створіння; майже ідентична ситуація з големами, що є істотами юдейської міфології, проте не мають майже нічого спільного з големами в світі гри *Dragon Age: Origins*.

Табл. 2.6

Лексичні одиниці, перекладені шляхом вибору відповідника

Оригінал	Переклад	Оригінал	Переклад
Enchanter	Чарівник	Warden	Вартовий
Magister	Магістр	Golem	Голем
Mage	Маг	Elves	Ельфи
Dwarves	Гноми	Demon	Демон
Templar	Храмовник	Apostate	Відступник
Paragon	Взірцевий		
Archon	Архонт		

Невелика кількість ендегенної лексики (див. Табл. 2.7) була перекладена за допомогою калькування: здебільшого це складні слова або словосполучення. Наприклад, англомовний термін *darkspawn* складається з двох основ: *dark* і *spawn*; при перекладі українською кожен основу було перекладено відповідником (темний і породжувати), додано інтерфікс -о- і шляхом складання основ об’єднано в одну лексичну одиницю – *темнороди*. Складний ангомовний термін *Landsmeet* під час перекладу було розбито на два простих – *Рада Земель*; також було змінено порядок слів через особливості побудови складних слів і словосполучень в англійській та українській мовах (в англійській означуване слово часто ставиться у постпозиції до означення, в той час як в українській – здебільшого у препозиції). Калькуванням також були перекладені деякі прості слова, як, наприклад, архідемон і безкастові: англомовний префікс *arch-* було перекладено українським відповідником *архи-*, а суфікс *-less* – замінено на префікс *без-*.

Табл. 2.7

Лексичні одиниці, перекладені за допомогою калькування

Оригінал	Переклад
Darkspawn	Темнороди
Archdemon	Архідемон
Landsmeet	Рада Земель
Circle of Magi	Коло магів
Frostback Mountains	Морозний Хребет
Castless	Безкастові
Deep Roads	Глибинні Шляхи

Найрідше для перекладу проаналізованих англомовних термінів застосовується трансформація контекстуальної заміни (див. Табл. 2.8), тобто вибір слова, що не є словниковим відповідником оригінального терміна в мові перекладу. Для прикладу розглянемо термін *Blight*, чиє ігрове визначення відрізняється від реального і має такі варіанти перекладу: в'янення, комахи-паразити, занепад тощо [69]; з врахуванням ігрового контексту в якості перекладу був обраний термін *мор*, що означає смерть від заразного захворювання людей і тварин [70]; такий варіант є ближчим до ігрового визначення даної лексичної одиниці. Термін *alienage* складається з основи *alien* – чужий, чужеземець, і суфікса *-age*, що, зокрема, має значення місця. За контекстом, це слово позначає закритий район людського міста, в якому проживають ельфи; зважаючи на історію відносин двох рас в грі, а також особливостей самого поняття, було вирішено перекласти *alienage* як *відлюдинець*, тобто щось, що існує окремо від людей, що є чужим для них.

Табл. 2.8

Лексичні одиниці, перекладені шляхом контекстуальної заміни

Оригінал	Переклад
Chantry	Церква
Blight	Мор
Alienage	Відлюдинець
Proving	Випробування

Усього при перекладі 310 англомовних текстів – записів кодексу гри українською було застосовано 7888 лексичних перекладацьких трансформацій (див. Рис. 2.3). Зокрема, перекладацьку трансформацію смислового розвитку було застосовано 983 рази; генералізації – 596; конкретизації – 629; контекстуальної заміни – 535. За допомогою

словникового відповідника було перекладено 1753 полісемантичні лексичні одиниці; транскодування було застосоване для перекладу 2144 термінів і власних назв. Прийом калькування був використаний 1151 раз; антонімічного перекладу – 86; описового перекладу – 11.

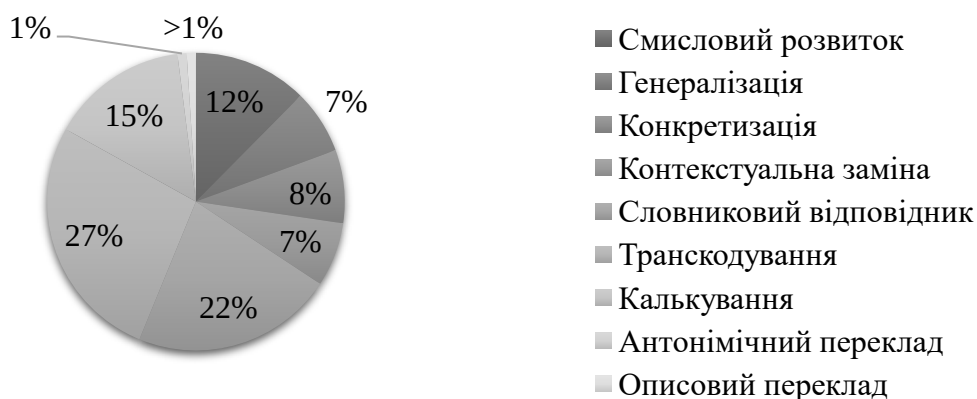


Рис. 2.3. Відсоткове співвідношення трансформацій в українському перекладі

Як можна побачити з кількісних підрахунків, найчастіше використаною лексичною перекладацькою трансформацією є транскодування (усіх видів): воно складає ~ 27% від усіх використаних трансформацій. Зокрема, воно нерідко трапляється в текстах на історичну («*Політика Ферелдену*»), міфологічну («*Легенда про Каленгада*»), географічну («*Географія Тедасу*»), біографічну («*Флемет*»), релігійну («*Андрасте: наречена Творця*») тематику. Так, в тексті «*Легенда про Каленгада: Розділ перший*» така трансформація була використана 55 разів, здебільшого для перекладу власних імен (*Calenhad* – *Каленгад*, *Forannan* – *Фораннан*, *Tenedor* – *Тенедор* тощо) і посад (*arl* – *ерл*, *teyrn* – *тейрн*), що часто повторюються в тексті.

Наступним за частотністю використання є переклад за допомогою словникового відповідника, що становить ~ 22% від загальної кількості трансформацій. В ігрових текстах наявні як ендегенні терміни, так і ті, що існують в реальному світі. При перекладі таких термінів (зокрема, багатозначних) найбільш доцільним вважається саме пошук слушного відповідника з уже наявних у словниках. Це стосується перекладу як

термінів, властивих жанру фентезі (*elves* – *ельфи*, *dwarves* – *гноми*, *dragons* – *дракони* тощо), так і більш технічних термінів у текстах-інструкціях (*drag* – *перетягнути*, *click* – *натиснути*, *drop-down menu* – *спадне меню*). Схожа ситуація спостерігається з так званими «семантично ендогенними» термінами, тобто такими, що існують в реальному світі, проте змінюють своє значення в контексті гри: нерідко такі терміни можуть викликати певні асоціації з відповідними поняттями реального світу, тож важливо передати цю асоціацію для кращого розуміння контексту гравцями (*templars* – *храмовники*, *paragon* – *взірцевий*, *archon* – *архонт*).

Трансформація калькування склала ~ 15% від кількості всіх використаних лексичних перекладацьких прийомів. Нерідко його застосовують при перекладі деяких ендогенних термінів, значення яких можна напряду зрозуміти з назви (і яке, відповідно, важливо зберегти): *Landsmeet* – *Рада Земель*, *Free Marches* – *Вільні Марки*, *Grey Wardens* – *Сірі Вартові* тощо; проте також таким чином переклали деякі загальні терміни (*civil war* – *громадянська війна*; *trade route* – *торговельний шлях*; *general behavior* – *загальна поведінка*).

Наступною за частотністю використання перекладацькою трансформацією є смисловий розвиток: він становить ~ 12% від загальної кількості. Те, що звучатиме природньо і адекватно носію англійської, не завжди сприйматиметься так само носіями української; тому в деяких випадках використання даної трансформації є доцільним. Наприклад, англomовне речення «*Men and women from every race...*» було перекладено як «*Чоловіки і жінки всіх рас*», а не «*Чоловіки і жінки кожної раси*», адже в українській мовній нормі так казати просто неприйнято. Схожим чином було перекладено речення «*I intend to see this through to the end with you*». – «*Я маю намір довести це до кінця разом із тобою*». Даний приклад демонструє різницю мовленнєвих традицій англійської та української мов: сполучення *see this through* та *довести це до кінця* мають майже ідентичну семантику, проте виражаються різними мовними засобами.

Відносно рідко застосовують трансформації генералізації та конкретизації (кожна з них складає ~ 7-8% від загальної кількості), опускаючи, наприклад, повторювану експліцитну інформацію в імпліцитний рівень, або навпаки, експліцитно прописуючи те, що залишалось «між рядків»: «...*on the basis of the stories he has published*». – «...через його історії»; «*Zevran was the Crow*». – «Зевран був учасником Ворон». Такі перекладацькі трансформації можуть бути доцільними для уникнення повторів, або більш конкретної передачі сенсу, що міг бути виражений імпліцитно.

Трансформація контекстуальної заміни становить всього ~ 7%. В даному аналізі під власне контекстуальною заміною вважається переклад англійської лексичної одиниці такою українською лексичною одиницею, що не є її словниковим відповідником, а обирається з урахуванням її мовного оточення, зокрема, значення, що його набуває слово в контексті ігрового світу. Так, наприклад, було перекладено слова *surfacers* – наземники, *Shaperate* – Хронострат тощо. Така трансформація дозволяє українському гравцю краще розуміти семантику певного терміна, робить його більш відповідним українській мовній нормі.

Антонімічний переклад як різновид смислового розвитку складає лише ~ 1% від загальної кількості трансформацій, проте є доволі цікавим прийомом: іноді англійська та українська мовні норми й традиції можуть настільки розходитись, що вираз, який не містить заперечної частки в англійській мові, українською перекладатиметься за допомогою заперечення: «*armor that... repelled both arrow and blade*» – «обладунки, яких... не зачіпали ні стріли, ні мечі»; «*The fact... is generally omitted from the ballads*». – «Тої факт... зазвичай в баладах не згадується».

Менш ніж один відсоток від усіх використаних трансформацій складає описовий переклад, тобто переклад лексичної одиниці (наприклад, терміна) за допомогою його опису чи тлумачення. Так, наприклад, цю трансформацію використали для перекладу терміна *quickbar* – панель швидкого доступу,

оскільки даний термін не має відповідників в українській мові й може потребувати пояснення для гравців.

Розглянемо переклад ключових англомовних термінів французькою мовою (див. Табл. 2.9):

Табл. 2.9

Переклад ключових слів французькою мовою

Chantrie	Luthias	Hautecime	Havard	Pariahs
Féelden	Inquisiteur	Korth	Endrin	Elfes
Engances	Genlock	Conclave	Bascloître	Bann
L'Empire tévintide	Archidémon	Dumat	Anderfels	Alistair
Calenhad	Golefalois	Minrathie	Rivaïn	Gwaren
Orzammar	Chasind	Flémeth	Thaig	Forêt de Bréciliane
Andrasté	Cochard	Bannorn	Alvars	Nevarra
Génitivi	Maférath	Andruil	Conobar	Mabari
Iloren	Mage	Val Royeaux	Aveline	Comte
Thédas	Dirthamen	Bhelen	Hahren	Démon
Enchanteur	Maric	Ostagar	Les Dorsales de givre	Tréfonds
Iarl	Tiern	Haut	Lothering	Shayna
Loghain	Pétrine	Treyan	Cailan	Apostat
Lyrium	Nains	Eamon	Drakan	Lice
Dénérin	Myrddin	Archonte	Garde	Aravel
Dalatiens	Antiva	Hahl	Golem	Zathrian
Qunari	Anora	Les terres sauvages de Korcari	Ralafeïrin	Harrowmont
Aeducan	Alamarri	Theirin	Gisharel	Thorval
Zévrin	Enclin	Amaranthine	Sylaise	Remy
Orlaïs	Templier	Cercle des mages	Arlathann	Mythal

Переважна більшість (а саме 72 одиниці) ключових англомовних лексем була перекладена французькою мовою за допомогою транскодування: зокрема таким чином перекладені власні назви (*Loghain*, *Lothering*, *Bannorn* тощо), а також загальні (*lyrium*, *aravel*, *thaig*). Через те, що і англійська, і французька мови використовують латинську абетку, багато транскодованих лексичних одиниць фактично не змінюють своєї форми (*Mythal*, *Harrowmont*, *Amaranthine*), однак деякі з них все ж було адаптовано до орфографічних традицій французької мови, як, наприклад, *Denerim* – *Dénérin*; *Orlais* – *Orlaïs*; *Minrathous* – *Minrathie* тощо.

Деякі загальні поняття міфології та жанру фентезі (12 одиниць) були перекладені французькою мовою за допомогою словникових відповідників,

зокрема, терміни *mage*, *nains*, *elfes*; деякі з них так само змінили своє початкове значення в контексті гри (*templiers*, *archonte*, *tiern*, *apostat* тощо). За допомогою словникового відповідника було перекладене, наприклад, англomовне слово *Casteless*: у французькому варіанті це – *Parias*, що позначає людину нижнього прошарку суспільства, зокрема касті недоторканих.

Цікавими є трансформації, до яких вдалися французькі перекладачі при передачі деяких власних та загальних назв. Так, наприклад, англomовна назва селища *Redcliffe*, що українською була перекладена за допомогою транскодування як *Редкліфф*, без урахування семантичної складової, у французькому перекладі стала *Golefalois* – було вирішено зберегти в першу чергу зміст, а не форму. Лексична одиниця *Golefalois* складається з двох давньофранцузьких слів: *gules* – червоний колір в геральдиці, та *faloise* – скеля, обрив. Використання давньофранцузьких слів є доречним, оскільки в оригіналі *cliffe* є середньоанглійським варіантом написання слова *cliff*. Схожа трансформація відбулася з власною назвою *Highever* – укр. *Гаєвер*, що у французькому перекладі став *Hauteclime*: *high* у перекладі стає *haut(e)*, проте основа *cime* – верхівка, крона, скоріш за все була додана у французький варіант через смисловий розвиток і аналогію зі словом *haut* – високий.

Винахідливим є також переклад англomовного слова *pug* (укр. *наг*). Англійською воно позначає грудку, безформну масу чого-небудь; в грі це – маленька вигадана тварина. У французькому перекладі *pug* було відтворено як *cochard*, спираючись передусім на зовнішній вигляд вигаданої тварини: дана лексична одиниця є поєднанням французького слова *cochon* (свиня) та зневажливого суфіксу *-ard*. І дійсно, ця тваринка дещо нагадує зовнішнім виглядом невелику свиню з кролячими вухами, а також як і свиня вживається в їжу, тож така адаптація є доволі вдалою.

При перекладі англomовних лексичних одиниць французькою мовою також було застосовано трансформацію контекстуальної заміни. Таким чином, англomовне *Paragon* стало французьким *Haut* – високий (пор.з укр.

Взірцевий): таким чином підкреслюється саме високий статус і шанування таких гномів у суспільстві. Англомовний термін *Proving* (укр. *Випробування*), що позначає суд поєдинком, в якому сторони прагнуть довести (to prove) свою правоту в суперечці, було перекладено французькою як *Lice* – поле для поєдинку, арена (за метонімічним переносом може позначати і сам поєдинок). Термін *Deep Roads* (укр. *Глибинні Шляхи*) – розгалужена система підземних тунелів – було перекладено за допомогою генералізації як *Trèfonds* – глибини. Однак не завжди рішення франкомовних перекладачів вдатися до даної трансформації може вважатися доречим. Зокрема, так не можна сказати про термін *inquisiteurs*, що є перекладом англомовного *magisters*: він надто сильно відрізняється від означуваного ним поняття, адже реальний історичний термін «інквізитор» позначає суддю трибуналу Інквізиції – середньовічного церковного інституту для боротьби з єресями, що майже не має спільного з ігровою посадою магістра. Більш того, в одній з наступних ігор серії – *Dragon Age: Inquisition*, вводиться термін *Inquisitor*, що може викликати плутанину у франкомовних гравців. Всього за допомогою різного роду трансформацій було перекладено 15 лексичних одиниць.

Лише одна лексична одиниця була перекладена шляхом калькування – почергового перекладу кожного компонента найбільш розповсюдженим словниковим відповідником: *Circle of Magi* – *Cercle des mages*. Це – єдина складна лексична одиниця, для перекладу якої не було застосовано жодних трансформацій.

Усього при перекладі 310 англомовних ігрових текстів французькою мовою було застосовано 6331 лексичну перекладацьку трансформацію, серед них: смисловий розвиток – 1277 разів; генералізація – 775; конкретизація – 701; контекстуальна заміна – 496; антонімічний переклад – 236. За допомогою вибору адекватного словникового відповідника було перекладено 1023 багатозначні лексичні одиниці; транскодування було застосовано 1823 рази; калькування – 521 раз. Відсоткове співвідношення трансформацій представлено на Рис. 2.4.

