

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ
МОВИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

на тему **ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ АНГЛОМОВНИХ РОЛЬОВИХ
ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0352-а/п
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Дядюнова Марина Ігорівна

Керівник к.ф.н., доц. Андреева І. О.

Рецензент к.ф.н., доц. Запольських С. П.

Запоріжжя – 2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології

Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови

Освітній рівень магістр

Спеціальність 035 Філологія

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

Освітньо–професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ

**Завідувач кафедри теорії та практики
перекладу з англійської мови**

Запольських С. П. _____

« ___ » _____ 2023 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

ДЯДЮНОВІЙ МАРИНІ ІГОРІВНІ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Особливості локалізації англійськомовних рольових відеоігор українською мовою»

Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Андрєєва Ірина Олександрівна, к.ф.н., доцент

затверджені наказом ЗНУ від «11» квітня 2023 року № 521-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи 30.11.2023 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту):

теоретичні засади дослідження відеоігрового дискурсу; особливості відеоігрової локалізації як перекладацької діяльності; текстові матеріали з англійськомовних рольових відеоігор та їхній переклад українською мовою.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

1) здійснити огляд теоретичних джерел; 2) розглянути особливості локалізації рольових відеоігор українською мовою; 3) систематизувати тексти, з якими мають справу ігрові локалізатори; 4) проаналізувати поширені стратегії, що застосовуються в ігровій локалізації.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Андрєєва І. О. к.ф.н., доц.,	09.06.2023	09.06.2023
Розділ 1	Андрєєва І. О. к.ф.н., доц.,	02.09.2023	02.09.2023
Розділ 2	Андрєєва І. О. к.ф.н., доц.,	01.10.2023	01.10.2023
Розділ 3	Андрєєва І. О. к.ф.н., доц.,	20.10.2023	20.10.2023
Висновки	Андрєєва І. О. к.ф.н., доц.,	30.10.2023	30.10.2023

6. Дата видачі завдання 09.06.2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз;	лютий – квітень 2023	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2023	виконано
3.	Написання вступу	червень 2023	виконано
4.	Написання теоретичних розділів	вересень 2023	виконано
5.	Написання практичного розділу	жовтень 2023	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2023	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2023	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	листопад–грудень 2023	виконано
9.	Захист	грудень 2023	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант

М. І. Дядюнова

Керівник роботи



І. О. Андрєєва

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

В. В. Погонець

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 80 стор., 62 джерела.

Об'єкт дослідження: процес локалізації українською мовою англомовних рольових відеоігор.

Мета роботи: встановити структурно-семантичні особливості англомовних рольових відеоігрових текстів та закономірності їхньої локалізації українською мовою.

Теоретико-методологічні засади: мультидисциплінарний підхід до вивчення відеоігор та впливу культурного контексту на адаптацію ігрового контенту, застосування принципів та теорій перекладу, аналіз вибору локалізаційних стратегій.

Отримані результати: У ході дослідження було сформульовано особливості відеоігор, зокрема жанру RPG, як мультимодального тексту, та проаналізовано успіх застосованих стратегій у прецедентних випадках відповідних локалізацій українською мовою. Ми визначили, що якісна локалізація залучає адаптацію культурних і контекстуальних елементів, які сприяють глибшому зануренню реципієнта в гру та кращому розумінню сюжету. Також дослідження виявило екстралінгвістичні виклики, з якими доводиться мати справу в процесі відеоігрової локалізації, як-от обмеження в символах, теги, змінні, «сліпа» локалізація тощо. Окрім того, зосереджено увагу на неоднорідності успішно застосованих стратегій, адже, залежно від умов, контексту, стилістичної завантаженості, обмежень, інтертекстуального та прагматичного аспекту, тексти можуть мати декілька підходів до можливої локалізації.

Ключові слова: локалізація, відеогра, RPG, мультимодальність, культурна адаптація, кроскультурна комунікація, перекладацькі стратегії.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1 ВІДЕОІГРИ ЯК ПОЛІКОДОВЕ УТВОРЕННЯ	8
1.1 Відеоігри як предмет лінгвістичних досліджень	8
1.1.1 Визначення відеоігри як сучасного медіа.....	8
1.1.2 Мультидисциплінарний підхід до вивчення електронних ігор.....	11
1.2 Мультимодальний характер відеоігри.....	14
1.3 Жанрова специфіка рольових відеоігор	18
1.3.1 Критерії жанрової класифікації відеоігор.	19
1.3.2 Характеристика та піджанри рольових відеоігор.	21
РОЗДІЛ 2 ЛОКАЛІЗАЦІЯ ЯК ВИД ПЕРЕКЛАДУ	26
2.1 Визначення відеоігрової перекладацької діяльності	26
2.2 Труднощі локалізації відеоігрового тексту	28
2.2.1 Одиниці відеоігрового перекладу.	29
2.2.2 Організація процесу локалізації.	31
2.2.3 Екстралінгвістичні особливості локалізації.	33
2.3 Вимоги до локалізатора	38
2.3.1 Аспекти культурної обізнаності та перекладацькі контексти.....	40
2.3.2 Відтворення прагматичного компонента у відеоігровій локалізації.	44
РОЗДІЛ 3 ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ РОЛЬОВИХ ВІДЕОІГОР	47
3.1 Особливості структури рольового відеоігрового тексту та його локалізації	47
3.1.1 Особливості локалізації системного тексту в рольових відеоіграх.....	49
3.1.2 Особливості локалізації навігаційного тексту в рольових відеоіграх.....	52
3.1.3 Особливості локалізації наративного тексту в рольових відеоіграх.....	54
3.1.3.1 Забезпечення стилістичної відповідності у процесі локалізації наративного відеоігрового тексту.	56
3.1.3.2 Складнощі локалізації розмовного стилю в контексті відеоігрового середовища.....	60
3.1.4 Особливості локалізації експозиційного тексту в рольових відеоіграх..	63
3.1.5 Особливості локалізації індикаторного тексту в рольових відеоіграх....	66

3.2 Лексичні одиниці рольових відеоігор та їх відтворення в українській локалізації	69
3.3 Образна реконструкція гумору та контекстно-залежних елементів у текстах рольових відеоігор.	73
ВИСНОВКИ	78
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	81

ВСТУП

В епоху глобалізації та технологічного прогресу, відеоігри стають не лише однією з форм дозвілля, а й значущим засобом культурної взаємодії та мовної експресії. Статистика каже, що, станом на 2023 рік, у відеоігри грають близько 3,26 мільярди людей в усьому світі, [Dimitrievski, 2023] з яких найбільший відсоток за віком становить група 18-34 років. [Hadji-Vasilev, 2023] Локалізація таких ігор різними мовами не лише сприяє легшому доступу до них для широкої аудиторії, а й стає мостом між культурами.

Відеоігри становлять інтерес для дослідників *лудологічного* (лат. “*ludus*” – «гра», гр. “*λόγος*” – «знання») дискурсу, на рівні з грою як процесом людської діяльності. Перші визначні дослідження ігрової діяльності на початку ХХ сторіччя проводилися французьким письменником Роже Каюа та нідерландським теоретиком культури Йоганом Гейзинга.

Згодом, на межі ХХ і ХХІ століття, науковці почали аналізувати й відеоігри, наприклад, у статтях журналу “*Game Studies*” та книгах “*The Art of Computer Game Design*” С. Егенфельдт-Нільсена. (1982), “*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*” Е. Аарсета (1997), “*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*” Дж. Мюррей (1997), “*Rules of Play: Game Design Fundamentals*” К. Сален, “*Computer Games: Text, Narrative and Play*” Д. Карп та ін. тощо. Подібні наукові доробки розширювали та продовжують розширювати знання з відеоігрового дизайну, наративної структури, культурного та психологічного впливу відеоігор.

Рольові відеоігри, зі свого боку, завдяки глибоким сюжетним лініям, високому рівню інтерактивності та персоналізації досвіду, є важливою частиною відеоігрової індустрії. Вони зародилися у формі настільних ігор і розглядалися,

зокрема, дослідниками Л. Шиком, Дж. Пітерсоном, Д. Макеем, С. Детердінгом та іншими.

На сьогоднішній день рольові ігри вже не мають такого гомогенного характеру, як раніше, а відтак, можуть ділитися на різні піджанри залежно від свого походження, віртуального середовища, ролі гравця, структури тощо, що, беззаперечно, впливає на внутрішній текст, його особливості та складнощі. Локалізація відеоігор передбачає не лише переклад тексту, а й подолання та адаптацію цих труднощів під потреби цільових аудиторій для забезпечення рівноцінного ігрового досвіду реципієнтів з різних мовних культур. Дослідженням специфіки відеоігрової локалізації займалися зокрема М. А. Бернал-Меріно, Г. М. Чендлер, А. Фернандес Косталес, К. Манхірон Евія, М. О'Гаган, Р. Ганівуд, Ж. Фанг та інші.

Актуальність роботи полягає в необхідності дослідження процесів українізації у культурному просторі, тенденція до якої зросла за останнє десятиріччя. Рольові відеоігри успішно знаходять свою цільову аудиторію на українському ринку, а тому питання локалізації цих творів є нагальним.

Наукову новизну нашої роботи ми вбачаємо у спробі власного дослідження структури рольових відеоігрових текстів, їхніх лінгвістичних і технічних особливостей, а також виокремлення вдалих і невдалих стратегій у процесі локалізації таких утворень українською мовою.

Об'єктом дослідження є аудіовізуальні тексти з “Warframe”, “Persona 5: Royal”, “Baldur’s Gate III” та інших рольових відеоігор як предмета локалізації українською мовою.

Предметом дослідження є специфіка локалізації та, зокрема, перекладу текстів рольових відеоігор українською мовою.

Метою дослідження ми вважаємо розкриття особливостей структури рольових відеоігрових текстів та складнощів їхньої локалізації з англійської українською мовою. Окрім того, є необхідним визначити, які стратегії та

технології створення локалізованого аудіовізуального контенту успішно застосовуються у відеоігровому дискурсі.

Для досягнення визначеної нами мети було необхідно вирішити наступні **завдання:**

- 1) дати визначення відеогрі як сучасному медіакультурному процесу та проаналізувати підходи до його дослідження;
- 2) розкрити особливості мультимодального характеру відеоігор;
- 3) визначити підходи до жанрової класифікації відеоігор;
- 4) виокремити характерні риси рольових відеоігор та особливості їхнього тексту;
- 5) проаналізувати локалізацію як вид відеоігрової перекладацької діяльності;
- 6) дослідити одиниці відеоігрового перекладу та його складності;
- 7) виокремити шляхи вдалої організації локалізаційного процесу;
- 8) розібрати основні вимоги до відеоігрового локалізатора;
- 9) виділити структурні особливості тексту рольових відеоігор;
- 10) визначити та описати застосовані перекладацькі стратегії у наявних прикладах рольової відеоігрової локалізації українською мовою;

Матеріалом дослідження стали текстові уривки з англomовних рольових відеоігор різноманітних піджанрів, як-от “Warframe”, “Persona 5: Royal”, “Baldur’s Gate III” тощо, а також їхнє відтворення в офіційних та неофіційних локалізаціях українською мовою.

Методи дослідження. Дослідження було проведено на основі методів *дискурсивного аналізу* для визначення особливостей комп’ютерного дискурсу; *контекстуального аналізу* для дослідження особливостей локалізації відеоігор та *компаративного аналізу* текстів рольових відеоігор мовою оригіналу та перекладу.

Робота пройшла **апробацію** на 1 науково-практичній студентській конференції:

1. Дядюнова М. І., Андрєєва І. О. Особливості локалізації англomовних рольових відеоігор українською мовою. *Різдвяні студентські наукові читання : Vita in lingua* : Матеріали II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2024.