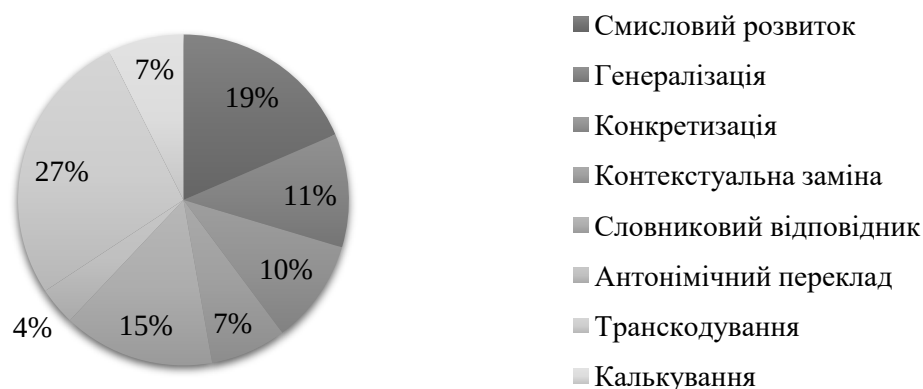


Рис. 2.4. Співвідношення трансформацій у французькому перекладі

Найбільш частотно використаною лексичною трансформацією є транскодування, що, як і в українському перекладі, зумовлене великою кількістю ендегенних власних назв та їх частим повторюванням. Застосування великої кількості трансформацій формальної структури лексичних одиниць (смисловий розвиток, контекстуальна заміна, генералізація, конкретизація, антонімічний переклад) покликане адаптувати англомовні вислови до норм і традицій французької мови з урахуванням контексту виразу, мовного оточення лексичної одиниці, семантичного навантаження власних назв, експліцитно-імпліцитного відношення, логічних зв'язків між словами. Наприклад: «*mountain scarred by ancient lava flows*» – «*mont portant la balafre d'antiques coulées de lave*»: було уточнено, що гора саме містить сліди (шрами) від потоків лави; «*...the battle to free our people was finally over*» – «*...notre peuple était enfin libère*»: інформацію про битву було винесено з експліцитного в імпліцитний шар; «*To be the master of a mabari... is to be recognized instantly as a person of worth*». – «*...être flanqué d'un mabari est un signe indiscutable de valeur*»: вираз *to be recognized instantly* було за допомогою смислового розвитку перекладено як *est un signe indiscutable*, що зберігло першочергове значення, проте огорнуло його в інше формальне вираження.

Істотно менше, ніж в українському перекладі, було застосовано калькування, що може бути пояснене як відмінностями будови англійської та

французької мов, так і більшою схильністю французьких перекладачів до зміни формальної структури виразів при перекладі. Для прикладу: «*serious injuries*» – «*blessures graves*»; «*Witch of the Wilds*» – «*sorcière des terres sauvages*»; «*Free Marches*» – «*Marches Libres*».

Після проведеного аналізу дійшли таких висновків. Лексичні труднощі при перекладі виникають через неоднорідність лексичного складу мов оригіналу і перекладу, різницю в мовних нормах і традиціях, жанрово-стилістичні особливості текстів, що перекладаються. Зокрема, в проаналізованих ігрових текстах наявна велика кількість ендегенних термінів з різними ступенями вмотивованості, що можуть викликати питання стосовно вибору методу їх передачі мовами перекладу. Найбільш частотними перекладацькими трансформаціями, до яких вдалися українські перекладачі, є транскодування (~ 27%), вибір словникового відповідника (~ 22%), калькування (~ 14%). У перекладі французькою транскодування займає ~ 27% від загальної кількості трансформацій, смисловий розвиток ~ 19%, а вибір словникового відповідника ~ 15%. Часте застосування даних трансформацій в обох перекладах зумовлене великою кількістю і частотою повторювань власних назв, різницями мовних норм і традицій, а також перекладацьких традицій української і французької мов.

2.3. Граматичні трансформації при перекладі англomовних ігрових наративів українською і французькою мовами

Не завжди в мові перекладу буде наявна граматична категорія мови оригіналу, на яку все ж слід зважати в процесі перекладу. До того ж, між різними мовами неодмінно існуватимуть розбіжності в традиціях писемного мовлення і використання паралельних (або схожих) граматичних категорій. Внутрішньоігрові тексти також мають низку граматичних особливостей, які

варто брати до уваги перекладачам задля якомога більш адекватної та відповідної оригіналу передачі змісту та форми.

Для подолання труднощів, викликаних вищезазначеними факторами, перекладачі можуть вдаватися до різноманітних граматичних трансформацій. Так, при перекладі англомовних наративних елементів гри *Dragon Age: Origins* українською мовою було застосовано 4952 граматичні трансформації, серед них: додавання було вжите 1192 рази; вилучення – 980; різноманітні граматичні заміни (заміна категорії числа, частини мови, члена речення, стану) – 1404 рази. Перестановка окремих слів та частин речення була застосована 1072 рази. Було об'єднано 24 речення, членовано – 60. Методом синтаксичного уподібнення було перекладено 220 речень або їх частин. Відсоткове співвідношення представлено на Рис. 2.5.

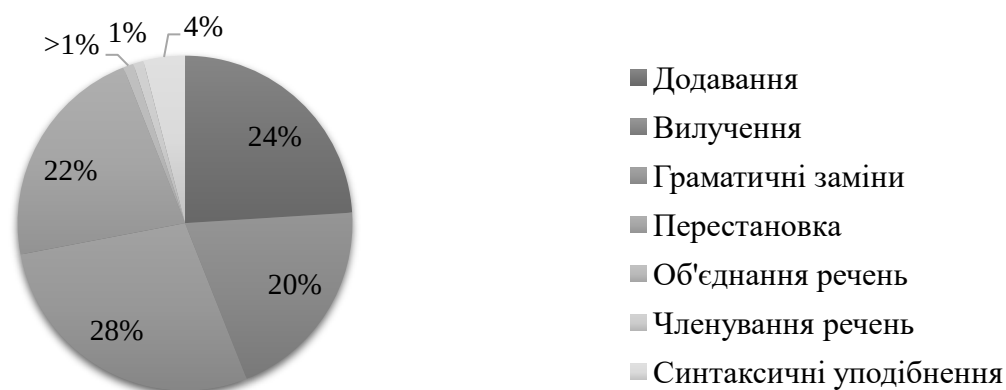


Рис. 2.5. Відсоткове співвідношення граматичних трансформацій в українському перекладі

Трансформацію додавання здебільшого застосовують для кращої відповідності речення писемним нормам і традиціям мови перекладу, правилам граматичної будови речень, особливостям функціональних стилів мовлення, а також експліцитно-імпліцитних відношень інформації. Так, наприклад, речення «*The dwarves sell very little of the processed mineral to the surface...*» було перекладено як «Гноми продають дуже малу кількість обробленого матеріалу на поверхню...» з додаванням слова *кількість* для кращої відповідності українській мовній нормі (псевдо)наукового стилю.

У перекладі речення «*What's a little fear compared to all the horrors inflicted upon us?*» – «Що для них трохи страху, в порівнянні з тими стражданнями, що вони нам завдали?» було додано слова *для них*, аби уточнити, кого саме стосується ця частина речення; в той час як в другому випадку додане слово *вони* змінило також вид речення, перетворивши його з ускладненого в англійській на складнопідрядне в українській. У деяких випадках значення морфеми в мові оригіналу може бути відтворене лексичною одиницею в мові перекладу, як, наприклад, в перекладі речення «*...they are elevated almost to godhood*» – «...були піднесені майже до *статусу* богів», де англійський суфікс *-hood* був перекладений окремим словом *статус*.

До вилучення певних слів іноді вдаються задля уникнення плеоназму і зайвих повторів однакових лексичних одиниць: наприклад, в перекладі англійського речення «*...Elgar'nan's pride was great, and his vengeance was terrible, and he refused*». – «...гордість того була значною, а *помста* страшною, тож він відмовив» було вилучено повторюване двічі дієслово *was*. В перекладі речення «*The poets tell us that every lord knelt before Calenhad...*» – «Поети оповідають, що кожен з лордів вклонився Каленгаду...» був опущений займенник *us* для кращої відповідності писемним нормам української мови.

Як і у випадку з додаванням, іноді виражене окремим англійським словом значення може бути передане за допомогою морфеми: «*They warred constantly with one another over land...*» – «Вони постійно билися за землю...». З прикладу бачимо, що значення трьох слів *with one another* було відтворене в зворотному дієслівному суфіксі *-ся*. Однак, іноді вилучення слів і навіть словосполучень не є вмотивованим ані відповідністю мовним нормам, ані можливістю передати зміст на інших рівнях мови. Так, наприклад, з речення «*Our people, who from time immemorial valued their freedom over all else...*» – «Наш народ, який цінував свободу понад усе...» була виключена обставина часу *from time immemorial* – *споконвіку*, що не суттєво впливає на загальний сенс речення, проте усуває емпазу на довготривалості почуття.

Граматичні заміни є найчисельнішою трансформацією, що слугує для адаптації англійських речень під норми української мови. Вони стосуються числа, частини мови, члена речення, до якого відноситься певна лексична одиниця, стану та способу дієслова, виду речення тощо. Наприклад, в перекладі «[...] *the battle to free our people was finally over*» – «[...] битва за *свободу* нашого народу нарешті добігла *кінця*» дієслово *to free* стало іменником *свободу*, адже вираз «битва за свободу» є широко вживаним в українській мові. В реченні «*You just encountered a locked object*». – «Вам щойно *трапився замкнений об'єкт*» підмет *you* став додатком *вам*. В перекладі пісні «...*we sing, rejoice \ we tell the tales \ we laugh and cry...*» – «*співаймо ж \ оповідаймо \ про сльози та сміх*» було змінено спосіб дієслова з дійсного (*we sing, we tell*) на наказовий (*співаймо, оповідаймо*), а також дієслова *laugh* і *cry* стали іменниками *сльози та сміх*.

Одним з найчастотніших випадків застосування граматичних змін є переклад пасивного стану. В англійській мові його вживають набагато частіше, ніж в українській, і нерідко англійські речення з пасивним станом перекладаються з використанням неозначено-особової форми дієслова, іноді при цьому змінюється підмет. Розглянемо декілька прикладів: «*Instead, the valley was divided up into dozens of old Alamarri clans*». – «*Намомість долину розділяли між собою десятки кланів аламаррі*»; «*The fortress was overrun by disciples of Andraste...*» – «*Фортецю захопили учні Андрасте...*»; «...*studies of spirit magic are often misunderstood by the general populace...*» – «...*загал часто неправильно тлумачить магію духів...*»: тут можна побачити, що підмети в англійських реченнях (*valley, fortress, studies of spirit magic*) перетворилися на додатки (*долину, фортецю, магію духів*) в українських, а додатки (*dozens of alamarri clans, disciples of Andraste, general populace*) зі свого боку стали підметами. Таким чином дещо зміщується фокус з предмета/явища, що був у центрі інформаційного повідомлення англійського речення, на власне людей, що виконували дію стосовно нього, однак порядок слів допомагає зберегти темо-рематичне членування речення.

«*The rightful king was forced to flee Denerim...*» – «Законному королю довелося втекти з Денерима...»; «*[Duncan] was given the almost impossible task...*» – «[Дункану] доручили майже нездійсненне завдання...»; «*Creation requires considerable finesse [...] and is therefore rarely mastered*». – «Магія творення потребує чималої майстерності [...] та через це її дуже рідко опановують»: ці речення є прикладами передачі пасивного стану через неозначено-особову форму дієслова. Король був вимушений тікати, тобто дія примусу відбувалася незалежно від нього; невідомо, хто саме доручив Дункану те важке завдання; магію творення рідко опановує будь-який маг. Як можна бачити, в такому способі перекладу зникає або сам підмет, або зв'язок пасивної частини речення з ним.

Трансформація перестановки має декілька причин для застосування: різниця в розміщенні логічного суб'єкта (теми) і логічного предиката (реми) в англійському та українському реченнях; більш суворий порядок слів в англійській мові та більш гнучкий – в українській; різниця в нормах і традиціях писемного мовлення цих мов. Наприклад, українській мові притаманне розташування реми вислову наприкінці речення, а також пряме протиставлення теми та реми, в той час як в англійській актуальне членування речення здійснюється інакше.

В англійському реченні рема часто виражається за допомогою неозначеного артикля: «*There was once a tiny fishing village on the Waking Sea...*» – «Колись на узбережжі Буремного Моря існувало маленьке рибальче село...»; «*A fight ensued, and Anora fled in the confusion*». – «Почався бій, та в сум'ятті Анорі вдалося втекти».

Також через особливості англійського синтаксису тема часто «розриває» рему, розташовуючись між рематичних елементів, що може бути підставою для застосування трансформації перестановки: «*I am frequently asked, during my travels in other lands, to explain the dogs omnipresent in Ferelden*». – «Часто під час подорожей до інших земель мене просять пояснити собак, що постійно

зустрічаються в Ферелдені»; *«To you, my second-born, I grant this gift...»* – «Молодші діти мої, ось мій вам дар...»

Переклад речень *«The northern islands are remote...»* – «Далекими є північні острови...»; *«Then the ptarmigan spoke up...»* – «Тоді заговорила куріпка» показує гнучкий порядок слів в українській мові в порівнянні з більш суворим в англійській. Зокрема часто при перекладі своє місце в реченні змінює обставина: *«[the Imperium] had two sites dedicated to magical experimentation at the extreme ends of the Imperial Highway»*. – «[Імперія] мала на протилежних кінцях Імперського тракту два місця, присвячених магічним експериментам»; *«Even mountains had a heart, once»*. – «Навіть гори колись мали серце».

Членування речень має на меті скоротити обсяг довгого складного або ускладненого простого речення, перетворивши його на декілька більш простих для полегшення сприйняття читачем. Наприклад, речення *«As the Imperium lost its stranglehold on conquered nations, more and more lands became Thedas, until finally people applied the name to the entire continent»* складається з трьох граматичних основ, і при відтворенні його українською зміст було розбито на два окремі речення: «Тевінтер поступово втрачав контроль над підкореними народами і дедалі більше земель ставали Тедасом. Згодом назва поширилася на весь континент». Іноді членування застосовують і до простих речень: *«To prevent further civil war, he was executed at the Landsmeet on the orders of Queen Anora, ending the Theirin line»*. – «Щоб запобігти продовженню громадянської війни, Алістера було страчено на Раді Земель за наказом королеви Анори. На цьому перервалася лінія роду Тейринів».

Близькі за сенсом повідомлення, що належать до різних речень, можуть бути об'єднані в одне, якщо це не порушує логічні зв'язки в тексті: *«Tactics are displayed in a numbered list. Each tactic requires a condition and an action»*. – «Тактика відображається як нумерований список, в якому вказані умова і відповідна дія»; *«For example, should he or she charge at enemies, or be more cautious? Does this party member prefer ranged or melee weapons?»* – «Наприклад, персонажі атакують ворога напругу чи б'ються з обережністю; віддають

перевагу зброї ближнього чи дальнього бою». Такі граматичні трансформації частіше трапляються в текстах-інструкціях, ніж текстах будь-яких інших типів.

Синтаксичні уподібнення можна застосувати тоді, коли в мові перекладу існує паралельна синтаксична конструкція до тієї, що була вжита в реченні мови оригіналу. При такій трансформації перекладене речення фактично залишається структурно незмінним. Наприклад: «*And then, in the 33rd year of the Exalted Age, Calenhad Theirin became teyrn of Denerim, and everything changed*». – «*А тоді, у 33 році Священної Доби, Каленгад Тейрин став теїрном Денерима, і все змінилось*»; «*And the Voice of the Maker shook the Fade...*» – «*Та голос Творця похитнув Затіння...*».

Часто перекладене речення значно відрізняється своєю структурою (при максимальному збереженні змісту) від оригінального; в таких випадках можна говорити про комплексну граматичну трансформацію. Застосування комплексних трансформацій може бути спричинене мовленнєвими і жанрово-стилістичними розбіжностями мов оригіналу та перекладу, синтаксичними нормами і особливостями двох мов, а також особистим вибором перекладача. Наприклад: «*In My image I forge you, \ To you I give dominion \ Over all that exists \ By your will \ May all things be done*». – «*Створив я вас у своїй подобі, \ Пануйте над усім, \ Що існує, \ Й чинять нехай \ За вашою волею*». «*Each party member can be found somewhere in the camp, making it an ideal location to hand out new equipment, give gifts, or talk*». – «*Також тут ви можете знайти всіх ваших супутників – у кожного є своє власне місце. Це найкраще місце, щоб перевірити зброю та обладунки, роздати подарунки чи просто поспілкуватися*».

При аналізі перекладу англомовних наративних елементів відеогри *Dragon Age: Origins* французькою мовою було нараховано 7552 граматичні трансформації (див. Рис. 2.6). З них: додавання слів було застосоване 1736 разів; вилучення – 1432 рази; різноманітні граматичні заміни (граматичних категорій, частини мови, члена речення тощо) були здійснені 2088 разів. Перестановку слів було застосовано 1904 рази; здійснено

204 об'єднання речень і 52 їх членування; за допомогою синтаксичних уподібнень перекладено 100 речень.

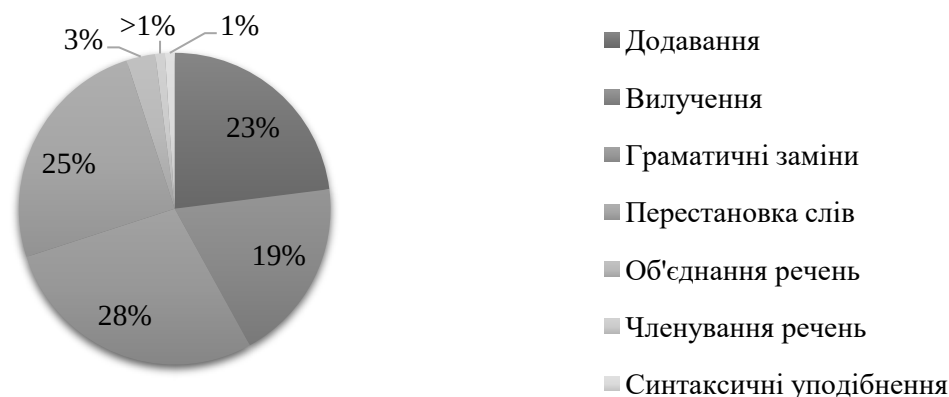


Рис. 2.6. Відсоткове співвідношення граматичних трансформацій у французькому перекладі

Найбільш часто вживаною граматичною трансформацією є граматичні заміни: вони становлять 28% від загальної кількості трансформацій. Нерідко до різних типів граматичних заміни вдаються, аби виразити оригінальний вислів «іншими словами», змінюючи форму, проте залишаючи сенс майже незмінним: «*without question*» – «*sans hésiter*»: іменник *question* став дієсловом *hésiter*; «*Brandel was neither clever nor persuasive*». – «*Brandel n'avait ni l'intelligence, ni la force de persuasion*»: прикметники було замінено на іменники; «*...thaigs were almost beyond counting*» – «*...les thaigs étaient pratiquement impossibles à compter*» (тейги було майже неможливо порахувати): прислівник *beyond* став прикметником *impossibles*, а герундіальна форма *counting* перетворилася на інфінітив *compter*.

Також за допомогою даної трансформації змінювали саму структуру речення: «*They grew in number as well as reputation*». – «*Leur nombre et leur réputation allèrent croissant*». Додаток *number as well as reputation* зайняв роль підмета: *leur nombre et leur réputation*. Іншими прикладами зміни структури речення можуть бути: «*Several forays were made into the Deep Roads...*» – «*L'on envoya plusieurs expéditions [...] dans les Tréfonds...*» – пасивний стан замінили на особове речення; «*When they did so, their presence defiled the city, turning it black*». – «*Ce faisant, la cité se retrouva souillée et noircie*» – складносурядне

речення стало простим, ускладненим дієприслівниковим зворотом, а оригінальний дієприслівниковий зворот перетворився на дієприкметниковий.

Наступною за частотністю застосування граматичною трансформацією є перестановка слів. Зокрема, необхідність у її використанні зумовлена різницею будови словосполучень, відповідності їхніх видів між англійською та французькою мовами, і їхнім граматичним вираженням. Так, означення, що в англійській мові стоїть у препозиції до означуваного слова, у французькій ставиться у постпозицію: *Orlesian rule – règne orlésien; a novice templar – templier novice; topmost panel – panneau supérieur*. На рівні речень перестановкам піддаються, наприклад, обставини: «*The Memories hold no explanations for the coming of the darkspawn...*» – «*A propos de l'arrivée des engeances, les mémoires se contentent de poser des questions...*»; означення: «*Even the most powerful demons seem to avoid the place*». – «*Même les démons les plus puissants semblent éviter cet endroit*»; додатки: «*...an old man of the Servant Caste was accused of stealing a sapphire ring from his employer, Lord Dace*». – «*un vieillard de la caste des serviteurs fut accusé d'avoir volé une bague en saphir au seigneur Dace, son employeur*»; а також вставні слова: «*The cost of victory, however, was great*». – «*Hélas, la victoire préleva un lourd tribut*».

Дещо рідше були використані трансформації додавання та вилучення слів. Додавання використовують, наприклад, для посилення емпізи: «*And His Word became all that might be...*» – «*Et son Verbe devint tout ce qui serait jamais...*»; більшої відповідності традиціям писемного мовлення: «*King Brandel was one of those who escaped*». – «*Sa Majesté le roi Brandel figurait parmi les résistants*»; встановлення смислового зв'язку між реченнями: «*She insisted that the boy be sent away to the Chantry*». – «*Aussi insista-t-elle pour qu'il fût envoyé à la Chantrie*»; конкретизацією змісту речення: «*Which was, perhaps, the least of their worries*». – «*Mais gageons que la couleur était le moindre de leurs soucis*» тощо.

Вилучення можуть застосовувати з таких причин: уникнення повторів: «*The templars executed him swiftly, but this brewed discontent among the Navarra Circle*». – «*...les templiers l'exécutèrent-ils sans tarder, faisant souffler un vent de*

colère sur le Cercle»; економія мовних засобів: «Such potions can also be used to aid in the casting of especially taxing spells, for a short time granting a mage far greater power than he normally wields». – «Ces potions peuvent également contribuer à lancer certains sorts particulièrement difficiles en démultipliant temporairement les capacités du mage».

Рідко, проте частіше, ніж в українському перекладі, були застосовані трансформації об'єднання і членування речень. Такі трансформації змінюють смислове і логічне членування інформації в тексті, об'єднуючи чи розділяючи її в порядку, відмінному від оригінального: *«Most of the land in the central portion of the kingdom, called the Bannorn, is open plains. These are crossed by the remnants of an ancient Tevinter highway...» – «La majeure partie des terres au centre du royaume les «fiefs bannerets» – est constituée de plat-pays, que sillonnent les restes d'une grand-voie tevintide...»; «Now the clan began to fear the spirit would starve them, and wondered what they had done to deserve it». – «Des lors, le clan redouta que l'esprit ne cherchat à les affamer. Qu'avaient-ils fait pour mériter ce chatiment?»*

За допомогою об'єднання і членування речень підкреслюється зв'язок між інформацією, або навпаки, більше розділяються логічно завершені думки; членування також може використовуватись як засіб емпізи для посилення емоційного впливу.

Спосіб синтаксичних уподібнень був використаний вкрай рідко: він становить трохи більше ніж 1% від загальної кількості трансформацій. Почасти це можна пояснити відмінностями як в мовних нормах і мовленнєвих традиціях англійської та французької мов, так і в їхній граматичній будові. Далі наведені кілька прикладів перекладу за допомогою синтаксичних уподібнень: *«Calenhad gained the support of the Circle of Magi...» – «Calenhad s'attira le soutien du cercle des mages...»; «...Andraste was Fereldan by birth». – «...Andraste était fereldienne de naissance»; «The rebellion was brief but successful...» – «La rébellion fut brève mais efficace...»*

Французькі перекладачі часто вдаються до комплексних трансформацій, майже докорінно змінюючи оригінальне речення. Наприклад: «*The elder said it was a sign that the hunters had robbed some spirit of its host, for it is well known that spirits do not go about the waking world on their own, but inhabit another creature's body*». – «*Pour le doyen, le doute n'était pas permis: les chasseurs avaient dépossède un esprit de son hôte, car comme tout le monde le sait, les esprits ont besoin du corps d'une créature pour arpenter le monde des vivants*». В перекладі даного речення були застосовані трансформації додавання, вилучення, перестановки слів, граматична заміна форми дієслова (*go about the waking world* – *arpenter le monde des vivants*).

«*The Warrior Caste was dwindling with each generation as more able-bodied men perished in their prime without fathering sons. With each generation, more of the Deep Road had to be sealed, more thaigs lost forever*». – «*Des guerriers venaient à mourir dans la force de l'âge, sans descendance. A chaque génération, leur caste s'amenuisait: à chaque génération, il fallait condamner de nouveaux pans des Tréfonds, se résoudre à perdre de nouveaux thaigs*». У перекладі цього короткого уривку можна знайти вилучення, додавання (створення повтору словосполучення *à chaque génération* для посилення емпізи), граматичну зміну частини мови (*prime without fathering sons* – *sans descendance*) і стану дієслова (*more of the Deep Road had to be sealed* – *il fallait condamner de nouveaux pans des Tréfonds*). Однак часте застосування значної кількості трансформацій призводить до втрати формальної еквівалентності перекладу.

Отже, використання граматичних перекладацьких трансформацій зумовлене відмінностями в граматичній будові мов оригіналу та перекладу, їхніх мовних нормах і традиціях писемного мовлення. При перекладі англійських наративних елементів українською мовою було застосовано 4952 граматичні трансформації; найчастіше використовували граматичні заміни, додавання, перестановку і вилучення слів; найрідше – об'єднання і членування речень, а також синтаксичні уподібнення. При перекладі французькою мовою використали 7552 граматичні трансформації; найчастіше –

граматичні заміни, перестановку, додавання і вилучення слів; найрідше – об'єднання речень, синтаксичні уподібнення, і розділення речень. Іноді при перекладі застосовують комплексні трансформації, що сильно змінюють форму речення; такі прийоми слід використовувати з обережністю, адже вони зменшують формальну еквівалентність перекладу.

2.4. Переклад англomовних образних засобів у ігрових текстах українською та французькою мовами

Наявність значної кількості образної лексики у текстах відеогри *Dragon Age: Origins* зумовлена їхніми жанрово-стилістичними особливостями: використання образних засобів великою мірою притаманне художньому, конфесійному, епістолярному стилю, а також міфологічному жанру текстів. Такі мовні засоби можуть виконувати експресивну, естетичну, емпатичну функцію, створюють виразність тексту, привертають увагу до висловлення. Образні засоби в ігрових текстах мають низку особливостей, через що можуть створювати певні труднощі при перекладі.

Ймовірно найголовнішою особливістю образних засобів у ігрових текстах *Dragon Age: Origins* є ендогенна природа тамтешнього світу: як неодноразово зазначалося, гра містить значну кількість власних і загальних назв на позначення понять, що існують лише у світі даної гри. Це, в свою чергу, може впливати на лексичне наповнення образних засобів: *with no more intelligence than tezpadam* – не з вищим інтелектом за тезпадама – *sans plus d'intelligence qu'une tezpedam*. В даному прикладі наявне ендогенне слово *tezpadam*, яке є гномською назвою одного з видів тварин і не має сенсу поза контекстом гри, що може ускладнити розуміння вислову як в мові оригіналу, так і в мові перекладу. Іноді за допомогою таких ендогенних термінів утворюються нові засоби виразності, як-от «церковна» назва мінералу ліріуму: *Waters of the Fade* – Води Затіння – *eaux de l'Immatériel*, що згадується в тексті про цей мінерал,

або ж *Children of the Stone* – *диму Скелі* – *les enfants de la Pierre* – епітет, яким гноми позначають свій народ в контексті релігії. Оскільки такого роду засоби виразності є унікальними для світу даної гри, перекладають їх зазвичай дослівно – при цьому зберігається і форма, і зміст, і емоційно-експресивне навантаження.

Також одним із засобів виразності можуть бути промовисті власні назви, тобто такі, що відсилають до певної якості або характеристики місцини/постаті. До таких назв можна віднести, наприклад, топоніми *Dust Town* – *Пилове місто* – *Les Taudis*, *Deep Roads* – *Глибинні шляхи* – *Les Trèfonds*, *Frostback Mountains* – *Морозний хребет* – *Les Dorsales de givre*; антропоніми *Black Fox* – *Чорний Лис* – *Renard noir*, *Witherfang* – *Марноіклий* – *Versipelle* тощо. При перекладі таких назв варто прагнути зберегти як форму, так і смислове навантаження, аби гравці, що послуговуються різними мовами, могли мати однакове або схоже уявлення про місцину або постать.

Український переклад тяжіє до послідовного перекладу кожного елементу (дослівного або з використанням лексичних трансформацій), що допомагає зберегти форму і передати зміст, в той час як французькі перекладачі більш охоче вдаються до різноманітних трансформацій, зокрема генералізації значення слова. Однак такий спосіб перекладу може призвести як до значеннєвих, так і експресивних втрат. Так, англійська назва бідного району гномського міста *Dust Town* відтворена французькою мовою як *les Taudis* – нетрі, що, хоч і зберігає значення брудної та густо забудованої частини міста, однак губить при цьому образність: слово *dust* у назві відсилає до однієї з основних особливостей раси гномів у грі – вони живуть під землею, і земля й камінь мають велике значення в їхній культурі; відповідно, нижчі верстви населення асоціюються у гномів з пилом, від чого і пішла назва району. В українському перекладі було збережено образність, хоч застосування такої форми для позначення місцин не притаманне українській мові й більше спирається на позамовне оточення (розташування цього району на мапі) для розуміння.

Цікавим видається переклад гри слів: наприклад, в тексті «*In Praise of the Humble Nug*» зустрічається таке слово як *nug-gets* – *нат-тетси*, яким позначають страву, що (у всесвіті гри) готується з тамтешнього виду тварин – нага; українською мовою назву тварини було перекладено за допомогою транслітерації, що допомогло зберегти гру слів (назва відсилає до страви Chicken McNuggets з мережі ресторанів швидкого харчування McDonald's). Однак гра слів є чи не найважчим засобом виразності для перекладу, і не завжди її можливо зберегти при відтворенні іншою мовою: у французькому перекладі гру слів було втрачено – оскільки вид тварини було перекладено як *cochard*, назву страви позбавили образності і переклали як *pilons panés* – гомілки в паніровці. В оригінальних ігрових текстах гра слів зустрічається вкрай рідко і не має чіткого способу її перекладу.

Існує декілька способів відтворення засобів виразності мовами перекладу. Наприклад, якщо вираз не є ідіоматичним та його сенс визначається сумою сенсів його компонентів, такий вираз можна перекласти дослівно:

- *putting one foot in front of the other* – *ставити одну ногу перед іншою*
– *mettre un pied devant l'autre*;
- *a river of Light* – *un fleuve de Lumière*;
- *the friendship of the dwarves is a mighty sword and shield* – *дружба гномів – це могутній меч і щит*.

Такий переклад можливий в разі збігів в культурній та мовній традиціях вираження образності в мовах оригіналу та перекладу, прозорості значення образного виразу, його ситуативного характеру, а отже відсутності сталого відповідника у мові перекладу. Таким чином зберігається як формальна, так і змістовна й експресивна еквівалентність. Способом дослівного перекладу відтворені епітети, перифрази (наведені вище), гіперболи (*the voice of the Maker shook the Fade* – *Та голос Творця похитнув Затіння*), персоніфікації («*Alas,*» *spoke the deer*, «*I cannot...*» – «*Hélas,*» *répondit le cerf*, «*je ne puis...*»); метафори (*Fereldans are a puzzle* – *Ферелденці – справжня загадка* – *Les Féreldiens sont une énigme*).

Однак дослівний переклад таких виразів не надто розповсюдженим, і часто при відтворенні засобів виразності застосовують різноманітні трансформації, як-от:

- контекстуальну заміну: *peddlers of lust* – *вмістилище похоти*;
- смисловий розвиток: *winds that shrieked and howled like lost souls – vents [...] qui hurlaient et gémissaient tels des âmes en peine; as tall as the palace of Orzammar* – *заввишки з Орзаммарський палац*;
- додавання: *a worm grew within his heart – le serpent de la jalousie enserra son coeur*;
- вилучення: *streets with music for cobblestones* – *вулиць, сповнених піснi*;
- зміну структури речення: «*What was \ Golden and pure turned black*». – «*Золото умить стьмяніло*» тощо.

Таким чином перекладені, зокрема, метафори, порівняння, епітети (наведені вище), перифрази (*until nothing remained of our people but the Memories* – *допоки від нас не залишаться лише Спомини* – *avant que notre peuple fût réduit à ses simples mémoires*), гіперболи (*The fate of Redcliffe is the fate of all Ferelden – le sort de Golefalois est celui de tout Férelden*), іронію (*[the Chantry] relegated mages to lighting candles and lamps. Perhaps occasional dusting of rafters and eaves. I will give my readers a moment to contemplate how well such a role satisfied the mages of the time – [la Chantrie] relégua les mages au rang d'allumeurs de bougies et de lampes, voire au besoin nettoyeurs de chevrons et de gouttières. J'invite dès à présent mes lecteurs à considérer l'attitude des mages investis d'un tel rôle*).

Такий спосіб перекладу образних засобів є доволі поширеним; його застосування може бути продиктоване необхідністю адаптувати вислів під вимоги контексту, стилістичні традиції мови перекладу, або навіть форму та розмір перекладеного тексту (наприклад, у випадку з поезією, де формальна еквівалентність часто може превалювати над змістовою), або ж просто особистим вибором перекладача. При такому перекладі зберігається виразність,

однак передача її здійснюється іншими лексичними та граматичними засобами, а вираз має відмінне від оригінального, хоч і близьке до нього, смислове наповнення.