Структурно робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків і списку використаної літератури.

У вступі подано загальні відомості про проведену наукову роботу, зокрема, вказано тему, мету, завдання, актуальність та новизну дослідження, його об'єкт, предмет і принципи структурування.

Перший розділ містить дані про мультидисциплінарні дослідження відеогри як медіакультурного явища, про його полікодовий характер та який інтерес вони становлять у перекладознавчому дискурсі.

Другий розділ складається з викладення відомостей про особливості відеоігрової локалізації як перекладацького процесу, про її організацію, технічні складнощі, вимоги та стратегії для успішної інтеграції гри в цільові мовні культури, а також для прирівняння їхнього ігрового досвіду до досвіду носіїв мови оригіналу.

У третьому розділі подано власний аналіз структурних особливостей рольових відеоігрових текстів, а також розглянуто конкретні приклади локалізації з англійської українською мовою різних за жанром і стилем уривків із рольових відеоігор.

Висновки містять узагальнені результати проведеної роботи.

Загальна кількість сторінок 80, кількість використаних джерел 62.

РОЗДІЛ 1

ВІДЕОІГРИ ЯК ПОЛІКОДОВЕ УТВОРЕННЯ

1.1 Відеоігри як предмет лінгвістичних досліджень

1.1.1 Визначення відеоігри як сучасного медіа. На сьогоднішній день відеоігри є невід’ємною частиною складної медіаекосистеми, що поєднує в собі різноманітні форми мистецтва та розваги. Це можна побачити на прикладі взаємодії творів між собою, а також на взаємному перетворенні їхніх елементів один в одного. До прикладу, книги можуть бути адаптовані в кінострічки; а кінострічки – у відеоігри. Саме цей жанр відкриває новий рівень інтерактивності та участі для споживача медіа, адже в ігрових адаптаціях художньої літератури або фільмів гравці можуть почуватися частиною цих усесвітів, а також брати активну участь у розвитку їхнього сюжету.

До того ж, набуває важливості контекст фанатської діяльності у вигляді ілюстрацій, анімацій і художніх творів (також відомих як «фанфіки» від англ. “fan-fiction”). Ця мережа взаємозв’язків дедалі розширюється та стає ключовим фактором глобалізації медіа-індустрії, [Buckingham 2006, с. 4] дозволяючи аудиторіям із різних куточків світу спільно досліджувати, розвивати та відтворювати медійний дискурс.

На думку деяких дослідників, наприклад, М. Ескелінен і М. Вульфа, попри такий тісний зв’язок відеоігор із іншими творами – книгами, коміксами, фільмами, серіалами, музикою, їх варто розглядати саме як ігри, а не як нові форми гіпертексту, літератури, драми чи кіно. [Eskelinen 2001, Wolf 2008, с.293]

Подібною думки тримається й Е. Аарсет, пропонуючи відносити відеоігри до **кібертексту**, який зосереджується на механічній організації тексту, а також на комплексній ролі реципієнта. Він каже: «Під час кібертекстуального процесу користувач виконує семіотичну послідовність, і цей вибірковий рух є роботою фізичного конструювання, яку різні концепції “читання” не враховують. Таке явище я називаю *ергодичним*, використовуючи запозичений термін із фізики, що походить від грецьких слів "εργον" і "οδος" – «робота» і «шлях». В ергодичній літературі потрібні нетривіальні зусилля, щоби дозволити читачеві просуватися текстом. Для того, щоб ергодична література мала сенс як концепція, має існувати й *неергодична* література, де зусилля для просування текстом є тривіальним, а на читача не покладається жодних додаткових обов’язків, окрім (наприклад) руху очей чи періодичного довільного перегортання сторінок.» [Aarseth 1997, с. 1-2]

У рамках нашого дослідження відеоігрою ми називаємо електронну гру, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристроїв. Маємо зазначити, що найчастіше думки науковців розходяться, яким терміном коректно називати такий твір. Загалом перекладачем М. А. Бернал-Меріно було виокремлено п’ять основних термінів, які вважаються доцільними та синонімічними в контексті досліджень: *гра, електронна гра, цифрова гра, мультимедійне інтерактивне розважальне програмне забезпечення та відеогра*. [Bernal-Merino 2015, с. 75-76]

Варто зазначити, що твори, які ми розглядатимемо надалі, відтворюються не лише на комп’ютерах у вузькому їх значенні, а й на планшетах, смартфонах, ігрових консолях і автоматах, а також на шоломах віртуальної реальності та інших пристроях. Не дивлячись на те, що за своєю сутністю всі ці пристрої можна визначити як «комп’ютери», в контексті локалізації відеоігрового твору необхідно зважати на те, що особливості роботи з внутрішньоігровим текстом

(обсяги, шрифти, термінологія тощо) залежать у тому числі від платформи, для якої цей виріб створений. [Bernal-Merino 2013, с. 22]

Ігрова дизайнерка С. Пірс пропонує визначати *відеогра* як структуровану систему, доступну для відтворення будь-якої миті, яка містить у собі: [Pearce 2002, с. 29]

- основну мету і набір другорядних задач;
- перешкоди, які стоять на заваді до досягнення мети;
- ресурси, які допомагають у досягненні мети;
- винагороди, часто – у формі ресурсів, що заохочують поступ;
- стягнення за невдалі подолання перешкод, часто у вигляді нових;
- інформацію, яка може бути:

А) Відома гравцям і грі (як-от правила гри);

Б) Індивідуальна і відома кожному окремому гравцеві (набір карт, виданий гравцеві у картковій грі);

В) Відома тільки грі (наприклад, порядок карт у невикористаній колоді);

Г) Прогресуюча (інформація, що міняє хід знань і дій гравців, як-от результат кидання гральних костей).

До прогресуючої інформації звертається у своїх дослідженнях і математик та ігровий дизайнер Й. Беверсдорф. Він розглядає ігри через призму *невизначеності*, з якою стикається гравець. Порівнюючи між собою рулетку, шахи та покер, Беверсдорф вирізняє такі основні механізми: [Bewersdorff 2005, с. 11]

- шанс, тобто, роль випадковості в ігровому процесі, як вона впливає на результат гри і як гравці адаптуються до цієї невизначеності;
- велика кількість комбінацій можливих ходів, що сприяє розгалуженню ігрової структури;
- різна інформація, індивідуальна для кожного гравця окремо, та яке відображення вона знаходить в ігрових ситуаціях.

1.1.2 Мультидисциплінарний підхід до вивчення електронних ігор. Через свій мультимодальний, комплексний характер, відеоігровий дискурс викликає інтерес у широких колах науковців і спеціалістів. Насамперед, дослідженням ігор займається лудологія (лат. ludus – «гра», гр. λόγος – «знання»), утім, цього дискурсу можуть торкатися й інші науки, наприклад:

- інформатика та комп'ютерні науки (дослідження особливостей ігрового програмування та розробки штучного інтелекту для відеоігор);
- ігровий дизайн і мистецтво (дослідження графічного, звукового дизайну та мистецтва у відеоіграх);
- медицина та фізіологія (вивчення впливу відеоігор на здоров'я та фізичну активність);
- антропологія (розгляд гри як людського механізму взаємодії, його особливості та значення в контексті еволюції);
- психологія (вивчення впливу відеоігор на психіку, а також їх використання у психотерапії);
- педагогіка (використання відеоігор як навчального інструменту, розробка освітніх ігрових програм);
- соціологія та культурологія (дослідження ігрової культури, взаємодії гравців у віртуальному світі, вивчення впливу ігор на суспільство);
- економіка (аналіз економіки ігрової індустрії, дослідження її впливу на економіку, розгляд внутрішньоігрових економік);
- правознавство (розгляд юридичних аспектів, пов'язаних із правами та обов'язками гравців і розробників);
- філологічні науки (вивчення мовних елементів у відеоігрі, штучно створених мов, метамовленневих процесів, аналіз літературних аспектів і текстової структури, особливості локалізації);

тощо. Через наявність широкого спектру можливих аспектів дослідження, відеоігри стають складними об'єктами для аналізу та класифікації. Д. Бакінгем

звертає нашу увагу на те, що різноманіття можливих відмінностей у відеоіграх не схоже на відмінності між іншими медіа чи культурними творами, оскільки, окрім моделей розкриття подій чи персонажів, воно також охоплює питання способів гри, наприклад: [Buckingham 2006, с. 7]

- кількість гравців та їхня взаємодія: чи це одноосібна, багатоосібна; кооперативна, командна чи масова гра;
- кут зору: чи має гра вид зверху, від першої чи третьої особи; використану перспективу: платформер, ізометрія, дво- чи тривимірність тощо;
- чітке чи розмите визначення рівнів складності або прогресу;
- наявність обмежень у часі для виконання завдань.

До того ж ми пропонуємо виокремлювати можливість класифікацій відеоігор за *платформою*, для якої вони створюються. Це можуть бути стаціонарні чи портативні ігрові консолі, персональні та планшетні комп'ютери (до того ж, грають роль і їхні оперативні системи), кнопкові чи сенсорні стільникові телефони, медіапрогравачі (на кшталт “iPod”), гральні автомати, телеприставки, пристрої віртуальної реальності тощо.

Виходячи з платформи, у відеоігровому контексті також має значення *спосіб управління* та необхідні для цього пристрої. Так, гравець може використовувати клавіатуру, комп'ютерну мишку (чи сенсорну панель у випадку ноутбуків), джойстик (або накладний стик, наприклад, на екран телефону) ігрове кермо, педалі, пульти керування, графічний планшет, стилус, веб-камеру, мікрофон абощо. До того ж, гра може передбачати застосування гіроскопічних технологій (як-от кут нахилу смартфона або джойстика) і відстеження положення пристрою у просторі.

Від названих способів відтворення відеогри залежить і процес її локалізації, на що мають звертати перекладачі та розробники. Наприклад, платформа може визначати, наскільки легко можна додати підтримку різних мов. Серія гібридних консолей “Nintendo Switch” не має підтримки українського регіону, а значить, і

української мови. Тому, навіть у випадку багатоплатформних ігор, за наявності українського перекладу для комп'ютерної версії гри, додати його в гру на офіційних консолях “Nintendo Switch” неможливо.

До того ж, сертифікація оновлень, у тому числі з додавання локалізації, для деяких майданчиків може вимагати якийсь час. На це варто зважати під час організації процесу перекладу та встановлення реченців.

Ба більше, додаткової уваги може вимагати переклад інтерфейсу та опису керування, адже вказівки для гравця та його можливості залежать напряму від пристроїв, якими він послуговується. Також різні платформи можуть мати відмінну архітектуру відеоігрового налаштування та технічні обмеження, як-от на розмір файлів, їхній формат, на кількість одночасно завантажуваних ресурсів або на відтворення певних графічних елементів.

Окрім того, у відеоігровій індустрії важливе місце займає присвоєння *вікового рейтингу* іграм та іншому розважальному програмному забезпеченню. Це система класифікації електронних ігор, яка надає інформацію про те, який контент у них міститься та для яких вікових груп він є припустимим. Система вікового рейтингу може суттєво відрізнитися залежно від території, на якій планується випуск продукту. Це пов'язано з культурними, правовими та соціальними відмінностями між різними країнами та регіонами, які впливають на сприйняття зображуваного вмісту. Таким чином, одна й та ж гра може мати різний віковий рейтинг у США, Європі, Азії чи інших частинах світу, відповідно до місцевих стандартів.

Основними системами вікового оцінювання займаються:

- **ESRB** (Entertainment Software Rating Board) – для використання в США та Канаді, надає рейтинги від “EC” (Early Childhood – «діти молодшого віку») до “AO” (Adults Only – «тільки для дорослих»);
- **PEGI** (Pan European Game Information) – для використання в Європі, надає рейтинги від «3» (від трьох років) до «18+» (від 18 років);

– **IARC** (International Age Rating Coalition) – для міжнародного використання. Може застосовуватися в будь-яких країнах, що не мають власної рейтингової системи або офіційно не підтримуються жодним із наявних у світі відповідних органів.

Як перекладознавці ми вбачаємо важливість звернення до міждисциплінарних досліджень і класифікацій у необхідності локалізації відеоігрових творів у якомога повному її сенсі. Через те, що відеогра є мультимодальним полікодовим утворенням, від перекладача вимагаються неабиякі зусилля зі збереження автентичних ідей та ефекту на носія мови перекладу; надання ресурсів для його досягнення; точну передачу лексичної складової, як-от термінів; дотримання необхідних технічних і змістових стандартів тощо.

1.2 Мультимодальний характер відеогри

Тео ван Леувен, ретельно аналізуючи концепцію **мультимодальності** та порівнюючи різні аспекти її розвитку, вказує на те, що останнім часом лінгвісти та дискурсологи розширили це поняття. Як він зазначає, за останні роки мультимодальністю стало прийнятим вважати інтегроване використання різних комунікативних ресурсів, як-от мова, зображення, звук і музика, у мультимодальних текстах. Робота над цією проблемою привела до усвідомлення фахівцями-дослідниками *мультимодальності комунікації*, через що її неможливо розглядати окремо від невербальних компонентів.

Протягом останніх десятиліть спостерігається підвищений інтерес до мультимодальності як окремого напрямку досліджень. Ця тенденція визначається тим, що багато сучасних форм письмового мовлення стали складними для

розуміння, якщо не враховувати різноманітні фактори, як-от візуальні елементи (зображення), організація тексту, типографічні особливості та використання кольору. Це відкрило нові горизонти для дослідження мультимодальних текстів і комунікативних ситуацій, де дослідники вивчають як загальні, так і унікальні характеристики різних способів комунікації та їхню інтеграцію. [Van Leeuwen 2011 с. 668, Макарук 2018 с. 138]

І втім, попри актуальність і затребуваність дослідження мультимодальності, думки науковців щодо його чіткого визначення та зв'язку з поняттями «кроссеміотичність», «полікодовість» тощо суттєво різняться. Як зазначає Макарук, серед вітчизняних дослідників побутує певна диференціація: мультимодальність, на їхню думку, передбачає активізацію кількох каналів сприйняття; а полікодовість характеризується передачею знакових систем лише через візуальну форму.

Утім, у межах цієї роботи ми схильні до використання поняття «**мультимодальність**», що тотожне кроссеміотичності та полікодовості. Мультимодальність поєднує в собі використання різних *семіотичних модусів* (тобто, «кодів» або «знакових систем»: це жести, мова, графіка, зображення, музичне супроводження, просодія тощо), споживання яких залучає два чи більше *перцептивні модуси*, інакше – канали сприйняття: аудіальний, візуальний, тактильний, ольфакторний тощо. [Андрєєва 2016, с. 4]

Л. Мехіас-Клімент у своїй статті називає відеоігри *аудіовізуальним* медіа, [Mejías-Climent 2017 с. 100] однак, варто відмітити, що така номінація не є «парасольковою» для всіх творів цієї категорії. По-перше, сучасні електронні пристрої, як-от геймпади, смартфони, планшети, пульти керування, ігрові керма тощо, здатні передавати вібраційні відгуки. Цей елемент нерідко застосовується у відеоіграх як прийом для підкреслення напруги, інтенсивності, різкості під час певних дій, як-от ударів або пострілів, тим самим діючи на *тактильну* складову людського сприйняття.

По-друге, дедалі більше зростає темп розвитку технологій віртуальної реальності, що вже вдало викликає відчуття «присутності» у реципієнта. М. Слейтер і М. Усо визначають поняття присутності як психологічне відчуття «перебування тут» у середовищі, що базується на технологічно обґрунтованій імерсивній базі. [Slater, Usoh 1994, с. 57] Таким чином навколо носія шолому віртуальної реальності набуває форми симуляція певного середовища, метавсесвіт, для взаємодії з яким можуть потребуватися жести та рухи тіла, що зчитуються за допомогою сенсорів на пультах керування, зміною положення шолому в просторі, поясів, піврукавичок, камер, датчиків відстеження абощо.

Перелік подібного устаткування, що розширює можливості для віддачі та прийому сигналів, лише збільшується. Так, наприклад, дослідники А. Джейн, М. Сра і П. Маес у своїй праці детально розглядають можливість застосування нашійних пристроїв, що працюють за принципом гальванічної вестибулярної стимуляції. За їхніми словами, такі девайси потенційно можуть забезпечувати більше занурення у віртуальну реальність та запобігати кіберхворобі (англ. “cybersickness”) [Jain, Sra, Maes 2019, с. 18] – запамороченню, дезорієнтації та нудоті, що виникають через рухому суперечність, інтенсивну аудіовізуальну стимуляцію та дезінтеграцію відчуття простору і часу. Тому, як ми вважаємо, можна говорити про перспективи розвитку й *пропріоцептивного* модусу, тобто, модусу сприйняття положення та руху власного тіла, в тому числі у відеоігровому дискурсі.

Підхід Дж. Гавреляка та інших дослідників також виокремлює існування *процедурного семіотичного* модусу, що властивий насамперед для відеоігрового дискурсу. [Hawreliak 2019, с. 228] Цитуючи І. Богоста, він визначає «процедурність» як спосіб створення, пояснення чи розуміння процесів, які зі свого боку визначають, як працюють методи, техніки та логіки, на які спирається робота систем. [Bogost 2007 с. 2-3]

Згідно з Гавреляком, процедурну риторичу можна розглядати як засіб, за допомогою якого правила та параметри гри скеровують дії в ігровому світі. Процедурна риторика певної гри визначається її правилами, параметрами та структурою винагороди/покарання. [Hawreliak 2019, с. 230]

У якості прикладу дослідник наводить гру жанру стрілянки “Call of Duty: Modern Warfare”, де персонаж гравця, переймаючи роль члена спецвійськ, має протистояти іншій стороні в особі терористів. Правила гри диктують, що ворогів можна перемогти лише вбивши їх із застосуванням дальньої чи ближньої зброї. Зі свого боку, інтерактивність і рольовий елемент у такому випадку стають тим фактором, що відрізняє сприйняття інформації реципієнтом від аналогічних мотивів, які він може зустріти в літературі чи кіно.

Дещо розширюючи значення процедурного семіотичного модусу, як це робить А. Шаламай, можна сказати, що це також запрограмований відгук гри на дії гравця, який повною мірою розкриває ігровий світ, його цінності, персонажів тощо [Шаламай, 2022, с. 89].

Таким чином ми можемо дійти висновку, що відеоігри є яскравим прикладом мультимодальності в сучасному медіа. У цих утвореннях вона може проявлятися через візуальний, аудіальний і тактильний модуси:

- вербальними знаковими системами: субтитри, епістолярні елементи, системний текст, вказівки, імена, назви та описи предметів, місць; репліки персонажів і/або наратора;
- невербальними знаковими системами: жести, міміка та пантоміміка персонажів, кольори, шрифти; іконічність, мелодія та просодія;
- процедурною знаковою системою: правила, можливості та обмеження, принципи ігрового світу, особливості персонажів, які прописані грою.

Під час роботи з таким комплексним утворенням перекладачеві необхідно зважати на важливість локалізації кожного з реалізованих модусів. Через це від

нього зазвичай вимагається не тільки робота зі змістовною складовою тексту, а й його візуальним чи аудіальним відтворенням.

1.3 Жанрова специфіка рольових відеоігор

Жанрова специфіка відеоігор є важливим аспектом для розуміння не тільки ігрового процесу, але й культурних контекстів, в якому ці ігри розвиваються та сприймаються. Критерії жанрової класифікації ігор нерідко базуються на таких аспектах, як наявні механіки, структура наративу, тип взаємодії з персонажами та іншими елементами гри. Важливість вивчення цих критеріїв полягає в тому, що вони допомагають зрозуміти, як створюється імерсивний ігровий всесвіт, а також які культурні та лінгвістичні особливості впливають на відтворення та сприйняття жанру в різних культурних контекстах.

Зокрема, на нашу думку, заслуговують на особливу увагу рольові відеоігри, часто позначувані аббревіатурою RPG (від англ. "Role-Playing Game"). Цей жанр, що має своє коріння в настільних рольових іграх, набув популярності завдяки своїм унікальним елементам, як-от розвиток персонажів, складні сюжетні лінії, багатогранна взаємодія з віртуальним світом і велика кількість культурних посилань. Усе це вимагає точної мовної та культурної адаптації при локалізації цифрової гри для різних ринків. Розуміння жанрової специфіки рольових ігор може допомогти перекладачам та дослідникам забезпечити якісний переклад та адаптацію контенту, а також допоможе глибше розуміти взаємодію між мовою, культурою та ігровою індустрією.

1.3.1 Критерії жанрової класифікації відеоігор. Як і в інших медіа, як-от у музиці, літературі чи кіно, класифікація відеоігор за жанрами засновується на наявності схожих рис. Утім, на додачу до суміжних тем, стилю, зображуваного хронотопу або сюжетних особливостей, жанр відеогри може також суттєво залежати від того, яка **ціль** або **діяльність** гравця у ній переважає.

Першими питанням жанрової класифікації відеоігор займалися ігрові розробники та науковці. К. Кроуфорд виокремлював ігри «*навичок і екшену*» (від англ. action – дія), що включали в себе бойові, перегонові, лабіринтові механіки, та ігри «*стратегії*», як-от рольові, пригодницькі та освітні ігри. [Crawford 1997, с. 24]

М. Вульф виводив 42 категорії відеоігор на основі **ігрового процесу та інтерактивності**. Він свідомо виключав такі елементи, як загальний настрій або тема. На його думку, система класифікації за цими критеріями більш притаманна жанровому розділенню кіно та літератури та не має вирішального характеру у випадку відеоігор. [Wolf 2001, с. 6] Утім, як зазначають деякі дослідники, система Вульфа втратила актуальність і не може бути застосована до багатьох сучасних жанрів, як-от масові багатокористувацькі рольові ігри (англ. MMORPG – “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”) чи стрілянки від першої особи.

Дж. Кінг і Т. Кшивінська у своїх дослідженнях пропонували 4-рівневу ієрархію, за допомогою якої можна розглядати жанровість відеоігор. У ній вони також наголошують більшу увагу на інтерактивному аспекті відеоігор, радше ніж на наративному. Ця ієрархія складається з категорій *платформи, жанру, способу та середовища*.