Бувають випадки, коли на певний вираз у мові оригіналу існує семантичний відповідник у мовах перекладу:

- *in their prime* – у розквіті сил – *dans la force de l'âge*;
- *works of art* – витвори мистецтва – *œuvres d'art*;
- *first-hand* – з перших вуст;
- *the dead of night* – глибокої ночі – *nuit noire comme l'encre*.

Зазвичай це вирази на позначення понять, що є частиною універсального людського досвіду (вік, мистецтво, темна ніч тощо), однак навіть для таких міжкультурних понять кожна мова має власні засоби їх вираження: те, що висловлюється за допомогою епітета в англійській мові, може приймати форму порівняння у французькій, як можна побачити в третьому з наведених прикладів. Такі мовні одиниці, попри різну форму, мають ідентичну або дуже схожу семантику (з можливою різницею відтінків значення), а також необхідну експресивність. Таким чином в текстах були відтворені перифрази, метафори, та здебільшого сталі вирази (наведено вище).

Однак не завжди при перекладі вдається зберегти еквівалентну до оригіналу виразність. Причиною цьому може бути різниця у традиціях застосування образних засобів у різних мовах, відсутність еквівалентного виразу в мові перекладу, або особисте рішення перекладача. Наприклад:

- *the beast bled sawdust* – звір [...] виявився з тирсою;
- *like the beasts of the fields* – як у смертних;
- *silvery white armor* – *une armure d'argent*;
- *dark blot on Ferelden's history* – *une sombre période de l'Histoire féreltienne*.

В таких випадках образний вислів у мові оригіналу передають мовою перекладу за допомогою семантичного відповідника без експресивного забарвлення: зберігається смислове наповнення, однак втрачається

експресивність та виразність, і вислів стає нейтральним. Таким способом були перекладені метафори, епітети (наведено вище), гіперболи (*The wind shall tear their nations \ From the face of the earth – Вітри зімруть їх домівки \ З лиця землі*),

У першому прикладі англійське дієслово *to bleed* водночас відсилає до власне розташування тирси всередині тварини, способу, яким тирсу було виявлено (для того, аби з туші пролилася кров, її треба розрізати), а також створює неабиякий контраст, адже дієслово *to bleed* великою мірою асоціюється з кров'ю, а не з відходами пиляння деревини; це викликає в читача сильну емоційну реакцію, що відповідає загальному тону тексту про прокляття духом ельфійського клану; однак в українському перекладі даного засобу виразності експресивне дієслово *to bleed* було перекладено більш нейтральним *виявитися*, що змінило як тон вислову, так і його конотацію. Англійське словосполучення *silvery white armor* позначає саме колір цієї броні – сріблясто-білий; у французькому ж перекладі через особливості побудови словосполучень (і, можливо, недостатнє розуміння перекладачами контексту) броня стала *d'argent* – [зробленою] зі срібла, через що може скластися враження, ніби йдеться про матеріал, а не про колір, як в оригінальному вислові. В третьому прикладі цілі народи, які фактично неможливо стерти з лиця землі вітром (що вказує на те, що даний вислів є гіперболою), стали просто домівками, які за несприятливих обставин (хиткість споруди, висока швидкість вітру) можуть бути зруйновані в такий спосіб.

Бувають випадки, коли нейтральний оригінальний вираз мовою перекладу передають за допомогою експресивного засобу. Таким чином підкреслюється емпфаза на тому, про що йдеться, однак такий спосіб відбиває скоріше особисту думку про сказане перекладача, а не автора, що не є бажаним у перекладі. Ось декілька прикладів такого способу перекладу:

- *Orlesian sympathizers anxious to curry favor with their painted masters*
– *запроданців, які просто із себе пнулися, щоб завоювати прихильність їхніх орлейських володарів;*

- *I turned them away – я послав їх куди подалі;*
- *center of foreign trade – plaque tournante du commerce extérieur.*

Як бачимо, переклад нейтральних виразів за допомогою емоційно забарвленої лексики призводить до зміни тону повідомлення, що в свою чергу викликати різну реакцію у тих, хто грає англійською та українською/французькою мовами. Таким чином, перші два приклади викликать більш бурхливу негативну реакцію в україномовного гравця у порівнянні з нейтральною в англійськомовного; франкомовний приклад не так сильно впливає на емоційне сприйняття, як просто є способом інакше висловити твердження (за допомогою перифразу). Однак такий спосіб перекладу зустрічається доволі рідко.

Головною особливістю образних засобів у ігрових текстах є наявність ендогенної лексики, з якою можуть утворюватися експресивні вирази, а також промовисті назви місцин та імена людей. В українському та французькому перекладі найчастіше застосовують спосіб перекладу образної лексики із застосуванням різного роду трансформацій. Французькі перекладачі більшою мірою, ніж українські, вдаються до різноманітних змін при перекладі засобів виразності, однак велику частку в обох перекладах займає також спосіб відтворення за допомогою відповідника; за умови, коли образний вираз є ситуативним, а його сенс складається з суми сенсів його компонентів, такий вираз можна передати дослівно. В деяких випадках при перекладі експресивне забарвлення виразу може зникнути, а сам вираз перекладений нейтральним відповідником; або навпаки, вислів, який був нейтральним в оригінальному тексті, може набути виразності при перекладі.

2.5. Специфіка локалізації відеоігор для нової цільової аудиторії

Локалізація є поняттям ширшим, ніж просто переклад. Це цілий комплекс заходів, в якому переклад є лише одним з етапів, наряду з технічними

процесами. Локалізація покликана адаптувати продукт до іншого лінгвокультурного середовища, зробити його більш прийнятним для нової цільової аудиторії, адже деякі поняття, явища чи символи, що є нормою для культури, в якій гру було створено, можуть бути незрозумілими або й взагалі неприпустимими для тієї культури, для якої необхідно локалізувати гру. Доцільно говорити про два різновиди особливостей відеоігрової локалізації: лінгвальні та екстралінгвальні. Екстралінгвальна специфіка локалізації полягає, наприклад, у виборі або створенні шрифтів, якщо цільова мова послуговується абеткою, відмінною від абетки мови оригіналу. Між французькою та українською локалізаціями гри *Dragon Age: Origins* в цьому плані є суттєва різниця: французька абетка здебільшого ідентична з англійською (за винятком деяких спеціальних символів, що однак входять до складу основних символів латиниці), в той час як українська послуговується зовсім іншою системою знаків – кирилицею, через що локалізатори були вимушені створювати кириличні знаки для шрифту на основі латинської версії.

Також позамовними етапами локалізації є екстракція оригінального тексту (часто файли з репліками персонажів знаходяться окремо від інших текстових файлів, наприклад, записок, а також файлів озвучення або графічних файлів з текстом) і подальша інтеграція локалізованого тексту в файли гри. Тут в українських та французьких локалізаторів гри *Dragon Age: Origins* також виникали труднощі, адже через те, що, на відміну від англійської, в цих мовах наявна граматична категорія роду іменників, деякі репліки та записи кодексу повинні мати як «жіночу», так і «чоловічу» версії в залежності від обраної гравцем статі персонажа; однак часто для того, аби такі версії коректно відтворювалися в самій грі, буває необхідно змінити її програмний код. Лінгвальні особливості відеоігрової локалізації більш детально оглянуто далі.

Як зазначалося в п. 2.1, відеоігрові тексти відрізняються різноманіттям жанрів (від художнього і псевдорелігійного до псевдонаукового і технічного), через що перекладачам, або локалізаторам, варто знатися як на художньому, так і на технічному перекладі. Також при офіційній локалізації необхідний

переклад користувацької угоди (англ. user agreement) відповідно до норм і законів країни, для якої розробляється локалізація, що потребує від локалізаторів компетентності також і в юридичному перекладі, та за потреби консультації з юридичним спеціалістом.

Роботу локалізаторів ускладнює також відсутність контексту, наприклад, певних фраз або написів. Якщо йдеться про модель «simultaneous shipping» – коли версії гри різними мовами виходять одночасно з оригіналом, а сама локалізація відбувається на стадії розробки гри, автори продукту часто надають ігровий текст без додаткових пояснень. Оскільки перекладачі не мають змоги «зазирнути» в гру, аби побачити текст і його оточення на власні очі, доводиться або просити уточнення в розробників (яке вони не завжди можуть надати через угоду про нерозголошення інформації), або вдаватися до генералізації значень задля розширення контексту. Однак існує також модель «post-gold», згідно з якою гру локалізують вже після її виходу: це дає перекладачам змогу перевірити контекст фрази, що викликає труднощі, безпосередньо в грі. Гра *Dragon Age: Origins* була локалізована французькою та українською мовами саме за такою моделлю, що певним чином допомогло усунути проблему відсутнього або обмеженого контексту.

Наступною особливістю відеоігор та їхньої локалізації є просторові обмеження текстових полів. Ця характеристика полягає в тому, що зазвичай розробники роблять текстові поля, наприклад, в інтерфейсі гри, незмінного (а отже обмеженого) розміру; оскільки часто українські слова є більшими за довжиною за англійські, це може викликати труднощі і потребувати скорочень. Для прикладу візьмемо вікно квестів у грі *Dragon Age: Origins*. В лівому нижньому куті цього вікна є кнопка *Mark All as Read*, що становить 16 символів з пробілами. Українською мовою дослівно цей вислів перекладається як *Позначити всі як прочитані*: розмір фрази стає на 10 символів більшим і не вміщується повністю в розмір кнопки. Оскільки розмір кнопки є сталим і не змінюється в залежності від кількості введених символів, фразу варто перекласти так, щоб вона мала той самий або менший розмір, що і оригінальна,

наприклад, *Прочитати всі*: тепер розмір фрази становить 13 символів з пробілами і може повністю розміститися в полі кнопки.

Зі схожими труднощами стикаються і французькі перекладачі: в меню статистики персонажа є кнопка під назвою *Auto level up*: в англійській мові *auto* (в значенні автоматичний), хоч і є префіксом, проте цілком може вживатися окремо; французькій ж мові не притаманне використання цього префіксу як окремого слова, а переклад *Gain de niveau automatique* є надто довгим і не вміщується повністю в текстове поле; тому у французькій версії гри назву кнопки було скорочено до *Gain de niveau auto*. з крапкою на кінці.

Багато труднощів при локалізації, а саме інтегруванні перекладеного тексту в ігровий код, виникають через різницю будови мов оригіналу та перекладу та наявність змінних у коді. Змінні – це такі фрагменти коду, що не мають сталого значення: наприклад, характеристики ігрового персонажа, що їх обирає гравець безпосередньо під час гри. В грі *Dragon Age: Origins* такими змінними є: ім'я персонажа, його стать, раса, клас і спеціалізації, а також обрана гравцем передісторія. Для англійської мови змінні в коді не становлять великих труднощів, адже граматичні зв'язки виражаються за допомогою порядку слів та службових слів, а не закінчень, як в українській і частково – французькій, в яких змінні слова можуть впливати на форми інших, залежних від них слів. Для прикладу візьмемо змінну *<FirstName/>* – ім'я персонажа, яке гравець може обрати самостійно.

У деяких кодексах (зокрема, про персонажів) ця змінна знаходиться в позиції, що може потребувати узгодження: «*The banns fell in line behind Eamon and <FirstName/>*». – «*Банни встали на бік Еймона та <FirstName/>*». В англійському реченні проблем не виникає, адже зв'язок змінної з іншими словами виражений в порядку слів, однак в українській мові імена відмінюються, через що в самій грі речення матиме граматично неправильну будову. В таких випадках перекладачі можуть перефразувати речення так, щоб змінна *<FirstName/>* стояла в називному відмінку: «*Еймон та <FirstName/> отримали підтримку баннів*». У французькій мові для збереження

сполучуваності можуть застосовувати пасивний стан: «*Howe died at the hands of <FirstName/> in Denerim*». – «*Howe mourut à Denerim, tué par <FirstName/>*», однак потреби в перефразуванні є значно менше, ніж в українській.

Однією з найбільших лексичних особливостей відеоігрової локалізації є наявність великої кількості внутрішньоігрових термінів, а також назв ігрових артефактів – зброї, обладунків, ресурсів тощо (типи артефактів можуть різнитися в залежності від жанру гри). Наприклад, у відеогрі *Dragon Age: Origins* категорія зброї налічує 273 позиції, броні – 341, аксесуарів – 157. Деякі з таких предметів можуть мати промовисті назви, що розкривають певні якості/характеристики цих предметів, тому переклад таких назв за допомогою транскодування позначиться на сприйнятті їх гравцем, і варто обрати більш творчий підхід. Наприклад, дворучний меч під назвою *Starfang* має такий опис: «*The stoic blacksmith, Mikhael Dryden, crafted this peerless weapon out of a metal that fell from the heavens. The world has possibly never seen its like, or ever will again*». – «*Затятий коваль Мікаель Драйден створив цей винятковий меч з металу, що впав з небес. Світ ще не бачив нічого подібного, і більше не побачить*»; в самій грі для того, аби виготовити меч, необхідно принести ковалю метеоритну руду. Це дає зрозуміти, що назва меча відсилає до матеріалу, з якого той виготовлений, і при перекладі варто зберегти цей зв'язок; тож в українській локалізації цей меч називається *Зоряне ікло*.

В кодексі про меч під назвою *The Summer Sword* йдеться про те, що майстер створив його «в зимову пору» свого життя і дав йому назву в пориві іронії. Задля збереження гри слів цю назву було перекладено як *Літний меч*. Варто зазначити, що французькі перекладачі знов вдалися до трансформації, і замінили протиставлення *summer-winter* – літо-зима на *essor-déclin* – розквіт-занепад, і меч у французькій версії має назву *Epée de l'essor*, що допомогло як зберегти гру слів, так і зробити назву зброї більш зрозумілою гравцеві. Також в грі можна знайти два посохи з майже ідентичною назвою: *Winter's Breath* та *Wintersbreath*, тому аби уникнути плутанини, українською їх

було перекладено як *Зимовий подих* і *Зимовій*, а французькою – *Souffle hivernal* та *Vintervind* відповідно.

Також цікавим є переклад назви однієї з ключових організацій гри. Англійською ця назва звучить як *Grey Wardens*; цю назву можна тлумачити у різний спосіб:

- 1) політика неутручання членів ордену в суспільно-політичне життя націй;
- 2) особливості посвяти в орден, через які його члени займають немовби проміжне становище між світлом та пітьмою;
- 3) готовність членів ордену до застосування будь-якої тактики, що може тлумачитись як «сіра мораль».

Враховуючи ці аспекти, перекласти назву ордену можна також різним чином. Українські перекладачі спирались на прямий переклад епітету *grey* в назві – *сірі*, зокрема його переносне значення, що збігається з переносним значенням англійського варіанту, а от для слова *wardens* було обрано рідкісний відповідник *вартіві*, аби показати, що орден все ж стоїть на варті людства від навали сил темряви. У франкомовній культурі дослівний переклад назви *Grey Wardens* – *Les Gardes gris* має сильну асоціацію з сірим кардиналом – *éminence grise*; однак така асоціація може ввести французьких гравців в оману, адже орден не має нічого спільного з діяльністю сірих кардиналів. Тому замість дослівного перекладу французькі перекладачі вдалися до трансформації контекстуальної заміни, відтворивши назву ордену як *Les Gardes des ombres* – *Вартіві [від] тіней*; даний переклад більшою мірою спирається на секретність організації та її боротьбу з силами темряви, що більш відповідає контексту.

Також при локалізації були змінені деякі одиниці виміру. Гра *Dragon Age: Origins* була створена американською студією; особливостями продуктів, створених у Сполучених Штатах, є, зокрема, використання імперської системи вимірювання, в той час як Україна послуговується метричною системою. Тому українські перекладачі конвертували імперські одиниці виміру в метричні: фунти (*pounds*) стали кілограмами (*Half a pound of poached mackerel* – 1/4 кг

вареної скумбрії), дюйми (inches) – сантиметрами (*The Tevinter magisters fought to take it from them – inch by inch, if need be... – Тевінтерські магістри виборювали у них землю сантиметр за сантиметром [...] якщо необхідно...*) тощо. У французькій локалізації, однак, були збережені оригінальні одиниці виміру (*Les inquisiteurs tévintides [...] bien décidés à conquérir leurs terres pousse par pousse* та *Une demi-livre de maquereaux rochés* відповідно). Також англомовні дюжини (dozens) було замінено на українські *десятки* та французькі *dizaines*: «...with dozens of archers watch[ing] him from the castle walls». – «...на нього дивляться десятки лучників». – «...protégées par des dizaines d'archers qui l'épiaient depuis les créneaux».

Оскільки *Dragon Age: Origins* за жанром є рольовою фентезі-грою, вона містить безліч алюзій на інші ігри, що послужили для розробників натхненням або розроблялися тією ж студією. Так, наприклад, у грі з'являється доволі могутній супротивник на ім'я *Gaxkang* – *Гаксканг*: ім'я відсилає до ворога з гри *Baldur's Gate II* на ім'я *Kangaxx* – *Кантакс*, який має схожі якості та характеристики (злий чарівник, що повстав із мертвих). В тексті «*Load Limit Reached*» є алюзія до серії ігор *Mass Effect* від того ж розробника, ім'я головного персонажа цієї серії, а також відомої повільної ігрової механіки поїздки на ліфті в цих іграх:

«Mass will have an effect,» he says. \ As long as it lifts us out, I figure. \ Should have specified «within my lifetime». \ «Gives us time to talk», he says. \ «How's a dwarf get named Shepard?» – «У нас ефект буде», він каже, \ Допоки воно підіймає нас, думаю \ Мав би уточнити «протягом мого життя» \ «Дає нам час поговорити», каже він \ «Як гнома можуть звати Шепард?» – «La masse aura un effet» qu'il dit. \ Tant qu'elle nous soulève, j'imagine. \ J'aurais dû préciser «de mon vivant». \ «Ça nous donne le temps de parler» qu'il dit. \ «Comment ça se fait qu'un nain ait pour nom Shepard?» Оскільки назви ігор зазвичай не перекладаються, але алюзія на назву гри має бути збережена навіть при перекладі, українські перекладачі вдалися до перестановки слів, аби зробити її більш видимою і дати змогу гравцям здогадатися, на що відсилає даний текст,

навіть попри транскодовану назву гри; схожим чином «перекладено» і прізвище головного героя цієї серії, яка не має української локалізації, однак це ім'я може бути відоме гравцям і у транскодованому варіанті. У французькому перекладі оригінальне написання назви гри було втрачене, однак ім'я головного героя все ще впізнаване.

Отже, локалізація ігор – це комплексний процес, покликаний адаптувати продукт до лінгвокультурного середовища, відмінного від того, в якому він був створений. Під час локалізації можуть виникати різноманітні труднощі, як лінгвальні, так і екстралінгвальні. До екстралінгвальних труднощів відносять вибір або створення шрифтів для мов з іншими абетками, екстракції оригінального і подальшій інтеграції локалізованого тексту в ігрові файли. Лінгвальні труднощі відеоігрової локалізації полягають в різноманітності жанрів ігрових текстів, відсутності або обмеженості контексту, великій кількості внутрішньоігрових термінів та унікальних предметів з промовистими назвами. Також труднощі можуть викликати обмежений розмір текстових полів, а також змінні в коді, значення яких може обрати сам гравець: через різниці в правилах узгодження слів в англійській та українській/французькій мовах може виникнути потреба у перефразуванні речення. Гра *Dragon Age: Origins* містить велику кількість алюзій на інші відеоігри схожого жанру чи від тих ж розробників (*Baldur's Gate*, *Mass Effect*); ці алюзії варто зберігати при перекладі, однак це не завжди вдається.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження наративних елементів англомовної гри *Dragon Age: Origins* та їх перекладу українською і французькою мовами допомогло в повному обсязі вирішити поставлені завдання та показало такі результати. Історія наратологічних досліджень налічує не одне тисячоліття; початково наратологія розглядалася античними філософами (зокрема, Аристотелем) як складова частина риторики, однак у самостійну галузь літературознавства розвинулася в 60-х роках ХХ сторіччя. Наратив стає об'єктом вивчення наратології, тоді як матеріалами, тобто продуктами людської діяльності, що містять наративи, вважалися виключно художні літературні твори. Видатними наратологами того часу були: Ролан Барт, Клод Бремон, Альгїрдас Греймас, Цвєтан Тодоров, Жерар Женетт, Джералд Принс, Джонатан Куллер, Міке Баль, Сеймур Четмен та ін.

У 1997 році дослідник Д. Герман у статті *Scripts, Sequences, and Story: Elements of a Postclassical Narratology* вперше використовує термін «посткласична наратологія». В цей період сфера діяльності наративу переходить від окремого тексту на дискурс, а об'єктом досліджень стає не сам наративний текст, а власне процес творення оповіді. Також існувала потреба в розширенні наратологічних досліджень з літературної форми мистецтва на інші, наприклад, кінематограф та відеоігри, в яких наратив набуває інших форм, аніж в художньому тексті, а відповідно має досліджуватися окремо. З точки зору наратології відеоігри починають активно вивчати на стику тисячоліть Видатними науковцями, що досліджували наративну складову відеоігор, є Дж. Джул, Е. Арсет, Г. Фраска, М. Ескелінен та інші.

Відеоігри є найновітнішою формою цифрового мистецтва, а також найновішим етапом розвитку ігор як сфери людської діяльності. Перша відеогра була створена у 1958; перша гра з сюжетом з'являється вже у 1981 році, і з того часу важко уявити собі електронну гру, яка не містила б хоч якоїсь історії. У 2011 році відеоігри було визнано видом мистецтва.

Відеоігри є мультимодальним продуктом, і містять унікальний для даного виду комунікації ігровий модус, або ігролад. З точки зору мовознавства і наратології, найцікавішим в першу чергу є вербальний модус, який містить наративні елементи. Такі елементи відеоігор представлені катсценами, діалогами та текстами – записами про ігровий світ. Наратив відеоігор не є однорідним поняттям. У посткласичній наратології почалися дослідження інтерактивного наративу, тобто такого, на який може впливати реципієнт своїми діями. Виділяються такі типи наративу відеоігор: фіксований, емерджентний, референтний, та дійовий. Обрана нами для дослідження гра *Dragon Age: Origins* містить ознаки емерджентного відеоігрового наративу. Важливими складниками наративу відеоігор є: світ, наратор, персонажі та події.

Обсяг обраного матеріалу складає 57 658 слів (310 окремих записів). Було визначено сто ключових слів англомовного корпусу: з них 37 відсотків є іменами, 24 – географічними назвами, 13 – ігровими поняттями, 10 – посадами або титулами; 8 – назвами рас або племен, і ще 8 – назвами істот. За допомогою якісного аналізу з'ясували функції різних частин мови та типів речення в даних текстах. У текстах також наявна велика кількість образної лексики: епітетів, порівнянь, метафор, рефренів, іронії, гіперболи, евфемізмів, перифраз.

Серед перекладу ста ключових слів англомовних текстів українською мовою 72 лексеми було перекладено різними видами транскодування, 12 лексичних одиниць були перекладені за допомогою вибору відповідника, 7 – шляхом калькування, 4 – контекстуальної заміни. У французькому ж перекладі налічується 72 лексеми, перекладені шляхом різних видів транскодування; 15 – за допомогою різного роду трансформацій (генералізації значення, контекстуальної заміни тощо); 12 – за допомогою добору словникового відповідника; і одна – шляхом калькування.

Серед 7888 лексичних трансформацій, застосованих при перекладі текстів українською мовою, найрозповсюдженішими є: транскодування (2144 випадки застосування, 27%), словниковий відповідник (1753 випадки, 22%), калькування (1151 випадок, 15%) та смисловий розвиток (983 випадки, 12%).

Дещо менше були застосовані трансформації конкретизації (689 випадків, 8%), генералізації (595 випадків, 7%) та контекстуальної заміни (535 випадків, 7%). Найменше було застосовано трансформації антонімічного перекладу (86 випадків, >1%) та описового перекладу (11 випадків, >1%). У французькому перекладі було знайдено 6331 лексичну перекладацьку трансформацію. Серед них найбільш частотними є: транскодування (1823 випадки, 27%), смисловий розвиток (1277 випадків, 19%), вибір словникового відповідника (1023 випадки, 15%). Дещо менше були застосовані прийоми генералізації (775 випадків, 11%), конкретизації (701 випадок, 10%), калькування (521 випадок, 7%); контекстуальної заміни (496 випадків, 7%) і антонімічного перекладу (236 випадків, 4%).

При перекладі англомовних ігрових текстів українською мовою було застосовано 4952 граматичні трансформації; серед них найчастотнішими є: граматичні заміни (1404 рази, 28%), додавання слова (1192 випадки, 24%), перестановка слів чи частин речення (1072 випадки, 22%). Дещо менше було застосовано трансформацію вилучення слова (980 випадків, 20%); найменш поширеними трансформаціями в українському перекладі є синтаксичні уподібнення (220 випадків, 4%), членування (60 випадків, 1%) і об'єднання речень (>1%). У французькому перекладі нарахували 7552 граматичні трансформації. Серед них найчастотнішими є: граматичні заміни (2088 випадків, 28%), перестановка слів (1904 випадки, 25%), додавання (1736 випадків, 23%) і вилучення слова (1432 випадки, 19%). Рідше були застосовані трансформації об'єднання речень (204 випадки, 3%), прийом синтаксичного уподібнення (100 випадків, 1%), та членування речень (52 випадки, >1%). В перекладі також наявні комплексні трансформації, які можуть докорінно змінювати вигляд речення, однак такі випадки є поодинокими.

Розповсюдженим способом перекладу образної лексики в англомовних ігрових текстах українською та французькою мовами є: застосування різноманітних трансформацій (зокрема, контекстуальної заміни чи смислового

розвитку); дослівний переклад, якщо вираз не є ідіоматичним та його сенс визначається сумою сенсів його компонентів; якщо ж вираз є ідіоматичним, то є вірогідність, що у цільовій мові знайдеться відповідник до цього виразу. Існують також випадки перекладу образних засобів стилістично нейтральними виразами, або навпаки.

Локалізація є складним і багатогранним, проте вкрай необхідним процесом для успішного виходу відеогри на іноземний ринок. Цей процес охоплює як мовні, так і позамовні аспекти. Через наявність у текстах відеогри *Dragon Age: Origins* змінних, а також особливості граматичної системи англійської та української/французької мов існує потреба в трансформації речення зі змінними так, щоб воно відповідало правилам цільової мови. В окремих випадках також варто звертати увагу на розмір перекладеного речення або вислову, адже у відеогрі є текстові поля з обмеженим розміром. Деякі англійські назви при дослівному перекладі можуть викликати оманливі асоціації у носіїв інших культур; локалізаційні перетворення допомагають вирішити цю проблему.

Перспектива подальших досліджень. Через обширність теми, а також великі обсяги текстових наративних елементів англійських відеоігор доцільними є подальші мовознавчі дослідження даної мистецької форми, зокрема, більш ґрунтовний аналіз зв'язку ігрового та наративу у відеоіграх, специфіку лексичного складу і граматичних конструкцій відеоігрових текстів, а також дослідження особливостей відеоігрової локалізації.

SUMMARY

The research object is the translation of English narrative elements in video games into Ukrainian and French, taking into account their genre and stylistic characteristics. The paper aims to examine narrative's position within video games, to characterize its prominent traits, and to analyze the specifics of translating narrative elements from English into Ukrainian and French.

The master's paper was written within the framework of corpus linguistics. During the research, the following methods were used: descriptive, systematization, classification, typology method, quantitative calculations, quantity and quality analysis, comparative analysis, content analysis, translational analysis, context analysis.

The first chapter focuses on the theoretical basis of the research. The history of narratology spans multiple millennia, with first interest in narratives present as far back as in Aristotle's works. However, as a distinct branch of literary studies, narratology comes into light in the 1960s. Narrative becomes its object of study, while the empiric materials are for now limited with literary texts. In 1997 the term «postclassical narratology» is invented, and what is called «narrative turn» takes place. From now on, narrative is considered to be omnipresent, found even in scientific, juridical, religious texts, as well as art forms that are not exclusively textual, like cinema and (later) video games. History of video games is also taken into account, with the first ever game created in 1958, and first ever story game – in 1981. It was pointed out that video games are multimodal, with one unique mode of communication – gameplay. The mode that concerns linguistics and narratology the most is verbal mode, in which narrative elements can take a form of cutscenes, dialogue, and in-game texts that depict the surrounding world. Narrative in video games can take different forms: it can be evocative, enacted, embedded, and emergent. The game chosen for our research contains an emergent narrative, i. e. the one where player's choices impact the story the most.

Results of the concluded analyses are presented in the second chapter of the paper. The amount of chosen empirical material in English is 57,658 words divided into 310 separate entries. The analyzed corpus contains 3,220 sentences; the average sentence length is 88.27 symbols, or 16.28 words. The texts are divided into following categories in-game: «Creatures», «Items», «Magic and Religion», «Culture and History», «Characters», «Books and Songs», «Notes», «Spell Combinations», «Controls», and «Quest-Related», which depicts the theme range of the texts. 100 keywords in texts were found, among them: 37% is names, 24% – geographical denominations, 13% – in-game terms, 10% – titles or ranks, 8% – names of tribes or races, and 8% – names of creatures. The texts contain large amount of figurative expressions. Functions of different parts of speech and sentence types are specified.

Among the translation of keywords into Ukrainian, the most popular means of translation is transcoding and its different types, followed by choosing an appropriate equivalent, calquing, and contextual replacement. Analysis of French translation showed that it was more prone to different types of translational transformations, such as generalization or contextual replacement, with transcoding still in first place.

The most widespread lexical transformations in the Ukrainian translation are: transcoding, finding an equivalent, calquing, and semantical development, with concretization, generalization, and contextual replacement being less frequent; the least used transformations are antonymic and descriptive translation. The frequency of lexical transformations applied in French translation is as follows: the most frequent are transcoding, semantical development, finding an equivalent, followed by generalization, concretization, calquing, contextual replacement, and antonymic translation. The use of every transformation is analyzed based on its function.

The most frequent grammatical transformations in Ukrainian translation are: grammatical replacements, addition of a word, repositioning words, with subtraction of a word being slightly less used; the least frequent are syntactical likening, sentence division and joinment. In French translation the most frequent grammatical transformations are grammatical replacements, repositioning words, addition and

subtraction of a word, followed by sentence joinment, syntactical likening and sentence division. The use of complex transformation is regarded.

It was found that figurative expressions are translated by the means of different transformations, particularly contextual replacement and semantical development; with word-by-word translation slightly less used for non-idiomatic expressions. In the case of idioms, finding a correspondent equivalent in the target language is applied. In some cases, figurative expressions are replaced with neutral statements and vice versa.

It was pointed out that localization is a complex process that involves many spheres, and has translation as one of its components. Localization is important for bringing the product into another country's linguistic culture, and sometimes changes must be made and adaptation must be applied in order to make the experience of players from different countries as identical as possible. Such adaptations are depicted and analyzed.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Варбанець Т. В. Онімний склад електронного дискурсу комп'ютерних ігор : дис. ... канд. філол. наук [спец.] 035 «Філологія» / ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2020. 210 с.
2. Калініченко О. М. Мультиmodalність художнього тексту: напрями лінгвопоетологічних досліджень // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія. 2016. вип. 21(2). С. 42–46.
3. Каталог української локалізації ігор. UnlocTeam. 2023. URL : <https://kuli.com.ua> (дата звернення: 08.12.2023).
4. Кушнірова Т. В. Наратив як літературознавча категорія: генеза, ознаки, типологія // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія. Одеса, 2019. Випуск 39. Том 1. С 130–134.
5. Основи наратології : хрестоматія до дисципліни (вибрані статті) / упорядкув. Р. Л. Савчук. Івано-Франківськ : ПНУ, 2019. 40 с.
6. Папуша І. В. *Modus romens*. Нариси з наратології. Тернопіль : Крок, 2013. 259 с.
7. Папуша І. В. Наративна типологія Франца Штанцеля // *Studia Methodologica* : науковий збірник / [гол. ред. Р. Гром'як; відп. ред. І. Папуша ; редкол. : О. Куца, Н. Поплавська, М. Ткачук та ін.]. Тернопіль : ТНПУ, 2012. Вип. 34. С. 25–31.
8. Папуша І. В. Наратологічні аспекти античної поетики // *Біблія і культура* : електрон. версія журн. 2012. Вип. 13. Чернівці : Рута,. URL: https://www.academia.edu/2450379/Наративні_аспекти_античної_поетики (дата звернення : 12.10.2022).
9. Папуша І. В. Парадигми посткласичної наратології // Науковий вісник Чернівецького ун-ту. Германська філологія, 2014. Вип. 692–693. С. 151–155.
10. Папуша І. В. Що таке наратологія? (огляд концепцій) : Наративні виміри літератури. матеріали міжнар. конф. з наратології. Тернопіль, Україна,

23-24 жовтня 2003 р. / упорядкув. Папуша І В. *Studia Methodologica*. вип. 16. Тернопіль : Редакційно-видавничий відділ ТНПУ, 2005. С. 29–46.

11. Пожарицька О. О. Жанрова таксономія відеоігор // *Нова філологія* : зб. наук. праць. 2021. № 81. Т. II. С. 66–75.

12. Римар Н. Ю. Наратологія як галузь сучасного літературознавства: теоретичний огляд // *Молодий вчений*. № 6.1 (70.1). 2019. С. 54–58.

13. Савчук Р. І. Історія становлення наратології: від античної поетики до нових наративних практик студіювання художнього тексту // *Науковий вісник кафедри Юнеско Київського національного лінгвістичного університету : Філологія, Педагогіка, Психологія*. Вип. 30. 2015. С. 261–270.

14. Турок Х. В. Структурні ознаки наративу в сучасному британському детективі // *Мова та література у полікультурному просторі : матеріали наук.-практ. конф. Вінниця, 2022*. С. 56–58.