«Платформа», на їхню думку, стосується апаратного забезпечення, яке використовується в грі. «Жанр» у їхньому підході символізує загальноприйняті категорії, які використовуються для опису ігрового процесу: екшен, пригода, стратегії, стрілянка, тощо. Їх можна комбінувати, поєднувати або виділяти з них певні складники. «Спосіб» застосовується для позначення того, як гравець

сприймає ігровий світ і включає в себе перспективу (вид від першої чи третьої особи, ізометрія тощо), кількість гравців (однокористувацька, багатокористувацька чи для двох гравців) та технічні можливості для їхньої взаємодії (підключення через локальну мережу, через інтернет, гра на розділеному екрані). «Середовище», зі свого боку, зосереджене на стилістичних умовах і наративному змісті, схоже на те, за яким принципом реалізуються жанри в кінознавстві. [King 2002, с. 12-23]

Як зазначають, наприклад, Р. Кларк і Ц. Лі, проблема відеоігрових жанрів полягає у відсутності єдиної системи їхньої класифікації. Через це різні ігрові журнали, майданчики-дистриб'ютори, інтернет-портали можуть класифікувати одну й ту саму відеогру безліччю способів, і навпаки, до одного жанру можуть належати ігри значно відмінного характеру. Це може мати негативний ефект в тому числі на просування та продажі відеоігрового медіа. [Clarke 2015, с. 37]

Найбільш поширеним і, на нашу думку, найбільш універсальним підходом до жанрової класифікації є виокремлення:

- *рольових ігор;*
- *динамічних екшенів* (себто стрілянок, бойовиків, перегонів, аркад тощо);
- *стратегічних ігор;*
- *ігор-симуляцій;*
- *головоломок;*
- *навчальних ігор.*

Під час локалізації відеогри від її жанру суттєво залежить стилістичне забарвлення, обсяги та структура тексту, наявність і кількість термінів, припустимі межі для генеративних стратегій тощо. Саме тому нерідко від перекладача вимагається досвід у роботі з текстами відеоігор схожого жанру. На нашу думку, якомога правильніше розуміння жанрової специфіки електронної

гри допомагає їй локалізаторам точніше відтворити зміст і необхідну атмосферу для аудиторії мови перекладу.

1.3.2 Характеристика та піджанри рольових відеоігор. Відеоігри, особливості локалізації яких ми розглядаємо в межах цієї наукової роботи, є представниками жанру рольових відеоігор, інакше – RPG (англ. “Role-Playing Game”). Цей жанр багато в чому базується на ігровому процесі настільних рольових ігор, з якого він безпосередньо народився (“Dungeons & Dragons”, “Cyberpunk 2013”, “Savage Worlds” тощо). Основними принципами цих ігор стали гнучка система створення унікальних персонажів, пригодницький характер, свобода дій (яка, втім, має регулюватися правилами та законами всесвіту), підкидання гральних кубиків для визначення успіху, невдачі чи кількісного значення як результату дії тощо.

Першими рольовими іграми, що були втілені в комп’ютерному форматі, були “pedit5”, “Dungeon”, “Rogue”, “Wizardry” та інші. Вони так само включали в себе систему створення персонажів, бойові механіки та мотиви, які могли бути знайомі гравцям ще з настільних ігор.

М. Рауз у своїй статті називає такі базові елементи, що притаманні традиційним рольовим іграм, але в сучасному контексті можуть бути не в повному складі та натомість комбінуватися з рисами інших жанрів: [Rouse 2020]

- можливість покращувати свого персонажа протягом гри, підвищуючи його показники чи рівні;
- бойова система на основі вибору навичок, заклять і активних здібностей, а також активна система інвентарю зі спорядженням, як-от зброєю та обладунками;
- основне, центральне завдання, що триває впродовж сюжету гри, та додаткові (зазвичай необов’язкові) побічні завдання;

- можливість взаємодії з елементами оточення або сюжетної історії за допомогою додаткових навичок (наприклад, відмикання замків, знешкодження пасток, комунікативні навички, злам техніки тощо);
- існування певних класів для персонажа, які визначають його характеристики, навички, можливості, закляття тощо.

Характеристики та навички можуть безпосередньо впливати на легкість виконання поставлених задач, на швидкість, силу, стійкість персонажа, змінювати динаміку стосунків із неігровими персонажами, а також впливати на плин сюжету. Він може розкриватися через внутрішньоігрові діалоги, дослідження світу й об'єктів у ньому, і через завдання – головні та побічні.

У більшості випадків сучасним рольовим відеоіграм також стає притаманний **майбутній наратив** (англ. “Future Narrative”) – категорія, яку пропонує до розгляду у своїх дослідженнях К. Бод. Для майбутнього наративу притаманний принаймні один **вузол** (англ. “node”) – тобто, ситуація, що має більше ніж один можливий варіант розв'язки, як-от під час вибору репліки для продовження ігрового діалогу, кожен із яких матиме різний ефект на сюжет. [Bode 2013, с.vii] Такий підхід визначає розгалужений, нелінійний характер, варіації розвитку фабули та кінцівок, що залежать від попередніх дій, рішень, реплік ігрового персонажа.

Хоча RPG-жанр зароджувався у формі настільних ігор, сучасний вигляд електронних рольових ігор прибрав потребу в ігрових майстрах і нараторах, [Price, Snyder 2014, с. 14] оскільки їхня роль повністю автоматизована до ступеню алгоритмів та використання штучного інтелекту. [Rouse 2020] Гравцеві ж віддається керування одним чи декількома персонажами, зовнішність і характеристики яких може налаштувати або сам гравець, або компанія-розробник на етапі створення гри.

Рауз у своїй статті наводить такі основні піджанри рольових відеоігор: [Rouse 2020]

– Рольовий бойовик – ігри, значно більш зосереджені на бойовій системі, аніж на наративному аспекті. Бойові епізоди зазвичай проходять у реальному часі (на відміну від покрокових боїв), вимагають швидкої реакції, а гравцеві переважно надається керування лише одним персонажем. Приклади: франшизи “Diablo”, “Dark Souls”, “Magicka”.

– Пригодницькі рольові ігри – ігри, значно більш зосереджені на наративному аспекті, ніж на елементах бойовика. У них гравець має просуватися сюжетом, виконуючи певні завдання, говорячи з неігровими персонажами, збираючи певні предмети та спорядження тощо (“Disco Elysium”, “Myst”, франшиза “Persona”). Рауз зазначає, що пригодницькі RPG часто підпадають і під інші категорії, в тому числі бойовики. Такі гібриди отримують і динамічну бойову систему з ворогами, і складний сюжет із дослідженням світу, як-от у пізніх іграх серії “Fallout” чи в “Cyberpunk 2077”.

– Рольові стратегії – ігри, в яких битви підрозділів гравця проти супротивників розгортаються на мапі. На думку дослідниці, в цьому піджанрі розвиток персонажа та його війська можуть бути важливіші, ніж стратегічні рішення в бою. Наприклад, “Mount and Blade II: Bannerlord” і серія “Heroes of Might and Magic”.

– Масові багатокористувацькі рольові ігри – багатокористувацькі, фактично безкінечні рольові ігри, гравці яких взаємодіють одне з одним у реальному часі та у спільному ігровому світі. MMORPG можуть запозичувати елементи інших ігрових механік, утім, вони сильно орієнтовані на бойову складову та мають акцент на зборі рідкісних предметів, що поліпшують здібності персонажа чи його зовнішність. Прикладами можуть слугувати “World of Warcraft”, “Black Desert”, “Dragon Nest” тощо.

Окрім того, існує умовне розмежування рольових відеоігор на **JRPG** та **WRPG** – японські та західні рольові ігри відповідно, що залежить здебільшого

від стилістичних відмінностей та культурних особливостей ігрового дизайну. Ключовими відмінностями цих піджанрів є:

– **Культурне коріння:** JRPG походять із Японії, тому нерідко відображають елементи японської культури та набувають притаманного їй візуального стилю. WRPG виникли в західній частині світу, тому схильні до західних культурних впливів.

– **Ігролад:** JRPG часто надають гравцеві контроль над завчасно заготовленим персонажем без можливості його візуальної персоналізації. До того ж бойова система часто має покроковий характер і зосереджується на командних стратегіях. WRPG, зі свого боку, найчастіше відрізняються свободою у створенні головного героя, визначенні його характеру та моральних виборів. Бої здебільшого проходять у реальному часі та спираються на реакцію, а не на тактику.

– **Структура сюжету:** JRPG нерідко мають лінійну структуру сюжету. Гравцям може надаватися певна свобода вибору, яка, втім, часто не впливає на розвиток історії чи на її розгалуження. WRPG найчастіше мають комплексну структуру, розвиток якої напряду залежить від вибору гравця.

Кожен із піджанрів рольових відеоігор має свої текстові особливості, які потребують поглибленої уваги від локалізатора. Від характеру відеогри можуть залежати стиль мовлення персонажів і оточення, структура сюжету, інтерфейс. До того ж для кожного піджанру може бути притаманна певна цільова аудиторія зі своїми смаками та очікуваннями від перекладу. Локалізаторові необхідно розуміти ці особливості задля збереження необхідної атмосфери, порозуміння та природності відеоігрового тексту.

Таким чином, ми вважаємо важливим дослідження відеоігрового жанру в перекладознавчому дискурсі як елементу процесу глобалізації, зокрема, через його тісну інтеграцію в сучасну медіаекосистему. Мультидисциплінарний підхід

до вивчення електронних ігор підкреслює їхню складність та різноманітність і робить свій внесок у розуміння цього феномену.

Мультимодальний характер відеоігор демонструється поєднанням тексту, звуку, графіки, тактильності, «присутності» та інтерактивності, що вкупі формують унікальний досвід для свого реципієнта. Мультимодальність виступає інструментом для оповідання історій відмінними наративними засобами від тих, що застосовуються в літературі чи кінематографі. Жанрова багатогранність, зі свого боку, відкриває гравцеві нові можливості для самовираження та взаємодії з ігровим світом, в якому рішення гравця мають значний вплив на кінцевий результат. Таке розмаїття особливостей рольових відеоігор породжує численні складнощі для процесу ігрової локалізації, якому присвячений другий розділ нашої наукової роботи.

РОЗДІЛ 2 ЛОКАЛІЗАЦІЯ ЯК ВИД ПЕРЕКЛАДУ

2.1 Визначення відеоігрової перекладацької діяльності

Відеоігри як складний медійний жанр здатні занурити гравця у світ імерсії та відкрити перед ним нескінченні можливості. Проте, щоб цей ігровий досвід був доступним та зрозумілим для гравців з різних країн та мовних спільнот, ми вбачаємо необхідність у відеоігровій перекладацькій діяльності.

Щодо чіткого визначення терміну локалізації одностайної думки досі немає. Так, М. Бернал-Меріно розглядає локалізацію як багатогранний процес, що може відбуватися не тільки в контексті відеоігор, і варто розрізняти *мовну* та *культурну локалізацію*. Натомість, «переклад» він вважає найбільш адекватним терміном для позначення саме перенесення повідомлення з однієї мови іншою.

Інші дослідники, як М. О'Гаган та К. Манхірон Евія, ведуть дискусії щодо того, чи локалізація як процес включає в себе переклад, чи переклад є більш широким концептом, що включає у себе локалізацію. [Mangiron, O'Hagan 2013, с. 21] Г. Чендлер до того ж додає, що задля автентичного досвіду гри якісна локалізація, окрім адаптації тексту та реалій, також передбачає адаптацію графіки, дотримання правових норм і вимог цільового ринку. [Chandler 2012, с. 210]

В одній зі своїх статей, присвяченій ігровій локалізації, Д. Чех використовує терміни «переклад» та «локалізація» як взаємозамінні, проте відмічає, що локалізація може передбачати технічні або культурні зміни поза текстуальним змістом, наприклад, внесення змін до внутрішнього коду, виправлення графічних розбіжностей між мовами оригіналу та перекладу (як,

наприклад, зміна шрифту) або навіть зміни маркетингових стратегій. [Czech 2013, с. 10] Також існує думка, згідно з якою локалізація відеоігор – це гібридний тип перекладу, що поєднує в собі різні риси з інших видів перекладу.

Розглядаючи локалізаційні процеси в умовах сучасного великого бізнесу (особливо бізнесу, пов'язаного з програмним забезпеченням), дослідник М. Хіменес-Креспо пропонує акронім **GILT**, (укр. ГІЛП) що розшифровується як: [Jiménez-Crespo 2013, с. 24–39]

- Глобалізація (організація процесів для підтримки інтернаціоналізації та локалізації);
- Інтернаціоналізація (робота над цифровим продуктом задля забезпечення його функціональності в різних країнах);
- Локалізація (адаптація продукту для цільового соціокультурного регіону, що може включати, наприклад, заміну неприйнятних культурних символів і переклад);
- Переклад (власне переклад продукту).

Різницю між локалізацією та перекладом часто можна охарактеризувати як нечітку, однак у більшості випадків термін «локалізація» є більш широким і включає в себе термін «переклад».

Манхірон Евія зазначає, що термін «відеоігрова локалізація» припустимо використовувати як аналогію до терміну «локалізація програмного забезпечення», адже крім того, що переклад відеогри повинен бути адаптованим до норм цільової культури, він також має бути успішно інтегрованим у гру з технічної точки зору. Тому видавці мають завчасно думати про локалізацію, щоби мінімізувати кількість технічної роботи, що супроводжуватиме локалізаційний процес. [Mangiron Nevía 2007, с. 314]

Об'єднуючи все вищезазначене, ми в цьому дослідженні пропонуємо вважати, що переклад є частиною процесу локалізації, яка за допомогою змін у реаліях ігрового світу, графічних об'єктах, внутрішньому кодї та маркетингових

стратегіях має на меті порівняти ігровий досвід аудиторій мов оригіналу та перекладу.

2.2 Труднощі локалізації відеоігрового тексту

Через мультимодальний та гетерогенний характер відеоігрового тексту, його локалізація вимагає врахування багатьох складних аспектів. Основні труднощі, які виникають під час локалізації, включають не лише мовні чи культурні відмінності, але й необхідність перекладу графіки та аудіо, різнобічні технічні аспекти, а також суттєві обмеження в часі та бюджеті. Нехтувати увагою до таких деталей і необхідних спеціалізованих знань украй шкідливо, адже це безпосередньо впливає на успіх відеоігри на ринку та її взаємодію з гравцем.

Локалізація ігрових інтерфейсів вимагає особливої уваги, оскільки вона в тому числі включає роботу з графічними елементами, які повинні бути зрозумілими і зручними для користувачів з різних країн. Водночас, окремим викликом може стати аудіолокалізація, яка залучає не лише переклад, а й дублювання діалогів, від якого вимагається природність реплік, емоцій, а також відповідність голосам оригінальних персонажів і довжинам аудіодоріжок.

Також важливо підкреслити, що локалізація не завжди обмежується простим перекладом вербального змісту, але й може включати в себе глибоку адаптацію контенту, з метою врахування особливостей цільових ринків і культур. Це може означати модифікацію або заміну певних елементів гри, щоб уникнути цензури, культурних непорозумінь і недоречних зображень.

І все ж, попри такий важкий, багатогранний процес, успішна локалізація є важливим кроком у привертанні аудиторії з різних мовних та культурних груп,

що дозволяє залучати та об'єднувати гравців із усього світу спільним або ж, навпаки, унікальним ігровим досвідом.

2.2.1 Одиниці відеоігрового перекладу. Специфіка характеру відеоігор зокрема полягає в його мультитекстуальності – поєднанні текстів, різних за жанром, стилем, метою, структурою. Хоча, безперечно, мультитекстуальність також може бути атрибутом літературного твору чи кінострічки, у відеоіграх вона охоплює більше різноманіття текстів, яке часто є обов'язковим для дистрибуції, занурення, персоналізації досвіду, а відповідно, вимагають перекладу. Ними можуть бути: [Головацька 2019, с. 742]

- інструкція: наповнена здебільшого технічною та специфічною лексикою, пов'язаною з ігровим процесом;
- текст на упаковці: маркетинговий текст, зазвичай складається з короткого опису сюжету, особливостей і системних вимог;
- файл Readme: технічна, інструктивна інформація зі вказівками до встановлення, видалення, вирішення несправностей тощо;
- офіційний веб-сайт: широкий спектр текстів від маркетингової до публіцистичної та розмовної (як-от інформація про розробників, форуми, інтерв'ю, новини);
- інтерфейс користувача: лаконічна, функціональна лексика, що застосовується в меню, налаштуваннях, вказівках тощо;
- текст відеогри: різноманіття стилів і жанрів у діалогах, описах, назвах, історіях;
- графіка з текстом: рекламні щити у грі, написи на предметах, текстові 3-D моделі, мапи тощо.

На мультитекстуальності відеоігор зосереджується і М. Бернал-Меріно. Зокрема, він визначає такі типи текстів у відеоіграх з огляду на їхнє призначення:

- *оповідний тип*: безпосередньо інформація про гру, про її світ і дійових осіб; графіка з написами, внутрішньоігрові тексти (нотатки, листи, література тощо); [Bernal-Merino 2015, с. 109-111]
- *мовленнєво-діалогічний тип*: розмови персонажів ігрового світу;
- *функціональний тип*: інтерфейс, підказки, повідомлення;
- *дидактичний тип*: інструкції;
- *технічний тип*: написи на пакуванні, логотипи, технічні вимоги;
- *реklamний тип*: офіційний веб-сайт, публіцистичні тексти, служба підтримки, маркетингові ресурси;
- *юридичний тип*: ліцензійні згоди, документи про права та обов'язки гравців і розробників.

Як уже було зазначено нами раніше, мультимодальний текст містить два неоднорідні складники: вербальний та невербальний. До вербальної частини тексту належать слова та речення, в той час як невербальний складник охоплює візуальні, колажовані або графічні елементи. І той, і інший складники можуть містити в собі важливу інформацію, яку не можна ігнорувати, а також доповнюють один одного, утворюючи загальний та логічний зміст тексту.

У комп'ютерних іграх, як і в коміксах, інформація здебільшого сприймається візуально, тому графічний компонент є необхідним елементом організації матеріалу, де вербальна частина супроводжує візуальну та навпаки. [Івасишин 2017, с. 65] Подібні свідчення можна зустріти і в психологічних дослідженнях, згідно з якими візуальний канал передає 55% інформації, просодія – 38%, а вербальний канал – 7%. [Mehrabian 1971, с. 43]

Очевидно, що робота з цими різноманітними текстами вимагає від перекладачів та локалізаторів не лише знання мови, але й розуміння гри, її сюжету, ігроладу та культурних контекстів. Важливо зберігати якість, сенси та атмосферу гри під час перекладу, забезпечуючи, щоб вона була доступною та цікавою для гравців різних країн та мовних спільнот.

2.2.2 Організація процесу локалізації. Локалізація відеоігор – це складний та багатогранний процес, який вимагає не лише лінгвістичної адаптації, а й глибокого розуміння культурних особливостей цільової аудиторії. Від ефективності організації цього процесу залежить не лише якість кінцевого продукту, а й його успіх на ринку. О. Матузкова у своєму дослідженні пропонує виокремлення наступних етапів ігрової локалізації: [Матузкова 2021, с. 86]

1. *Підготовчий етап*: ознайомлення з розглядаєним матеріалом, ігровим світом, аналіз можливих складнощів, підготовка всіх текстових файлів, аудіо та інших ресурсів, що підлягають локалізації;

2. *Складання глосаріїв*: створення уніфікованого словника з ключовими термінами, іменами, топонімами; затвердження, що всі члени команди мають послуговуватися однаковою термінологією;

3. *Переклад і культурна адаптація мовних і немовних ресурсів*: відтворення всіх текстів цільовою мовою; модифікація такого контенту, який може бути незрозумілим чи недоречним для цільової аудиторії;

4. *Редагування*: виправлення орфографічних, пунктуаційних помилок; а також забезпечення консистенції стилю та тональності перекладу в усьому тексті;

5. *Імплементація локалізованих ресурсів у гру*: інтеграція текстів, графіки, моделей, дубляжу до файлової системи;

6. *Забезпечення якості, в тому числі тестування*: перевірка на наявність помилок, багів, невідповідності перекладу в контексті; внесення необхідних змін, а також подальша підтримка зворотного зв'язку для виявлення інших неточностей;

7. *Подальша лінгвістична підтримка*: переклад оновлень, патчів, модифікацій, додаткового вмісту; постійна оптимізація тексту залежно від відгуків користувачів.

Зауважимо, що іноді, зокрема, у випадках, коли електронна гра ще знаходиться на стадії розробки, ці етапи можуть відбуватися паралельно один із одним, а тому можуть нести в собі додаткові складнощі для перекладачів. Причиною тому є те, що непідготований, «сирий» текст оригіналу може містити помилки, до нього можуть вноситися зміни, а координація роботи в такому разі вимагає додаткової уваги.

Окрім того, Р. Ганівуд і Ж. Фанг у своїх роботах звертають особливу увагу на етап дублювання тексту, адже зі зростом популярності, об'єму та комплексності відеоігор, збільшується й обсяг тексту, який вимагає озвучення. [Honeywood, Fung 2012, с. 18] Це породжує ряд нових проблем, які насамперед взаємопов'язані з текстом гри, а не її відеорядом, як у випадку ліпсинку. Наприклад, під час дублювання актор може внести певні зміни до репліки: змінити порядок слів, додати чи прибрати певні елементи з речення, через що від редакторів і перекладачів може вимагатися робити відповідні виправлення в текст. І навпаки: якщо в процесі розробки гри або локалізації змінюється вже продубльований раніше текст, акторів дубляжу можуть запросити на перезаписи потрібних реплік.

Окрім того, на кожному з етапів локалізації можна виділити три основні її рівні:

– Перший відповідає за дотримання національних стандартів, правил цільової мови, а також базових технічних вимог для коректної роботи відеогри в різних країнах. Перевірці можуть підлягати відображення та введення тексту, алфавітного сортування, лінійних операцій тощо.

– Другий рівень передбачає переклад текстів інтерфейсу та інших вербальних ресурсів цільовою мовою. Цей етап є критично важливим, оскільки від його якості залежить, наскільки зрозумілим і зручним для реципієнта буде результат.

– Третій рівень включає адаптацію, в тому числі культурну, під конкретні країни. Він складається з роботи зі словоформами, врахування національних особливостей та прагматики.

Процес організації відеоігрової локалізації є складним для розробників, зокрема через питання вибору цільових регіонів, планування бюджету, найму працівників, юридичних підстав, інтеграції змін у гру тощо. Утім, відповідальний і ефективний підхід до нього є важливим критерієм успіху на міжнародному ринку.

2.2.3 Екстралінгвістичні особливості локалізації. У процесі відеоігрової локалізації перекладачеві доводиться стикатися з технічними тонкощами, які здебільшого притаманні галузі програмного забезпечення. Вони включають у себе роботу в різних форматах, як-от .xml, .json, .csv, внесення змін у внутрішній код, а також вимагають координації між різними командами та спеціалізованого підходу та знань.

Командам розробників та локалізаторів важливо працювати разом над створенням відеогри під час редагування графічних елементів і створення шрифтів. [Honeywood, Fung 2012, с. 25] Перекладачам обов'язково треба перевіряти, чи доступні для потрібних шрифтів літери їхньої мови та спеціальні символи. Далі необхідно вибрати розмір та параметри шрифту, перевірити, чи вміщується текст у виділених вікнах, тощо.

Зрозуміти, чи «правильно» виглядає шрифт у відеогрі, може тільки мовець обраної мови. Так, наприклад, під час роботи над перекладом відеогри “Impostor Factory” під керівництвом українського менеджера проєкту, локалізатор з Південної Кореї доповів про затонкий шрифт, що був вибраний для корейської мови. Для нього, як для мовця корейською, такий текст мав ненатуральний вигляд, а відтак – некомфортний для сприйняття. У ході обговорень було

вирішено зробити шрифт жирнішим, що покращило сприйняття тексту мовцем корейської.