15. Харицька С. В., Колісниченко А. В. Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва // *Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання ХХІ ст. : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (Одеса, 25–26 груд. 2020 року)*. Одеса : Південноукраїнська організація «Центр філологічних досліджень», 2020. С. 119–122.

16. Цапів А. О. Поетика наративу англomовних художніх текстів для дітей : дис. ... канд. філол. наук: [спец.] 10.02.04 – «Германські мови» / Херсонський державний університет; Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна. Харків, 2020. 419 с.

17. Шевчук О. Г. Комп'ютерні ігри як об'єкт лінгвістичних досліджень // *Вісник науки та освіти*. Вип. 1 (1), 2022. С. 104–115.

18. Шелковнікова З. Б. Проспекція та ретроспекція у наративах англійської мови науки // *Записки з романо-германської філології*. Вип. 2 (39). 2017. С. 124–131.

19. Aarseth E. A Narrative Theory of Games / Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen. 2012. URL : <https://www.researchgate.net/publication/254006015> (дата звернення : 10.10.2022).

20. Aarseth E. The Language of Gaming. London : Palgrave Macmillan, 2011. 219 p.
21. Bache W. B. Functions of Characters in Fiction : doctoral dissertation / The Pennsylvania State College. Pennsylvania, 1952. 232 p.
22. Bateman J. A. From Narrative to Visual Narrative to Audiovisual Narrative: The Multimodal Discourse Theory Connection. Bremen Institute of Transmedial Textuality Research, 2016. URL : <https://drops.dagstuhl.de/opus/volltexte/2016/6702/pdf/OASICS-CMN-2016-1.pdf> (дата звернення: 11.10.2022).
23. Brooker C., Slade D. Black Mirror: Bandersnatch. Netflix, 2018. URL : <https://www.netflix.com/ua/title/80988062> (дата звернення: 06.12.2023).
24. Bulmahn J. Pathfinder Roleplaying Game. Paizo Publishing, 2009. URL : <https://paizo.com/pathfinder> (дата звернення: 06.12.2023).
25. Carr D., Schott G., Burn A., Buckingham D. Doing Game Studies: A Multi-Method Approach to the Study of Textuality, Interactivity, and Narrative Space // Media International Australia. Vol. 110 (1). 2004. P. 19–30.
26. Cohn N. Visual Narrative Structure // Cognitive Science. Vol. 37. 2013. P. 413–452.
27. Costikyan G. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games // Computer Games and Digital Cultures : conference proceedings. Tampere University Press. Vol. 1. 2002. P. 9–33.
28. Dever J., Dever B., Lazzari V. Lone Wolf series. Hutchinson Publishing Group, Random House, Mongoose Publishing, 1994-2023. URL : <https://www.magnamund.com> (дата звернення: 06.12.2023).
29. Dorian.live. The Arcana: A Mystic Romance. 2016-2019. URL : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nixhydragames.thearcana&hl=uk&gl=US&pli=1> (дата звернення: 06.12.2023).
30. Ensslin A. Discourse of Games. Bangor University (UK), 2015. URL : https://www.academia.edu/13067031/Discourse_of_Games (дата звернення: 12.10.2022).

31. Fludernik M. Introduction to Narratology. Routledge, 2009. 201 p.
32. Frasca G. Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric : doctoral dissertation / IT University of Copenhagen. Copenhagen, 2007 213 p.
33. Friedman T. Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. Included in Community in Cyberspace / ed. Steve Jones. Sage Publications, 1995. URL : https://www.researchgate.net/publication/277013129_Making_Sense_of_Software_Computer_Games_as_Cognitive_Mapping (дата звернення: 12.10.2022).
34. Genette G. Nouveau discours du récit. Paris : Seuil, 1983. 178 p.
35. Groos K. The Play of Men / transl. by Elizabeth L. Baldwin. New York : D. Appleton & Co, 1901. URL : <https://www.gutenberg.org/files/58411/58411-h/58411-h.htm> (дата звернення: 06.11.2022).
36. Gygax G., Arneson D. Dungeons and Dragons. Wizards of the Coast, 1974-2014. URL : <https://dnd.wizards.com> (дата звернення: 06.12.2023).
37. Herman D. Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis / ed. by D. Herman. Columbus : Ohio State University Press, 1999. 432 p.
38. Herman D. Scripts, Sequences, and Story: Elements of a Postclassical Narratology // Publications of The Modern Language Association of America. Vol. 112. 1997. P. 1046–1059.
39. Heussner T., Finley T. K., Helper T. K., Lemay A. The Game Narrative Toolbox New York and London : Focal Press, 2015. 263 p.
40. Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives // Game Studies : the international journal of computer game research. Vol. 1. 2001. URL : <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (дата звернення: 06.11.2022).
41. Kittlestad K. Types of Characters in Fiction. M. A. Education, 2021 URL : <https://examples.yourdictionary.com/types-of-characters-in-fiction.html> (дата звернення: 07.12.2022).

42. Kreiswirth M. Tell Me a Story: The Narrative Turn in the Human sciences // Constructive Criticism: The Human Sciences in the Age of Theory. Toronto : University of Toronto Press, 1995. P. 61–87
43. Kress G. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London : Arnold Publishers, 2001. 152 p.
44. Logrus IT. The Most Popular Languages on Steam in 2023. URL : <https://games.logrusit.com/en/news/the-most-popular-languages-on-steam/> (дата звернення: 06.12.2023).
45. Majewski J. Theorising Video Game Narrative : master's thesis / Bond University. Bond : Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences, 2003. 56 p.
46. Melissinos C. The Art of Video Games // Smithsonian American Art Museum. 2012. URL : <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> (дата звернення: 06.11.2022).
47. Newzoo. Global Games Market Report. 2023. URL : <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version?v=3> (дата звернення: 16.10.2023).
48. Nünning A., Pier J. , Berthelot F. Narratologie ou narratologies? Un état des lieux des développement récents : propositions pour de futurs usages du terme // Narratologies contemporaines : approches nouvelles pour la théorie et l'analyse de récit. 2010. P. 15–44.
49. Popova Y. B. Narrativity and Enaction: The Social Nature of Literary Narrative Understanding // Frontiers in Psychology. Vol. 5. 2014. URL : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4141283/pdf/fpsyg-05-00895.pdf> (дата звернення: 10.12.2022).
50. Prince G. A Dictionary of Narratology. Lincoln & London : University of Nebraska Press, 2003. 126 p.
51. Barrett F., Doyle M. Sleep No more. New York City : Punchdrunk, 2011.

52. Pynenburg T. Games Worth a Thousand Words: Critical Approaches and Ludonarrative Harmony in Interactive Narratives : senior honors thesis / University of New Hampshire. 2012. URL : https://scholars.unh.edu/honors/70/?utm_source=scholars.unh.edu%2Fhonors%2F70&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages (дата звернення: 15.10.2022).
53. Rein-Hagen M. Vampire: The Masquerade. White Wolf Publishing, 1991. 264 p.
54. Riedl M. O., Bulitko V. Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach // AI Magazine. 2013. P. 67–77.
55. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play – Game Design Fundamentals. London : The MIT Press, 2003. 688 p.
56. Schiller F. On the Aesthetic Education of Man: In a Series of Letters. Oxford : Clarendon P., 1967. 44 p.
57. Seraphine F. Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? The University of Tokyo : Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, 2016. 10 p.
58. Skolnick E. Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques. New York : WatsonGuptill Publications, 2012. 469 p.
59. Spencer H. The Study of Sociology. Washington : D. Appleton & Compamy, 1873. 423 p.
60. Stanzel F. A Theory of Narrative. Cambridge : Cambridge University Press, 1982. 309 p.
61. Stone C. The Evolution of Video Games as a Storytelling Medium, and the Role of Narrative in Modern Games. 2019. URL : <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games> (дата звернення: 13.10.2022).

62. Sylvester T. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol : O'Reilly Media, Inc., 2013. 416 p.

63. Tretkoff E. Physicist Invents First Video Game // APS News. Vol. 17. 2008. URL : <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house> (дата звернення: 06.08.2023).

64. Tsapiv A. O. Narrative Modeling of American and Australian Fairy Narratives for Children in a Cultural Perspective // Traditions and Innovations in Teaching Philological Disciplines. 2019. P. 299–316. URL : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-131-5/299-316> (date of access: 20.10.2022).

65. Steam. Valve Corporation. URL : <https://store.steampowered.com/?l=ukrainian> (дата звернення: 06.12.2023).

66. Weimin T. A Multimodal Discourse Analysis of Videogames: a Ludonarrative Model : doctoral dissertation / National University of Singapore. 2015. URL : <http://scholarbank.nus.edu.sg/handle/10635/123104> (дата звернення: 08.12.2022.)

67. Wikipedia contributors. List of Star Wars video games // Wikipedia. URL : from https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_video_games (дата звернення: 06.10.2022).

68. Yu K. Evocative, Enacted, Embedded and Emergent: Narrative Architectures for Immersive Storytelling // No Proscenium. 2020. URL : <https://noproskenium.com/evocative-enacted-embedded-emergent-narrative-architectures-for-immersive-storytelling-c0e740528184> (дата звернення: 10.08.2023).

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

69. Гороть Є. І. Великий англо-український словник / ред.-упоряд. Є. І. Гороть, Л. М. Коцюк, Л. К. Малімон, А. Б. Павлюк. Вінниця : Нова книга; Х. : Ранок, 2011. 1700 с.
70. Словник української мови [в 11 т.]. / ред.-упоряд. І. К. Білодід. К. : Наукова думка, 1970 –1980.
71. Тедаспедія. Україномовна енциклопедія з серії ігор Dragon Age. URL : https://tedaspedia.fandom.com/wiki/Головна_сторінка (дата звернення: 09.09.2023).
72. Dragon Age: Origins / Mike Laidlaw, David Gaider and others. BioWare, Electronic Arts, 2009.
73. Collins Dictionary. 2023. URL : <https://www.collinsdictionary.com> (дата звернення: 20.10.2022).
74. Gameplay. From Techopedia.com. URL : <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay> (дата звернення: 06.12.2023).
75. Kristjanson L. Dragon Age: Origins Codex Entries // Dragon Age: Origins. BioWare, Electronic Arts, 2014. URL : [https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_\(Origins\)](https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_(Origins)) (дата звернення: 09.09.2023).
76. L'encyclopédie Dragon Age: Origins. 2023. URL : <https://www.dragonageworld.fr> (дата звернення: 01.10.2023).
77. Player character // Dictionary.com. URL : <https://www.dictionary.com/browse/player-character> (дата звернення: 12.10.2022).
78. Teyrn // Gweiadur : the Welsh-English Dictionary. URL : <https://gweiadur.com/welsh-dictionary/teyrn> (дата звернення: 21.10.2023).
79. Video Game // Cambridge Dictionary. URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game> (дата звернення: 02.10.2022).

ДОДАТКИ

Додаток А

Англомовний відеоігровий текст «Dragon Cults»

Let us suggest, for the moment, that a high dragon is simply an animal. A cunning animal, to be sure, but in possession of no true self-awareness or sentience. There has not, after all, been a single recorded case of a dragon attempting to communicate or performing any act that could not likewise be attributed to a clever beast.

How, then, does one explain the existence of so-called "dragon cults" throughout history?

One dragon cult might be explainable, especially in light of the reverence of the Old Gods in the ancient Tevinter Imperium. In the wake of the first Blight, many desperate imperial citizens turned to the worship of real dragons to replace the Old Gods who had failed them. A dragon, after all, was a god-figure that they could see: It was there, as real as the archdemon itself, and, as evidence makes clear, did offer a degree of protection to its cultists.

Other dragon cults could be explained in light of the first. Some cult members might have survived and spread the word. The worship of the Old Gods was as widespread as the Imperium itself—certainly such secrets could have made their way into many hands. But there have been reports of dragon cults even in places where the Imperium never touched, among folks who had never heard of the Old Gods or had any reason to. How does one explain them?

Members of a dragon cult live in the same lair as a high dragon, nurturing and protecting its defenseless young. In exchange, the high dragon seem to permit those cultists to kill a small number of those young in order to feast on draconic blood. That blood is said to have a number of strange long-term effects, including bestowing greater strength and endurance, as well as an increased desire to kill. It may breed insanity as well. Nevarran dragon-hunters have said these cultists are incredibly powerful opponents. The changes in the cultists are a form of blood magic, surely,

but how did the symbiotic relationship between the cult and the high dragon form in the first place? How did the cultists know to drink the dragon's blood? How did the high dragon convince them to care for its young, or know that they would?

Is there more to draconic intelligence than we have heretofore guessed at? No member of a dragon cult has ever been taken alive, and what accounts exist from the days of the Nevarran hunters record only mad rants and impossible tales of godhood. With dragons only recently reappearing and still incredibly rare, we may never know the truth, but the question remains.

– From Flame and Scale, by Brother Florian, Chantry scholar, 9:28 Dragon

Додаток Б

Англомовний відеоігровий текст «Dwarven Faith»

If the Warden is of dwarven origin...

«We are the Children of the Stone. She supports us, shelters us, offers us the most priceless gifts of the earth. The worthy return to her embrace in death, becoming Ancestors. The unworthy are cast out, unable to rest, that their failings may not weaken the Stone.

So it has been since the earliest memories. We live by the Stone, guided by the Ancestors, who speak with the voice of the Provings, and whose memories the Shaperate keeps forever in lyrium.

We do not accept the empty promises of heaven as the wild elves do, or vie for the favor of absent gods. Instead, we follow in the footsteps of our Paragons—the greatest of our ancestors, warriors, craftsmen, leaders, the greatest examples of lives spent in service to our fellow dwarves. Our Paragons joined with the Stone in life, and now stand watch at our gate, ushering in those surfacers privileged to visit our city. We know there is no greater honor to hope for, no better reward for an exceptional life.

— As told by Shaper Czibor»

If the Warden is not of dwarven origin...

The Chant of Light is almost never heard in the halls of Orzammar. This is hardly surprising, for, unlike the elves, who were literally abandoned by their gods, or the Tevinters, who worshipped dragons, the dwarves have no gods at all.

Even the concept of worship is foreign in Orzammar. Instead, the dwarves seem to venerate "the Stone," a name they give to the earth itself. This seems practical for a people living underground, if perhaps a bit unimaginative.

For guidance in spiritual matters, they turn to their ancestors. These ancestors, who are said to have returned to the Stone, communicate their wishes to the living via

brutal trials-by-combat called Provings. The ancestors' collective wisdom is maintained by the Shaperate, which can apparently store records in lyrium itself.

Set above the ancestors, above even kings, are the Paragons—dwarves who have achieved such greatness that they are elevated almost to godhood. These are the great figures holding up the hallway that leads from the surface, the first glimpse of Orzammar that outsiders see.

— From *In Pursuit of Knowledge: The Travels of a Chantry Scholar*, by Brother Genitivi

Додаток В
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

КОВАЛЬ П. С. Жанровий синкретизм роману «Обмірювання світу»	110
МОЗОЛЬ А. С. Жіночі образи роману Е. Редкліф «Роман у лісі»	113
ПІДГОРНА Т. Ю. Шекспірівські мотиви у романі Пітера Акройда «Лондонські писаки»	116
ПОДЛЕСНА А. В. Лексико-семантичні особливості твору М. В. Гоголя «Вій»	118
ПОЛЯКОВА А. Р. Історія становлення наратологічних досліджень	119
ЮР'ЄВА Ж. А. Харківські топоніми у ліриці Бориса Чичибабіна	121

СОЦІАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ. КРОСКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ

БОРИСОВА Т. І. Лінгвістичний аспект формування англомовних брендів	124
--	-----

АКТУАЛЬНІ АСПЕКТИ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

БОЙКО Г. М. Методика навчання вибіркового читання студентів-філологів	126
ПУЗИР Д. О. Формування комунікативної компетенції студентів-журналістів з допомогою використання медіа матеріалів	128

заслуговує на увагу. Ім'я героя явно перегукується з ім'ям святого, одного з учнів Христа, який засумнівався у воскресінні вчителя – Хомою невіруючим. Прізвище свого героя Гоголь також підібрав цілком навмисно: Брут у Стародавньому Римі – глава змови проти Юлія Цезаря. За переказами, одним із перших він завдав йому удару кинджалом. Цей очевидний зв'язок характеристик героя з семантикою його імені при перекладі необхідно враховувати і, по можливості, намагатися зберегти.

Разом з тим вважається, що, оскільки навіть читачі оригіналу не завжди розуміють значення того чи іншого імені, не можна звинувачувати і перекладача, якщо він не відобразить їх символічність. Проте, для гоголівського стилю дуже важливою є семантика імен – Гоголь має намір не вживати нейтральні, стилістично неясні, загальноприйняті імена. Кожне ім'я в циклі експресивне, має образність, включене до різних асоціативно-сміслових зв'язків і відносин, тому й значення подібних імен бажано довести до свідомості читача перекладу.

Література

1. Gogol N. The Mantle and Other Stories / tr. by C. Field. N.Y. : Frederick A. Stokes Co.; L. : T. Werner Laurie Ltd., 2011. 250 p.