Технічні складнощі перекладу зумовлені, в тому числі, відмінністю в довжині слів, швидкістю мови та обмеженнями на ресурси, в яких зберігається текстова, графічна і звукова інформація. Якщо для відображення окремих ресурсів, наприклад, текстових рядків, задані негнучкі просторові межі, може знадобитися змінити вихідний код програми.

Переклад часом доводиться не тільки вміщати в цілу низку обмежень за довжиною рядка, а й адаптувати його таким чином, щоби уникнути згадки роду і числа. З таким, наприклад, стикнулася перекладацька спілка «Шлякбित्रаф», що займалася локалізацією відеогри “Baldur’s Gate II”. Кодом цієї гри не передбачена зміна тексту з репліками або зверненнями до гравців залежно від обраної ними статі персонажа, тому такі речення будувалися гендерно-нейтральними. Наприклад, замість форми «я зустрів чарівника» чи «я зустріла чарівника» використовується форма «мені стрівся чарівник», яка підходить обом можливим статям.

Варто зауважити, що такі складнощі через граматичну категорію статі можуть виникати в перекладі багатьма мовами Європи. Саме тому останнім часом, задля успішного закріплення на ігрових ринках різних країн, розробники надають локалізаторам умови для природного відтворення мовлення героїв.

Так, припустимо, репліка персонажа гравця, яка в оригіналі звучить як “*I came here.*”, в перекладі має бути адаптована для двох можливих статей залежно від попереднього вибору гравця. У такому разі під час перекладу можуть застосовуватися певні *теги*, які в момент відтворення програмного коду пропонуватимуть на екран відповідний текст. Перекладена репліка в текстовому файлі може мати вигляд «/f/Я прийшла сюди./m/Я прийшов сюди.», де теги /f/ і /m/ матимуть індикативну функцію та визначати перше речення як варіант для жіночої статі, а друге – для чоловічої.

У контексті тегів, прив'язаних до варіативної статі персонажа варто також зазначити, що в сучасних іграх гравцям може даватися можливість відігравати небінарного персонажа. Відповідно, у грі будуть теги, прив'язані до його реплік, контекст яких має підлягати адаптації. Це може викликати певні труднощі, адже, на відміну від англійського середовища, в українській мові немає чітких правил, що стосувалися б граматичних особливостей імен та займенників небінарних осіб.

Одним із варіантів розв'язання цієї проблеми є використання досвіду носіїв англійської мови, а саме застосування множини (адже цей спосіб часто використовують безпосередньо небінарні україномовні особи). До такого підходу, наприклад, вдалися перекладачі гри “Baldur’s Gate III”, написавши дієслова, що підрядні небінарним особам, у формі множини, однак, залишивши форму однини для займенників. Переклад умовно має такий вигляд:

Чоловічий: «Я зробив...»

Жіночий: «Я зробила...»

Небінарний: «Я зробили...»

Отже, в даному випадку перекладачі заснували своє рішення не на усталених правилах української мови, а на мовній практиці, що нормалізується в контексті сучасних реалій та актуальних потреб суспільства.

Іншою характерною особливістю локалізації багатьох відеоігор є наявність у тексті змінних. Змінна – це елемент коду, який у тексті самої гри зміниться на певне значення. [Bernal-Merino 2007, с. 33] Головні складнощі перекладу фрагментів тексту зі змінними зумовлюються граматичними особливостями української мови, які не характерні для багатьох інших мов, зокрема, граматичні категорії відмінка.

Зазвичай оптимальною стратегією для роботи з відмінком вважається переклад можливих значень для кожної змінної в називному відмінку та побудова речень зі змінними відповідним чином. Поширеними способами забезпечення

граматичної коректності речення при роботі зі змінними є розбиття речення та розвиток сенсу. Прикладом для цього може слугувати фрагмент оригінального тексту гри “Warframe” та його український переклад:

«An advanced group of |BOSS_NAME|’s units has been found at |LOCATION|. Eliminate the threat before backup can arrive.» – *«Знову |BOSS_NAME|. Тепер ціль ворогів – |LOCATION|, де вже бачили їхні посилені загони. Розберіться з ними, доки не підійшло підкріплення.»*

Використання змінних передбачає вставки необхідної назви в називному відмінку, тому перекладачі змінили речення відповідним чином. По-перше, одне речення з доволі складною структурою було розділено на два простіші. Ця проста структура дозволила цілком природне використання називного відмінка в обох випадках: ім'я противника та назва локації.

По-друге, було проведено незначну зміну сенсу речення, адже в оригіналі сказано, що вороги були знайдені в даній локації, а в перекладі – що ця локація стала їхньою новою ціллю. В даному випадку одне, очевидно, передбачає інше, тому використання такої перекладацької трансформації, як розвиток сенсу, є цілком коректним. Таким чином локалізатори уникнули необхідності використання родового й місцевого відмінків (для першої та другої змінної відповідно) та адекватно відтворили необхідний сенс.

Є також багато випадків, коли на місце змінної підставляється не іменник, а певне число. Тоді основною проблемою стає не відмінок змінюваного значення (адже на письмі арабське число в будь-якому відмінку матиме однаковий вигляд), а написання іменника, яке йому підпорядковане.

Як приклад можна навести фрагмент із локалізації гри “Subnautica”:
[Красуля 2021, с. 179]

«WARNING: Approaching crush depth of {0} meters.» – *«УВАГА: ви досягли загрозової глибини ({0} м)»*

Змінною в даному випадку є $\{0\}$. Як ми бачимо, якби перекладачі зберегли задану структуру речення, переклад не відповідав би нормам української граматики. Наприклад, якщо алгоритм гри підставлятиме на місце змінної різні значення, як-от 1, 3, 10, текст матиме різний вигляд: «...ви досягли загрозливої глибини 1 метри», «...3 метри», «...10 метри». Тому було прийнято рішення скоротити одиницю вимірювання, щоби речення лишалося граматично правильним незалежно від того, якого значення набуде змінна.

Однак, ми також маємо зазначити, що у перекладачів не завжди виходить оформити речення таким чином, щоб зберегти граматичну коректність. Іноді це є практично неможливим, що вимагає компромісів і жертв у вигляді природності та художності речення заради його компактності та функціональності. Це може бути зумовлене поєднанням двох вищеописаних проблем зі змінними, а саме проблеми відмінка й проблеми числівника. Наприклад, у вищезгаданому перекладі гри “Warframe” локалізатори зіткнулися з таким фрагментом:

Purchase |ITEM| x |QUANTITY| for |UNIT_PRICE| each for a total of |PRICE|?

Придбати |QUANTITY| «|ITEM|» за |PRICE| (|UNIT_PRICE| за одиницю)?

Як бачимо, речення не було адаптоване під називний відмінок слова, що стоятиме замість змінної |ITEM|, і тому для гравця речення матиме неправильну граматику. Складність, спричинена непрямим відмінком змінної доповнюється складністю від того, що її число також може варіюватися. Тому перекладачі, очевидно, вирішили, що головним тут буде передати сенс речення, а не сформулювати його відповідно до правил цільової мови. До того ж оригінальному текстові також бракує натуральності, адже розробники змушені були використати формулювання “|ITEM| x |QUANTITY|”. Перекладачам удалося відтворити інформативне навантаження речення, адже, попри граматичну завантаженість, сенс перекладеного тексту буде зрозумілим для гравців.

Подібні тонкощі в процесі відеоігрового перекладу вимагають додаткових знань, навичок і креативного бачення з боку локалізаторів. І втім, ретельна робота з ними дозволяє створити високоякісні ігрові локалізації, а обопільний контакт перекладачів і розробників може посприяти вдосконаленню перекладацьких технологій і розширенню їхніх можливостей, в тому числі в масштабній перспективі розвитку обох індустрій.

2.3 Вимоги до локалізатора

Особливості відеоігрової локалізації значно розширюють спектр фахових компетенцій, які повинен мати перекладач, порівняно з, наприклад, перекладом художньої літератури чи кінострічок. Так, наприклад, Манхірон Евія формулює ряд деяких фахових компетенцій, якими має оволодіти перекладач, щоби успішно працювати з відеоігровим текстом: [Mangiron Nevia 2021, с. 39-42]

- уміння визначати різні компоненти, тексти відеоігор та їхні особливості;
- уміння визначати та успішно вирішувати технічні проблеми локалізації, а саме: обмеження в знаках, теги, змінні тощо;
- навички перекладу зі збереженням гендерно-нейтрального тону;
- навички так званого «сліпого» перекладу тексту, без доступу до контекстних даних;
- уміння роботи з документацією;
- навички грамотного письма.

Окрім того, Манхірон Евія у своїй статті виділяє основні принципи, яких повинен дотримуватися ігровий локалізатор. Це: [Mangiron Nevia 2006, с. 7-13]

– **Ознайомленість із термінологією програмного забезпечення та ігрових платформ.** Задля того, щоби гравець почувався вільно під час гри, необхідно надавати йому універсальний переклад для найбільш уживаного в інших відеоіграх тексту та команд: “save”, “load”, “delete”, “cancel”, “press”, “slot”, “on/off” тощо. Переклад таких текстів, системних повідомлень, попереджень і підказок повинен бути зрозумілим для користувача. Саме тому, наприклад, “display resolution”, яке навіть англійською в останні роки скорочується до “resolution”, наразі радше перекладати не як «роздільна здатність дисплея» або «роздільна здатність», а як *«роздільність»*.

– **Ознайомленість із особливостями екранного перекладу.** Переклад кінематографічних фрагментів та аудіо у відеоіграх потребує особливих знань у сфері дубляжу та створення субтитрів. Для коректного дубляжу перекладач повинен дотримуватися ліпсинку (англ. “lip sync” – синхронізація губ), довжини реплік, враховувати зображене на екрані та правильно зіставляти його з текстом. Проте досвід перекладу субтитрів та тексту може відрізнятись залежно від відеогри: у деяких випадках некритично не бачити мовця репліки на екрані, адже в самому тексті може бути передбачена вказівка на ім’я відповідного персонажа.

– **Володіння мовою перекладу та її ідіоматикою.** Оскільки мовлення персонажів грає вкрай важливу роль у відеоіграх, у перекладі необхідно зберігати риси, притаманні оригіналу: живість, натуральність, використання лайки, сленгу та ідіом; а також уникати надмірної «літературності», якщо в ній нема потреби.

– **Уміння застосовувати генеративні стратегії.** Генеративні стратегії необхідні локалізаторам для створення захопливого продукту, що здатний повноцінно залучити гравців та принести їм задоволення. Відеоігри потребують творчого підходу до перекладу імен, предметів, умінь, описів, і гумористичних засобів: жартів, каламбурів тощо. Останні одиниці небажано перекладати дослівно, тому їх необхідно адаптувати для цільової аудиторії, зберігаючи

комічність. До того ж іноді локалізатори вдаються до додавання жартів туди, де в оригіналі їх не було.

– **Культурна обізнаність.** Роль перекладача полягає не тільки в заміні одних слів іншими, але також у посередництві між різними культурами. Для досягнення цього локалізатори обирають між збереженням, адаптацією або уникненням культурних відсилянь. Також важливо знати про тонкощі та важливість насущних проблем у різних культурах: наразі це особливо стосується дискримінації та геополітичної ситуації.

2.3.1 Аспекти культурної обізнаності та перекладацькі контексти. На наш погляд, є коректним дещо детальніше зосередитися на вимогах до культурної обізнаності, зокрема на понятті «перекладацькі контексти». Його у своїх працях розглядає М. Новикова, яка стверджує, що саме через це явище відбуваються: [Новикова 1980, с. 4]

А) *Варіація плану вираження перекладів* – результат перекладу може варіюватися залежно від ситуації, способу передачі інформації, лексичної складової та бажаного ефекту на реципієнта.

Б) *Утворення об'єктивних міжмовних відповідностей та індивідуального стилю кожного перекладача* – під час роботи з текстом перекладачі стають обмежені універсальними правилами мови, але кожний фахівець може має свій особистий підхід, що певним чином впливає на унікальність текстової інтерпретації.

В) *Злиття перекладацьких стилів із перекладацьким методом* – перекладачі можуть поєднувати різні стилі перекладу зі своїми методами роботи залежно від природи тексту та його мети.

У своїй теорії перекладацького стилю Новикова наголошує на складній та творчій природі перекладу, процес якого неможливо звести до об'єктивно вірної

чи невірної стратегії. Вона виділяє різні рівні перекладацьких контекстів, які можуть впливати на результат перекладу: [Новикова 1980, с. 20]

1. **Контекст перекладацького циклу** (умови, в яких відбувається переклад: реченець, доступ до інформації, технічні можливості);
2. **Контекст творчості перекладача** (його індивідуальні особливості, стиль, підходи, наявні знання);
3. **Контекст стилістичних традицій мови перекладу** (мовні конвенції стилістики, яких необхідно дотримуватися для збереження природного звучання);
4. **Національний культурний контекст** (релігійні, історичні, соціокультурні, геополітичні аспекти).

На нашу думку, в процесі відеоігрової локалізації необхідно зважати також на ігрову та поп-культуру. У запропонованих Евією вимогах до ігрового локалізатора обізнаність у цих сферах було виокремлено у два окремі принципи. Утім, на нашу думку, вони є частиною *перекладацьких контекстів*, зокрема притаманних для ігрової локалізації.

Так, для локалізатора важливо розуміти ігрові інтертекстуальні універсалії, притаманні деяким жанрам відеоігор: аббревіатури, техніки, об'єкти, вміння. Особливо це стосується жанрів RPG та MMORPG, де можна побачити усталені поняття “HP”, “EXP”, “Stamina”, “PvP”, “PvE”, “dungeon”, “skill”, та ін.

До того ж у тексті відеогри можна нерідко побачити інтертекстуальні алюзії на інші ігри, комікси, фільми, які необхідно зберігати повною мірою. Так, персонажі можуть цитувати відомі твори; в такому разі локалізаторові необхідно знати, як саме певна фраза була перекладена українською мовою раніше, щоби зберегти її впізнаваність. Якщо ж відбувається алюзія на неглобалізований твір, з яким український гравець, скоріш за все, незнайомий, зазвичай її замінюють на більш відоме для цільової аудиторії відсилання. Щоб не пропустити такі

маловідомі алюзії, локалізаторові необхідно перевіряти інформацію в інтернеті або радитися з розробником гри, якщо він надає таку можливість.

Матузкова та Ємець у своїй статті відзначають, що переклад не лише виступає на межі культур, але також на межі **лінгвокультурних** контекстів. Вони стверджують, що цей процес постійно відбувається у свідомості перекладача, який у кожному фрагменті тексту має вибрати, чи буде він орієнтуватися на лінгвокультуру джерела, або ж на цільову. У випадку локалізації відеоігор локалізатори вибирають саме цільову лінгвокультуру. Перекладачі-локалізатори виступають як культурні посередники і відіграють важливу роль у визначенні елементів гри, як-от персонажі, музика або сюжетні лінії, які можуть або не можуть бути прийнятними для цільової лінгвокультури. [Матузкова, Ємець 2021, с. 85]

Згідно з думкою М. Бернал-Меріно, переклад завжди виступає на межі двох полюсів: «мови оригіналу та перекладу, форенізації та доместикації, дослівного перекладу та вільної адаптації, адекватності та прийнятності. Ця природа перекладу є неодмінною через те, що вона вбудована в саму природу комунікації між двома культурними полісистемами.» [Bernal-Merino 2006, с. 26] Іспанський лінгвіст А. Фернандес Косталес на додаток пропонує сім головних стратегій для перекладу, до яких звертаються ігрові локалізатори в процесі культурної адаптації: [Fernández Costales 2012, с. 390-395]

1. *Форенізація та доместикація.* Форенізація має на меті наближення гравця до чужого культурного контексту. Наприклад, через те, що весь світ рольових відеоігор серії “Persona” базується на японських реаліях, локалізатори цих ігор зазвичай не звертаються до адаптації імен, локацій, страв, валюти, автентичних символів Японії тощо. Утім, навіть у такому середовищі перекладачі можуть вдаватися до доместикації, яка, навпаки, нівелює колорит вихідного варіанту та компенсує його зрозумілими для цільової культури елементами.

Зокрема це стосується можливих у тексті метафор, алегорій, інтертекстуальних відсилань, розуміння яких неможливе без знання мови або культури оригіналу.

2. *Стратегія неперекладу.* Так науковець називає залишення без змін основних термінів, назв, імен, яке може сприяти подальшій фореізації комп'ютерної гри. Таким чином ці одиниці залишаються інтернаціоналізованими та впізнаваними для всіх гравців, що може бути корисно з маркетингової точки зору. Наприклад, ім'я головного персонажа книг, ігор і серіалів циклу «Відьмак», Геральт із Ривії, вже набуло культового значення, через що перекладачі не вдаються до його зміни.

3. *Транскреація.* У цій стратегії до вихідного тексту вносяться певні коригування, зважаючи на технічні вимоги та очікуваний ефект на реципієнта. Наприклад, цим користуються перекладачі в умовах обмеження за символами: “Next” іноді краще відтворити як «Далі», замість «Наступний»; а також під час перекладу промовистих власних назв, що нерідко несуть метафоричний сенс. Наприклад, у симуляторі реального життя “Sims 2” зустрічаються такі імена, як “Earl E. DeMise” та “Tim Lee DeMise” – каламбури, що буквально відтворюють словосполучення «рання смерть» та «своєчасна смерть», натякаючи на долю цих персонажів. У багатьох мовах локалізатори намагалися зберегти подібні відсилання, як-от в іспанській “Prematuro Cascado” та “Póstumo Cascado”.

4. *Буквальний переклад.* Такий переклад здебільшого використовується в спортивних відеоіграх, перегонах, симуляторах тощо, яким притаманний технічний вокабуляр і специфічна термінологія. Наприклад, в українському перекладі симулятора керування дроном “Liftoff: FPV Drone Racing”, було адаптовано англійськими вузькоспрямовані терміни їхніми загальноживаними еквівалентами: “yaw” – рискання, “pitch” – тангаж, “roll” – крен.

5. *Стратегія відданості.* Ця стратегія застосовується у тих випадках, коли відеогра заснована на іншому літературному, ілюстрованому, кінематографічному чи музичному творі. Тоді імена, топоніми, назви, цитати

передаються ідентично до загальноприйнятого перекладу цільовою мовою. Наприклад, у неофіційній українській локалізації гри “Hogwarts Legacy”, світ якої побудований на основі циклу творів про Гаррі Поттера, було використано глосарій, що був раніше запропонований Віктором Морозовим у його власному перекладі цих книжок.

6. *Втрата сенсу та стратегії компенсації.* Вона здебільшого притаманна адаптації гумору, коли неможливо відтворити повною мірою всі комічні елементи. Тоді локалізатор упускає ті фрагменти, які не вдається легко адаптувати, зберігаючи лише функціональний еквівалент, а натомість може додати необхідної конотації в іншому місці, де це стає більш доречним. Наприклад, ім'я головного персонажа відеогри “Impostor Factory”, *Quincy Reynard*, певним чином відсилає гравця до історії про лиса Ренара, про що сам герой жартує в одному з рядків. У перекладі цього жарту українською мовою було вирішено зберегти цю алюзію. Утім, з огляду на те, що вона може бути незрозуміла для українських гравців, його також компенсували доместикованим жартом в іншому місці.

7. *Цензура.* Через ринкову орієнтованість будь-якої відеоігрової локалізації від перекладачів часто вимагають брати до уваги юридичний аспект і можливі санкції через наявність неприйняттого контенту. Так, у багатьох мусульманських країнах прийнято прибирати з локалізацій будь-які згадки про гомосексуальність, лайку чи блюзнірство.

2.3.2 Відтворення прагматичного компонента у відеоігровій локалізації. Деякі культури можуть дуже серйозно ставитися до своєї історичної спадщини, тому неточності або прийняття певної позиції можуть викликати бурхливу реакцію в аудиторії. Особливо це стосується актуальних подій, спогади про які ще можуть бути болючими для певних народів.

Також варто мати на увазі релігійні заборони, що наявні у певних культурах, особливо в ісламських державах.

Наприклад, видавництву відеогри “The Witcher 3” довелося змінювати деякі графічні моделі (як-от додавати одяг оголеним персонажам) або взагалі вирізати сексуалізовані сцени для продажу роботи в арабських країнах. [Translating & Adapting The Witcher 3]

Використання расових і культурних стереотипів, надання специфічних ролей персонажам, що належать до расових меншин, також у наші часи можуть викликати негативну реакцію серед багатьох гравців. Щодо геополітики – нерідко держави використовують цифрові медіа (онлайн-карти та відеоігри) для просунення свого бачення політичної карти світу та територіальних питань.

Наприклад, у Китаї неприйнятно визнавати національну незалежність Тайваню, Тибету та Маньчжурії, через зображення на мапі яких уряд КНР заборонив розповсюдження відеогри “Hearts of Iron IV”. Такі ж обмеження можуть вводитися в інших країнах: наприклад, в Індії неприйнятно відокремлювати територію Пакистану, в Україні визнані нелегітимними анексія Республіки Крим та окупація районів Донецької, Луганської, Запорізької та Херсонської областей російською федерацією. Видавцям та локалізаторам необхідно мати це на увазі, продаючи свій продукт у державах, що залучені в геополітичних конфліктах і війнах.

В іншому випадку, в оригінальній версії гри “Fallout 3”, було додано портативну ядерну катапультну систему під назвою “Fat Man”, що відсилала до атомної бомби, яка була скинута на японське місто Нагасакі під час Другої світової війни. У локалізації для ринку Японії назву цієї зброї було змінено на “Nuka Launcher”, щоб уникнути згадування чутливих історичних подій.

Маємо зазначити, що змін через прагматичні конфлікти можуть зазнавати не лише локалізації для окремих регіонів, а й повні версії, що випускаються на глобальний ринок. Цьому часто передують суспільна невдоволеність, бойкоти,

офіційні звернення, як це було у грі “Medal of Honor”. Обурення та критика, зокрема від сімей ветеранів війни в Афганістані, змусили її розробників замінити роль талібів у багатокористувацькому режимі на «Противників».

На цих прикладах можна виділити основні стратегії в локалізації відеоігор, завдяки яким можна *запобігти* суспільним резонансам і блокуванням на цільових ринках. Це – ретельне вивчення культурних та соціальних контекстів цільових аудиторій, проведення тестувань фінального продукту підготовленими фокус-групами, використання символів і метафор замість втручання у потенційно чутливі теми, надання гравцям історичного контексту або додаткової інформації, врахування універсальних цінностей та їхній баланс із місцевим контекстом.

Таким чином, стає зрозуміло, що відеоігровий локалізатор має бути знайомим із різними жанрами та особливостями ігор, які він локалізує, а також із культурними середовищами, в яких вони були створені та на які орієнтовані. Обширне розуміння ігрового досвіду є важливим для забезпечення локалізації, яка не лише передає текстовий зміст, але і відтворює ігровий настрій і атмосферу. Крім того, відеоігровий локалізатор повинен бути гнучким та адаптивним, враховуючи різницю в культурних контекстах та мовних особливостях, і розумітися на можливих припустимих стратегіях перекладу. Враховуючи ці вимоги, відеоігрові локалізатори можуть створювати високоякісні та імерсійні ігрові локалізації, які захоплюють та залучають гравців з різних куточків світу, роблячи ігри більш доступними та насиченими.