Полякова А. Р., студентка

Лут К. А., к. філол. н., доцент

Національний університет «Запорізька політехніка»

ІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ НАРАТОЛОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Поняття наративу сягає своїм корінням ще античних часів. У риторичі «наративом» називали частину промови, що слідувала за виголошенням тези. Послідовність викладу подій в риторичі відігравала значну роль, адже давала можливість переконати опонента або слухача, тому увагу до наративів як складової частини риторики приділяли такі античні філософи, як, наприклад, Аристотель.

Як окремий розділ літературознавства наратологія почала своє становлення у 60-х роках ХХ сторіччя внаслідок перегляду структуралістського підходу з точки зору комунікативних уявлень про природу мистецтва. У цей час розвивається класичний напрям наратології, що формується завдяки німецькому літературознавству; одними з перших робіт з класичної теорії оповіді належать німецьким дослідникам Кьоте Фрідемманн і Оскару Вельзеру. У класичний період наратології увага дослідників зосереджується на систематизації наративу як всезагального явища, виділенні його основних ознак і особливостей. Роботи цього періоду досліджували такі поняття, як

сюжет та подія, з'ясуванні їх особливостей, розробці критеріїв і ознак художнього твору.

Перші дослідники наративу (Ролан Барт, Клод Бремон, Альгирдас Греймас, Цветан Тодоров, Жерар Женетт, Джералд Принс, Джонатан Куллер, Міке Баль, Сеймур Четмен та ін.) виокремили такі основні складові наративу: фокалізація; порядок розповіді; частота; тривалість.

Структуралістські корені класичної наративної теорії яскраво висвітлені у переважанні бінарних опозиційних пар: глибока/поверхнева структура, грамотність/виконання, наратив від першої/третьої особи, екстра-/інтрадієгетичність і т. ін; на перший план висувається комунікативний характер оповідного тексту, вводяться поняття імпліцитний автор та імпліцитний читач.

На зміну класичній теорії наративу приходить так звана посткласична наратологія. Точкою відліку посткласичної (або постструктуралістської) наратології вважається так званий «наратологічний поворот», що являє собою розширення наратологічної методології з літератури на інші дисципліни, такі як медицина, релігія, право та інші. Новими напрямками стають контекстуалістський, тематичний та ідеологічний. Об'єктом досліджень стає не сам наративний текст, а власне процес творення оповіді, що необов'язково відноситься до літературних текстів і розширює область досліджень також на історіографічний, конwersаційний, кінематографічний та інші види дискурсу.

Наратив «стає всюдисущим: він з легкістю перетинає кордони жанрів, культур і класів»; тому новим «завданням» наратології стає упорядкувати цю всюдисущність, визначити аспекти, що застосовуються до всіх наративів, систематизувати різноманіття їх проявів.

Посткласичний етап наратології не відкидає напрацювання теоретиків класичного періоду, а скоріше розробляє нові методології, напрямки на основі попередніх досліджень, переосмислює більш ранні концепти і переглядає сферу їх застосування. Фокус зміщується з оповідного тексту як продукту, що містить в собі наратив, на сам процес оповіді, що складається як з формування історії, так і з її сприйняття.

Новими видами наратології у посткласичному періоді постають наступні: когнітивна, реторична, історіографічна, феноменологічна, лінгвістична, феміністична, постколоніальна, психо- і соціонаратології, кінонаратологія. Кожен з цих видів формується на нових засадах наратологічних досліджень завдяки власне розширенню наратології у напрямку інших дисциплін (історіографічна, феноменологічна, лінгвістична, психо- і соціонаратології), медіа (кінонаратологія), вихід за межі тексту у контекст (феміністична і постколоніальна наратології).

Ангар Нюнінг зіставляє і порівнює напрями досліджень наратології в її класичний та посткласичний періоди, виділяючи такі основні розбіжності: *об'єкт* дослідження зміщується з оповідного

тексту в класичній на процес читання наративу, *увага* переходить зі статичного продукту на динамічний процес; класична наратологія тяжіла до *бінарності* структурування, посткласична ж – до *цілісного опису*; в класичній наратології спостерігаємо встановлення *граматики наративу*, в посткласичній – застосування напрацювань попередніх років для *інтерпретації*; класична наратологія є відносно *уніфікованою*, посткласична ж в силу свого переходу у різні площини є *інтердисциплінарним проєктом*.

Отже, наратологія цікавила людство ще з давніх часів. В Давній Греції наратологічні дослідження були частиною риторики, проте як окремий напрямок літературознавства сформувалася лише в 60-ті роки XX сторіччя. Першим етапом наратології був класичний, або структуралістський. В цей час дослідники ставили завдання систематизації наративу, виокремленню його ознак, характеристик і типів. Цей період характеризувався зосередженістю на літературних художніх текстах (проте деякі дослідники цікавилися і наративом фактуальних текстів), дуалістичністю моделей, розробці такої системи, яка могла б включити в себе усі види наративів, їх рівнів та ситуацій та мала б відповідні зв'язки, які дозволяли б говорити про системність. Наступним етапом є посткласична наратологія, яка набагато розширила як методи досліджень, так і їх медіальність, виводячи наратив з літературної теорії в інтердисциплінарну площину.

Юр'єва Ж. А., викладач
Харківський національний педагогічний університет
ім. Г. С. Сковороди

ХАРКІВСЬКІ ТОПОНІМИ У ЛІРИЦІ БОРИСА ЧИЧИБАБІНА

Оніми, представлені у віршах, свідчать не лише про факти біографії, а й про ідіостиль поета. Вони виконують важливі функції в поетичному тексті, формуючи його ліричний простір. Вони створюють біографічні посилання та лінгвокультурні зв'язки, співвідносять описані події з місцем, часом і соціальним середовищем, сприяють формуванню художніх образів. Однією із значних груп онімної системи є топоніміка. При складанні словника онімів, представлених в ідіостилі Бориса Чичибабіна, відомого поета-дисидента, який брав участь у правозахисному русі, ми проаналізували ряд, який пов'язаний з Харковом, містами та селами Харківської області та рядом онімів, що належать до його «малої топоніміки»: назв вулиць, площ, значимих для харків'ян місць.

Ми розглянули топоніми, пов'язані із Харківським регіоном. Назва річки Харківської області: *«Но, из конца в конец / изъездивший*

Додаток Г
Тези конференції
«Тиждень науки-2023. Гуманітарний факультет»

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ЗАПОРІЗЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

ТИЖДЕНЬ НАУКИ-2023
ГУМАНІТАРНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Збірник тез доповідей щорічної
науково-практичної конференції серед студентів,
викладачів, науковців, молодих учених і аспірантів

24–28 квітня 2023 року

Електронне видання на DVD-ROM

м. Запоріжжя

Кузнецова І. В., Канцельсон Я. О. ЯПОНІЗМИ В СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ	71
Лут К. А., Полякова А. Р. ТИПИ НАРАТИВІВ В АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОГРАХ.....	74
Підгорна А. Б., Деревенчук Т. С. ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЯ ЯК НАУКА: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ, СПЕЦИФІКА ПРЕДМЕТУ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЗАВДАННЯ.....	76
Хавкіна О. М., Семенцова О. М. СТРУКТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ ТЕРМІНООДИНИЦЬ В ТЕОРІЇ ГЕШТАЛЬТ-ТЕРАПІЇ	78
Тарасенко К. В., Тищенко А. В. ПЕРСПЕКТИВИ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНИХ НЕОЛОГІЗМІВ СФЕРИ ІТ В КОНТЕКСТІ ПОЯВИ СИСТЕМИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	80
Каширіна І. В., Рахматуліна В. В. ТЕРМІНОСИСТЕМА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧИХ ТЕРМІНІВ: ДЕЯКІ ЗАУВАГИ.....	82
Кузнецова І. В., Кірсанов В. О. АНГЛОМОВНА ТЕРМІНОЛОГІЯ СОМЕЛЬС	84

Отже, японська мова принесла в англійську різні запозичені лексичні одиниці. Слід зауважити, що серед запозичень відсутні дієслова, тільки іменники на позначення реалій. Звідси випливає, що можлива проблема асиміляції японських слів полягає в тому, що система англійської мови не здатна прийняти дані частини мови з японської мови, тільки іменники. Кількість японських запозичень в англійській мові не дуже велика, але зростаючий інтерес до японської культури призводить до проникнення в англійську мову все більшого числа японізмів.

УДК 811.111'373.7

Лут К. А.¹, Полякова А. Р.²

¹ канд. філол. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

² студ. гр. ГФ-312м НУ «Запорізька політехніка»

ТИПИ НАРАТИВІВ В АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОІГРАХ

Поняття наративу вперше виникло у галузі літературознавства; у цій площині наративом називали виклад подій у художньому творі. З переходом наратології на інші площини, окрім літературознавства, поняття наративу дещо розширилось і почало означати як послідовність подій у літературному творі, так і викладання подій, досвіду, що не є фікцією, дозволяючи говорити про історичний, релігійний, науковий наративи. Вихід за межі художніх текстів в інші види медіа зумовив появу таких видів наративу, як кінонаратив, коміксний наратив, інтерактивний наратив, наратив відеоігор та інші.

Відеоігри можна віднести до видів медіа з інтерактивним наративом, тобто таким видом наративу, в якому користувачі створюють або впливають на драматичну сюжетну лінію власними діями. Головною метою інтерактивного наративу є змусити користувача впевнитись, що він або вона має кардинальний вплив на історію [1, с. 1]. Наскільки вплив нарататора є вагомим визначається ступенем розгалуженості наративу, і тим, наскільки той чи інший вибір впливатиме на подальші події. Окрім відеоігор, інтерактивний наратив також можна зустріти у візуальних новелах, деяких сюжетних настільних іграх; існують навіть книжки, фільми та театральні вистави з інтерактивним наративом.

Відеоігри мають власні особливості функціонування наративу, відмінні від інших видів медіа. Наративні елементи у відеоігрі неможливо повністю відділити від іншого важливого модусу – геймплею (ігрових механік, за допомогою яких гравець взаємодіє з грою), проте ступінь цього синтезу варіюється від гри до гри. Наратив відеоігор поділяється на декілька видів: фіксований (*embedded*), емерджентний (*emergent*), референтний (*evocative*),

дійовий (*enacted*) [2]. Більшість відеоігор, що мають сюжет, містять у собі декілька видів наративів.

Фіксований наратив у відеогрі це майже те саме, що й наратив у, наприклад, художньому творі чи фільмі. Це наперед визначена історія, що не змінюється в залежності від дій гравця. Вона має єдиний початок і єдиний кінець та при повторному проходженні залишається незмінною. Ігри серії *Devil May Cry* та *Resident Evil* (обидві франшизи від розробника *Capcom*) є прикладами ігор з фіксованим наративом.

Емерджентний наратив має більше спільного з інтерактивним, оскільки тут вибір гравця впливає на розгортання історії. Звичайно, докорінно змінити сюжет (наприклад, зробити вибір, що не передбачений грою) не можна, проте є можливість піти різними шляхами до різних кінцівок. Емерджентний наратив може містити декілька початків (що їх обирає гравець до початку самої гри) і декілька кінцівок; при повторному проходженні, обравши інші варіанти з можливих, гравець отримає інший результат. Термін «емерджентний» означає систему, що має особливі властивості, не властиві її підсистемам; так само і емерджентний наратив як система містить в собі різні підсистеми (варіанти розвитку подій), проте не визначається ними. Прикладами відеоігор з емерджентним наративом є ігри серій *Dragon Age*, *Mass Effect* (*BioWare*), *Fallout* (*Interplay Entertainment*), *Elder Scrolls V: Skyrim* (*Bethesda*).

Суть референтного наративу полягає в тому, що він покладається на знання, досвід і уяву гравця. Цей вид наративу «посилається» на інші види медіа – книги, фільми, комікси і т. ін., а також попередні ігри серії (якщо йдеться про сиквел). Він містить елементи, які гравець може (і, за задумом розробників, має) впізнати для того, щоб склалася цілісна картина історії. Прикладами референтних наративів є ігри серії *The Witcher* від розробника *CD Project Red*, засновані на однойменних книгах польського письменника Анджея Сапковського, а також ігри за мотивами кінофраншизи *Star Wars*, яких налічується більше сотні.

Дійовий наратив визначається здебільшого діями самого гравця, проте трохи іншим чином, аніж це робить емерджентний наратив. У дійовому наративі напрямок, у якому піде історія, залежить від ігрових механік: наприклад, чи натисне гравець потрібну кнопку вчасно, або чи має він достатній рівень, щоб пройти далі. Прикладом такого наративу є інді-гра *Little Nightmares* від розробника *Tarsier Studios*, де гравцю через численні загадки і головоломки подають історію.

Високий ступінь взаємодії гравця з продуктом (відеогрою), а також напрацювання ігрових та наративних дизайнерів зумовлюють різноманітність наративів у відеоіграх. Головною особливістю відеоігрових наративів є власне ця інтерактивність; гравець відчуває, що так чи інакше він/вона має

вплив на події, що розгортаються. Технічні особливості відеоігор у порівнянні з іншими видами медіа, такими як кіно чи література, зумовлюють більш гармонійне впровадження емерджентних наративів, тобто таких, що мають більш ніж один початок та кінець.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Riedl M. O. Interactive Narrative: An Intelligent Systems Approach [Text] / M. O. Riedl, V. Bultiko // AI Magazine. – 2013. – P. 67-77.
2. Yu K. Evocative, Enacted, Embedded and Emergent: Narrative Architectures for Immersive Storytelling [Text] / Katherine Yu // No Proscenium. – 2020. – [Electronic resource]. – Access mode: URL: <https://noproskenium.com/evocative-enacted-embedded-emergent-narrative-architectures-for-immersive-storytelling-c0e740528184> from 23/03/23.

УДК 81-1'0'1

Підгорна А. Б.¹, Деревенчук Т. С.²

¹ канд. філол. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

² студ. гр. ГФ-312м НУ «Запорізька політехніка»

ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЯ ЯК НАУКА: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ, СПЕЦИФІКА ПРЕДМЕТУ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЗАВДАННЯ

Лінгвокультурологія розглядається як напрямок, що вивчає взаємодію мови та культури як семіотичних систем, і в той же час як єдине цілісне явище. Вона як самостійна галузь лінгвістичних досліджень була сформована в 1970-х роках «на основі триєдності мови, культури та людської особистості» [3, с. 79], щоб забезпечити наукову основу для подання та поповнення даних про країну та культуру мови, що вивчається за допомогою лінгвістичних методів. Раціонально можна виділити два періоди у розвитку лінгвокультурології: перший період – передумова розвитку науки (праці Й. Гердера, В. фон Гумбольдта, О. А. Потебні та інших) і другий період – оформлення лінгвокультурології як самостійної галузі досліджень.

У XIX ст. в роботі В. фон Гумбольдта «Про відмінність будови людських мов та її вплив на духовний розвиток людського роду» було розглянуто мову саме з погляду її ставлення до людини та нації. Ідею В. фон Гумбольдта про мову як діяльність духу розвинув О. А. Потебня, який відстоював право національних мов та культур на самодостатній розвиток, наголошував на їхньому зв'язку з історією народу та еволюцією людської думки в цілому. У своїй роботі «Думка і мова», що була написана в

Додаток Д

Наукова стаття

SCIENTIFIC JOURNAL OF POLONIA UNIVERSITY

59 (2023) 4

CONTENTS

LANGUAGE, CULTURE, COMMUNICATION

Ihor Bohdanovskiy CONCEPTUAL MODEL OF TRAINING BACHELORS OF PHYSICAL CULTURE AND SPORTS FOR COACHING ACTIVITIES IN GAME SPORTS WITH PRESCHOOL CHILDREN	9
Yuliya Demyanchuk TERM-COMBINATION IN THE CONTEXT OF CORPUS-APPLIED TRANSLATION STUDIES	16
Olena Hurman, Anna Kviatkovska THE IMPACT OF INDUSTRY 4.0 ON THE MODERN WORLD EDUCATIONAL PROCESS AND IN UKRAINE	23
Liliya Karmazina HISTORICAL EVOLUTION OF IT TERMINOLOGY AND ITS FURTHER DEVELOPMENT.....	30
Ievgeniia Kyianytsia GUARDIANS OF THE COMMUNICATION PROCESS, THEIR FUNCTIONS IN THE FORMATION OF THE MEDIA LANDSCAPE.....	36
Liu Junyi CROSS-CULTURAL MUSICAL TRANSFORMATION: SHAPING CHINESE TRADITIONS.....	43
Tetiana Marchenko HIGHER EDUCATION DURING THE WAR TIME IN UKRAINE.....	49
Olga Mayevska LA OBRA DE MIGUEL DE UNAMUNO EN EL ESPACIO UCRANIANO: INTERPRETACIÓN Y TRADUCCIÓN.....	58
Kateryna Mikriukova SYSTEMICITY OF THE LEXICAL LAYER OF THE LANGUAGE.....	67
Iryna Nikitina, Tetyana Ishchenko GLOBALIZATION OF EDUCATION: VITAL APPROACHES IN STEM EDUCATION	73
Olena Panchenko, Karolina Bilous POETICAL ANALYSIS OF THE IMAGE OF UKRAINE IN O. DOVZHENKO'S FILM STORY "UKRAINE ON FIRE".....	81
Anastasiia Poliakova, Kateryna Lut NARRATIVE IN VIDEO GAMES' VERBAL MODE.....	87
Jiang Qingchuan A PRAGMATIC ANALYSIS OF REFUSAL SPEECH ACTS IN "FAMILY·SPRING·AUTUMN".....	93
Maryna Ryzhenko, Olena Anisenko THE PROBLEM OF OVERCOMING LANGUAGE BARRIERS BY STUDENTS OF NON-LINGUISTIC SPECIALTIES.....	109
Olena Shcherbakova, Svitlana Nikiforchuk IDENTIFYING MISLEADING INFORMATION AND TYPES OF FAKES.....	114

NARRATIVE IN VIDEO GAMES' VERBAL MODE

Anastasiia Poliakova

Bachelor of Arts, Masters Student at the Department of Foreign Philology and Translation,
National University "Zaporizhzhia Polytechnic", Ukraine
e-mail: polyakova.ananas@gmail.com, orcid.org/0009-0005-2937-8255

Kateryna Lut

Ph.D. in Philology, Senior Lecturer at the Department of Foreign Philology and Translation,
National University "Zaporizhzhia Polytechnic", Ukraine
e-mail: katerinalut@gmail.com, orcid.org/0000-0002-9842-3540

Summary

As a distinctive form of art, video games feature a narrative element in a similar way that literature, theatre, and cinema do; however, there are certain characteristics that make video game narrative different from its counterparts in other art forms. Through the video games' brief history (as compared to other art forms), the narrative went from being almost absent and neglected to playing an integral role in the product. The goal of this paper is to research the narrative element present in the verbal mode of video games. Hence, the study focuses on the history and evolution of video games and narratives represented in them. It also considers the peculiarities of video game texts resulting in their analysis and detailed description. Methods used in the research include induction, deduction, synthesis and analysis; categorization; descriptive method, and historical method. Practical importance of the paper lies in that the results may become the basis for further investigation of narrative elements and the role texts play in video games.

Key words: narratology, art and media, textual studies, interactive art, semiotic resources.

DOI <https://doi.org/10.23856/5912>

1. Introduction

Video games are a relatively recent type of entertainment media that appeared as far back as late 1950s, and has been developing in strong connection with technological advancement. Early games were quite primitive both gameplay- and narrative-wise, but the developers quickly realized that just as any form of entertainment, video games require a story, so first games with a plot were introduced in the 1980s. Considered a form of art from 2011, the overwhelming majority of video games now feature narrative elements in them (even the ones that do not have any words).

Narrative studies based on video games were conducted since early 2000s as a part of a broader research (Buckingham *et al.*, 2003). Distinctive video game studies that primarily focused on multimodal and narrative features of the media appeared a decade later (Ensslin, 2012), as well as manuals written for future narrative designers that shed more light on interconnection between ludic and narrative aspects of video games (Skolnik, 2014; Heussner *et al.*, 2015). However, the object of study is unique and complicated, and research stands in its early stage and requires more contributions into the discourse. Hence, it would be beneficial to study video game narratives and verbal aspect of its multimodality in more detail.

The goal of this article is to overview video game narrative and analyze in-game texts as a part of its verbal mode. The article provides an overview of video game history and describes its multimodal nature. It also categorizes and further analyzes the texts present in video games, which results in identifying and formulating the specific features of narratives.

Using the method of continuous sampling, we looked through game texts and were able to find some recurring patterns, which later helped us divide the texts into groups and sub-groups with the method of categorization. Having described and analyzed the texts, we could find unique features of video game textuality, as well as features that are common for all art forms that feature text. Conclusions were formed based on the findings with the help of induction method.

2. Video game narrative history and overview

Video games (also called computer games or electronic games) are one of the most recent inventions in the world of digital art and entertainment. William Higinbotham created what is now considered the first video game (called *Tennis for Two*) in 1958 (APS News, 2008), with earlier developments dating as far back as the beginning of the decade. The game created by Higinbotham was a simple tennis game, where the players had to hit the tennis ball at the right time and at the right angle. *Tennis for Two*, along with other early games (such as digital versions of *Tic-tac-toe*, *Mouse in the Maze*, and *The Management Game*) had very little story in them, and even gameplay-wise could be considered somewhat primitive.

The first video game that had a story in it was *Donkey Kong*, directed by Shigeru Miyamoto for the company Nintendo in 1981. The game's plot consisted of a player character rescuing his girlfriend from his pet ape, who climbed higher and higher with every level. Player could see the (first ever) cutscenes that unfolded the story little by little as the game progressed, as well as text bubbles (such as the girlfriend's cry for help). Another early game with a plot was *Crash Bandicoot*, which followed a similar story: Crash (the protagonist) has to save his girlfriend from the antagonist, Dr Neo Cortex.

Even though technically those games did have a story in them, it was rather simple and in many ways gave way to the gameplay, simply providing context for the player's actions. However, they mark an important milestone in history of video game narrative: simply playing tennis, marching a mouse through a maze, or even shooting an enemy's spaceship (as in *Spacewar!*) without any reason or motivation besides winning wasn't enough already. If a player jumped across platforms that hung in the air, dodging enemy's attacks and climbing higher and higher, he or she needed a reason to do so, such as to save the girlfriend in distress.

Nowadays it is hard to imagine any video game completely without a plot. Featuring a protagonist (whether pre-defined, as in *Resident Evil* and *Life is Strange* or adjustable, as in *Dragon Age* and *Baldur's Gate*) who has goals and means to achieve them, an antagonist who (for whatever reason) tries to stop that from happening, and events that unfold in a certain sequence (whether scripted or dependent on the player's choices) are now as inextricable as fighting, running, or solving puzzles.

The article mentioned terms *story* and *plot*, which are a part (although not an exhaustive one) of a video game *narrative*. As is the case with any other form of narrative, video game narrative is a system that involves a story (or a plot), different senses that the story implies and messages it aims to convey, and means that enable the story to unfold.

Narrative is present all around us. We read a book – and it has a narrative; watch a movie – it has one, as well. Even scientific, medical, or historical works – all contain a narrative,

in one form or another, to some extent. Political narratives have been an object of discourse (Patterson, Monroe, 1998) too – whatever they may be, the word is on the lips of many these days. As a separate form of art (recognized in 2011) (Melissinos, 2012), video games contain narrative, too – in their own special way. Thus, video game narrative has a number of distinctive features described below.

3. Verbal mode and narrative

Being the most technologically developed (and demanding) form of art, video games are multimodal. Modes are “semiotic resources that allow simultaneous discursive and communicative practice and different ways of interaction between its participants.” (G. Kress, 2001) When we say that video games are multimodal, we mean that they have multiple semiotic resources participating in exchange of information. Those modes are verbal, non-verbal (gestures, camera movement, etc.), audio-visual, and interactive. While non-verbal and audio-visual modes are, without a doubt, vital components of a video game, the article will mention them briefly. Verbal mode poses the most interest for linguists, but its distinctive features derive from the other three – particularly, from the interactive one.

Interactivity is one of the most prominent features of video games, as it creates new ways of consuming (or rather, interacting with) art. Video games are not the only art forms that involve interaction, but they cannot be non-interactive. Interactive mode influences the verbal one, making video games so different from, for example, movies that use verbal, non-verbal, and audio-visual modes, but very few of them can be influenced by the viewers (those are mostly experimental and not widely popular). Interactivity turns events into quests, consumers into players, with a verbal mode adjusting accordingly.

Verbal mode plays an important role in video games – it transmits information about the game. Although non-verbal and audio-visual tools, such as decoration on a house in-game, a character’s design, or a camera angle, may convey *some* information to the player, the overwhelming majority of it still relies on words. It is worth mentioning, however, that there are games that heavily rely on actions and surroundings to tell the story (*Little Nightmares*, *Limbo*); therefore, they do not pose much interest for linguists, and their means of storytelling will not be discussed in this article. The overwhelming majority of video games, especially ones that are set in a fantasy or sci-fi world with its own laws and history contain quite considerable and intricate verbal mode that can take many forms and serve many different purposes: from dialogue to gameplay tutorials, and each form has its own peculiarities. Thus, the article will concentrate on those types of games, mostly role-playing games.

4. Types of in-game texts

The first form words can take is dialogue. We are all familiar with it: it features a conversation between two (or more) people, during which an information exchange takes place. In more “traditional” forms of art that contain dialogue (literature, theatre, and cinema) it can tell us a lot about the scene, the characters who speak, their attitude towards the topic of discussion, etc., with the right choice of words. Video game dialogue serves similar functions: *characterization* (gives an idea about the player character and NPCs), *worldbuilding* (tells about history and culture of the game world), *pacing* (offers a moment of relaxation after a hard battle), and *humor* (lightens the mood).

In the book *The Game Narrative Toolbox* (Heussner et al., 2015) the authors divide video game dialogue into three categories: ambient dialogue, interactive dialogue, and dialogue in cutscenes. Brief distinction between the three is suggested as follows: ambient dialogue does not interrupt gameplay and serves to fill the silence in moments where it feels like the characters should say something; interactive dialogue is a mixture of verbal and interactive (gameplay) modes – here the player can choose a response he or she deems the most appropriate; dialogue in cutscenes interrupts gameplay and serves as an addition to the actions happening on-screen.

The most prominent peculiarity of video game dialogue is its variability. For example, there is usually more than one option for an ambient dialogue line that can be triggered in a certain area (“*I think this is the place*”), after attempting or performing a certain action (“*The chest is locked, we need a key*”, “*Well, that certainly did something*”), or simply after a certain period of time passes (occasional banter between characters, for example). In games with non-linear narrative (‘string of pearls’ or branching) variable dialogue can serve as one of ‘choice mechanics’, where different options lead to different results. For example, in the final quest of the game *Dragon Age II*, the player must choose a side in a conflict between mages and templars, and that choice is presented in a form of dialogue where the player character has to articulate his or her choice in words in front of companions before setting the plan in action. Depending on the line chosen, the player will have to fight the opposing side (and, depending on multiple other choices earlier in game, some of the companions may support the player character or fight against them).

It is difficult to assign dialogue in video games to a single distinctive style due to high variability of video game genres and even types of interactions within one game; it may vary from informal (an interaction between two friendly characters) to formal (when speaking to an authority figure) and literary, or elevated, style. However, as dialogue serves a purpose of imitating real-life conversations, it often has what is called a personal style, conveying through a manner of speaking a character’s background, temper, their attitude towards a certain situation. Hence, the vocabulary of dialogue varies highly, featuring simple lexis that is used by all manner of people, as well as elevated, pejorative, or archaic one. Syntax may also differ from one dialogue to another: short phrases and sentences are usually present in ambient dialogue, especially that which accompanies an action, while during an interactive dialogue a character may answer to a question with long, complexly articulated sentences, especially when explaining lore-related information.

Another form of verbal mode in video games are in-game texts: notes, journal entries, quest descriptions, tutorials etc. They can essentially be divided into two major categories: those that exist *inside* the game’s world, and those that exist *outside* of it. Different notes, letters, and codex entries belong to the first group: they are usually filled with background information (that helps build depth of the game world) and can be written as to resemble real scientific/historical works. For example, in *Dragon Age* series there is an imaginary scholar by the name of brother Genitivi, and extracts from his works, along with many others, can be found by the player all throughout the game. There are also notes written by some characters that are not from any ‘scientific’ work: those may be entries in a diary, notes passed between characters as a form of communication, orders in written form, etc.

As in case of dialogue, there is also a high stylistic variation when it comes to such texts. Those codex entries that are written as if to resemble a scientific or theological work will have features typical for such texts: explanatory or descriptive nature, high amount of terminology (usually the one unique for the game, as such texts serve mostly a lore-explaining purpose), use of Passive Voice and impersonal constructions for pseudo-scientific texts, and elevated,

religious, sometimes poetic language of pseudo-scriptures. Notes and diary extracts are usually written in a semi-formal style (but may vary depending on a character that wrote them). Based on a video game genre vocabulary of such texts may contain archaic lexemes (as in medieval fantasy games) or modern day slang (in games set in modern times or nearest future). Syntax also varies greatly from one text to another, featuring simple sentences in personal notes, and more complex clauses when it comes to literary works.

The second category includes texts that exist outside the game world, but are important for the player. Such texts can be quest descriptions, game tutorials, item statistics, etc., and they can usually be found in a character's journal. Journal is a peculiar part of any video game: it seems to exist between the in-game world and the real world, and its contents may vary depending on the player's actions (whether a quest was completed or not, and if yes, with what outcome, etc.).

Let us further look into the wording of quest descriptions. In this case, developers (writers, narrative designers) can choose between different approaches: they can either describe a quest as simply an instruction for a player, or they may stylize it to fit the in-game world. For example, the game *Hades* has a list of tasks that a player character can complete in order to get some rewards, and they are written in the form of prophecies: *"The son of the god of the dead shall someday break free from the realm in which he was born"*. In *Disco Elysium* some quests have a description in the form of a player character's inner voice telling him what he should do, and sometimes differ in the amount of detail. For example: *"Someone must know something about your lost firearm. Maybe a district authority, like someone high up in the Union? Or someone local, who saw you with it before you passed out – the Whirling's absent bartender? You could also ask the local pawnshop"*. Depending on the game's genre, the style of quest descriptions differs from formal and/or elevated to more familiar, which then dictates certain choices of wording, but all quest descriptions should feature so-called *anchor words* or phrases that give a hint to what the player should do next: name of a location, or a character they need to talk to, or an action to perform.

Game tutorials are probably the most "real-world" game texts, as their purpose is to show the player how to play this game. They help the player learn how to move (walk, run, crouch, jump, etc.), use items, open journal and inventory, change armor/weapons, and also some other gameplay mechanics unique for a certain game. Game tutorials are written in a form of instructions and have a neutral, semi-formal style: *"Press W, A, S, D to walk"*, *"You can drag and drop items between the two sides or down to the quickbar, double-click to use or equip them automatically, or right-click and hold to open the radial menu to interact with items"*. Imperative mood prevails in such type of texts, as well as modal verbs and infinitive constructions. Sentences differ in size and complexity based on the type of action that needs to be described.

5. Conclusions

Video games with plot in them appeared approximately 30 years after the creation of the first video game, and their narrative has developed significantly over the decades. Narrative in video games has a number of peculiarities, of which the most prominent one is its interactivity, reflected in video games' verbal mode, the most relevant mode for linguistic studies. It can be divided into dialogue (ambient dialogue, interactive dialogue, dialogue in cutscenes) and in-game texts (quest descriptions, notes, journal entries, tutorials etc.).

Dialogues in video games stand out with their variability: there are usually multiple phrases that can be said in one situation or following one action. Dialogue options can also be

presented to the player that define the course of action (and plot) and may have different outcomes based on the choice made.

In-game texts are divided into those that exist inside the game world (notes, extracts from fictional works, character's diaries, etc.) and those that exist outside of it (quest descriptions, tutorials). Texts inside the game world serve the purpose of expanding and deepening the lore, making it more corporeal and believable. Different stylistic decisions can be made considering quest descriptions to make them more integral with the game world and look less like instructions, but those still exist mainly for the player to understand the course of action. Tutorials explain the mechanics of a game, and teach the player basic and advanced movements and actions, sometimes even unique to a certain game.

Further research is necessary on the topic of verbal mode as a part of video games structure, types of game texts and how they form the narrative and help move it forward. Stylistic, lexical, and grammatical variability of texts featured in video games constitutes one of the most prominent and curious peculiarities of their verbal mode. Generally considered a less valuable art form compared to literature and cinema, video games, however, offer a vast area of research of complex intermodal relations and interactions, making it intriguing for programmers and marketing specialists, as well as linguists and narratologists.

References

1. Aarseth, E. (2012). *The Language of Gaming*. London: Macmillan Education UK. 208 p.
2. Domsch, S. (2017). *Dialogue in video games*. *Dialogue across Media*. John Benjamins Publishing Company. P. 251–270. URL: <https://doi.org/10.1075/DS.28.13DOM>
3. Heussner, T. et al. (2015). *The Game Narrative Toolbox* / Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley, Jennifer Brandes Hepler, Ann Lemay. New York and London: Focal Press. 250 p.
4. Kress, G. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. / G. Kress, Van Leeuwen, T. London: Arnold Publishers. 152 p.
5. Melissinos, C. (2012). *The Art of Video Games*. Smithsonian American Art Museum. URL: <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>
6. Patterson, M., Monroe, K. R. (1998). *Narrative in political science*. *Annual Review of Political Science*. URL: <https://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev.polisci.1.1.315>
7. Skolnick E. (2012). *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques*. New York: WatsonGuptill Publications. 469 p.
8. Stone, C. *The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games*. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>
9. Tretkoff, E. (2008). *Physicist Invents First Video Game*. *APS News*, vol. 17. URL: <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house>