РОЗДІЛ 3

ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ РОЛЬОВИХ ВІДЕОІГОР

3.1 Особливості структури рольового відеоігрового тексту та його локалізації

Локалізація ігрових усесвітів є однією з ключових задач сучасної індустрії розваг. Вона вимагає глибокого розуміння як первинного матеріалу, так і контекстів реального середовища. Основні стратегії адаптації ігрових світів не лише включають трансформацію візуальних та наративних елементів, а й адаптацію ігрового процесу під потреби реципієнта.

У контексті відеоігрової локалізації ми пропонуємо визначати термін «інтерфейс» (від англ. *interface* – поверхня розділу, перегородка) як сукупність візуальних вербальних засобів та методів, за допомогою яких користувач (гравець) взаємодіє з ігровим світом та керує своїм персонажем чи ігровим процесом. На нашу думку, внутрішній інтерфейс і наповнення рольових відеоігор може набувати таких текстових форм залежно від своїх функцій, ступеню інтерактивності та стилістичного навантаження:

– *Системний текст* – відтворює пояснювальну посередницьку роль між гравцем і внутрішніми процесами відеогри та пристрою: це тексти в меню налаштувань, дані про збірку гри, про під'єднання до сервера тощо. Їм притаманна специфічна термінологія, переклад якої має бути зрозумілим і знайомим для цільової аудиторії. У таких випадках локалізаторам варто звертатися до загальноприйнятних еквівалентів, або ж, за їхньої відсутності, вдаватися до транскреації та радше зосереджуватися на передачі сенсу.

– *Навігаційний текст* – тексти, що спрямовують гравця всередині ігрового середовища. До них можна відносити деякі функціональні кнопки, заголовки, вказівки, а також посібники. Під час перекладу таких текстів локалізатор може стикнутися з суворими обмеженнями в символах або розмірі, особливо, якщо текст представлений у графічному форматі.

– *Наративний текст* – текстові елементи, з якими мають справу гравець і протагоніст протягом гри, та які сприяють розвитку сюжету й розкривають історію ігрового всесвіту. Це можуть бути різноманітні записи, листування, субтитри до розмов, які зазвичай не мають спільної прив'язки до одного стилю мовлення. Підхід до локалізації таких текстів найбільше схожий на переклад художньої літератури, для якого неможливо виокремити універсально вірні стратегії.

– *Експозиційний текст* – ці тексти акцентують увагу на окремих елементах вигаданого всесвіту чи ігрових принципів, утім, не мають на меті розвиток сюжету: назви, описи та рецепти створення предметів; найменування істот, локацій та імена. Зазвичай вони мають спільне стилістично-жанрове підґрунтя, а тому можуть вимагати схожих підходів до локалізації. Наприклад, терміни у світі фентезі можуть мати іншомовне походження або символічне значення, а тому потребують адаптації.

– *Індикаторний текст* – такі тексти вказують на показники та характеристики персонажів і предметів, навичок, бонусів, атрибутів середовища (такі як дата, час, температура абощо). Зазвичай вони мають форму лаконічних виразів, одного слова чи аббревіатури, а також можуть включати в себе чисельні значення, що не потребують перекладу, а натомість визначаються змінними.

– *Сповіщальний текст* – повідомлення або підказки, які насамперед звертаються до гравця, а не до протагоніста. Вони можуть вказувати на різноманітні події в грі, на зміну статусу, поступ завдання, попередження, інструкції, та надають важливу інформацію в реальному часі. Перекладач такого

тексту має зберігати ясність і стилістичну доречність повідомлення, в тому числі дотримуватися поважливих форм звертання на Ви.

– *Декоративний текст* – найчастіше представлений у вигляді графічних текстур або тривимірних моделей, які можуть не нести в собі важливої ігрової функції, але є частиною візуального оформлення відеогри загалом. Для кращого занурення цільової аудиторії мови перекладу, розробники можуть надавати ці ресурси до локалізації, яка має залучати не лише перекладацьку, а й дизайнерську діяльність. Локалізація такого тексту може викликати особливий інтерес з типографічної точки зору, втім, у лінгвістичній парадигмі він найчастіше є способом вираження індикаторних, навігаційних та експозиційних текстів.

Ми вважаємо, що такий підхід до класифікації перекладу інтерфейсу є найбільш вичерпним, адже вищеназвані види текстів можуть комбінуватися між собою, тим самим розширюючи свій функціонал і вимагаючи різнобічних підходів до локалізації. До того ж ці категорії можуть бути зовсім не обов'язковими у відеоіграх, що зокрема зумовлене тим, що в останні десятиліття розробники дедалі більше експериментують із форматами відеоігор. В цифрових іграх може бути відсутній наративний текст (“Gris”, “Brothers – A Tale of Two Sons”), сповіщальний (“The Witness”, “Limbo”), індикаторний (“Journey”, “Stanley Parable”) тощо.

На нашу думку, подібні стратегії структуризації відеоігрового тексту допомагають локалізаторам в організації перекладацького процесу, а той факт, що переклад кожного з цих текстів висуває різні вимоги, лише підкріплює тези про важливість багатогранного досвіду у фахівців відеоігрової локалізації.

3.1.1 Особливості локалізації системного тексту в рольових відеоіграх. Переклад системного тексту в інтерфейсі відеоігор є

важливою частиною процесу локалізації, адже він впливає на користувацький досвід і зручність керування. Технічний характер такого тексту вимагає збереження точності та консистентності, а тому вимагає консультації з попередніми локалізаційними зразками.

Так, наприклад, у 2021 році Національна комісія зі стандартів державної мови ухвалила рішення про початок проєкту перекладацько-тлумачної стандартизації відеоігрових термінів українською мовою. Робота велася у співпраці з представниками відеоігрової галузі: локалізаторами, журналістами, блогерами тощо. [Стандартування відеоігрової термінології, 2021] Станом на 2023 рік роботу над проєктом було призупинено, втім, попередньо затверджені визначення для понад 300 термінів збережено у відкритому доступі та заохочуються до використання в ігрових локалізаціях. Серед усього іншого, розроблюваний словник має відповідники до технічних термінів, що стосуються параметрів програвання та керування відеоігрою, наприклад:

- Anti-Aliasing – Згладжування – Технологія, що використовується в обробці зображень з метою зробити межі кривих ліній більш гладкими, прибираючи «зубці», що виникають на краях об'єктів.

- Borderless – Безрамковий – Один із різновидів показу самої програми (гри) на екрані. Зазвичай є підналаштуванням режиму «У вікні» (“window mode”), з яким вимикається обідок навколо вікна гри.

- Controls – Керування – Розділ, у якому перелічені всі можливі способи керування у грі. Зазвичай розробник надає змогу змінити/налаштувати ці способи. До прикладу: змінити призначені клавіші, налаштувати чутливість руху миші чи обернути її дію за віссю, налаштувати роботу контролерів тощо.

- Display mode – Режим показу – Уточнювальний параметр різновиду віконного режиму.

Окрім термінології в системних текстах, важливо звертати увагу на послідовність у формулюваннях, що залежать від контексту. Наприклад, фраза

“*Link Email to Account*”, яка є притаманною для багатокористувацьких рольових відеоігор, може мати декілька варіантів перекладу залежно від того, чи вона поєднується з навігаційним чи сповіщальним текстом. У разі, якщо це повідомлення має на меті *вимогу* від гравця синхронізації облікового запису з електронною поштою, переклад має містити наказовий спосіб: «Пов’яжіть електронну пошту з обліковим записом».

З іншого боку, якщо це параметр або доступна для натискання кнопка, яка надає гравцеві можливість відповідної синхронізації, перекладачі можуть вдаватися до перекладу віддієслівним іменником, як-от «Пов’язання електронної пошти з обліковим записом». Утім, така стратегія викликати складнощі та звучатиме неприродно в інших системних текстах, що мають більш комплексну структуру. Тому в більшості випадків подібні параметри перекладають інфінітивними формами: «Пов’язати електронну пошту з обліковим записом».

Як і будь-який текст у відеоіграх, системний текст часто не може існувати у вакуумі, не пов’язуючись із контекстом гри. У багатьох випадках перекладачеві необхідно мати розуміння світу гри, щоби братися за переклад, як може здатися, виключно технічної термінології.

Наприклад, багатокористувацька рольова стрілянка Warframe має систему збору очок досвіду, яка в її всесвіті називається “*Affinity*” – «єдність». Єдність можна здобувати за вбивства ворогів, злами терміналів, виконання завдань тощо. У параметрах ігрового інтерфейсу є можливість увімкнути чи вимкнути відображення здобутого обсягу єдності у розділі “*Show Affinity Numbers*”. Без звірення з контекстом і заздалегідь узгодженим глосарієм, така словосполука може отримати цілий ряд некоректних інтерпретацій: «Показати числа симпатій», «Показати одиниці близькості», «Показати обсяги прихильності» або що.

Таким чином, системний текст відіграє важливу роль у відеоігровому досвіді, адже забезпечує зручну взаємодію та «порозуміння» між технічною

складовою і гравцем. Переклад такого тексту вимагає підбору точних, упізнаваних еквівалентів, а також ознайомлення з тонкощами розгляданого ігроладу.

3.1.2 Особливості локалізації навігаційного тексту в рольових відеоіграх. Локалізація навігаційного тексту інтерфейсу також грає неабияк важливу роль у відеогрі. Вона сприяє орієнтації гравця в ігровому середовищі, розумінню ігрових механік, а відтак – емоційному залученню. Навігаційні тексти зазвичай є лаконічними: у форматі кнопок вони мають бути зрозумілими без додаткових пояснень, а у вигляді підказок – вичерпними та чіткими.

Наприклад, серед підказок у гри-симуляторі з рольовими елементами “Oxygen Not Included” повсюдно зустрічається навігаційний та навігаційно-сповіщальний текст. У першому випадку речення зазвичай перекладають безособовим еквівалентом:

*The **Mop Tool** {Hotkey/Mop} can clean up Duplicant-related "spills" – «Інструментом „Губка“ {Hotkey/Mop} можна прибрати будь-які рідини, пов’язані з життєдіяльністю копіянтів»*

Утім, коли речення містить у собі інструкції до гравця, прийнято зберігати в перекладеному реченні наказовий спосіб з обов’язковим звертанням на Ви.

*“Press **Enable Building** {Hotkey/ToggleEnabled} to resume use” – «Щоб продовжити використання, натисніть „Увімкнути споруду“ {Hotkey/ToggleEnabled}»*

Окрім того, перекладач може стикнутися з проблемами під час роботи з текстами кнопок. Вони часто мають обмежений простір для тексту, а тому локалізаторам доводиться звертатися до лаконічніших відповідників. Наприклад, у випадку, коли іконка з написом “Next” не може в перекладі виходити за

визначені грою межі, локалізатори, найімовірніше, нададуть перевагу варіанту «Далі», а не «Наступний».

Утім, у випадках, коли підібрати лаконічний відповідник до тексту кнопки неможливо, перекладачі можуть звертатися до аббревіації. Так, замість довгого «Зберегти» як еквівалент до слова “Save”, локалізатори японської рольової відеогри “Persona 5: Royal” використали під час перекладу скорочення «Збер.». Хоча такий варіант може викликати сумніви, ми вважаємо, що в контексті ігрового процесу він урешті набуває органічності: в процесі ознайомлення з інтерфейсом гравцеві надається інформація про значення всіх кнопок, а натискання на неї відкриває відповідне меню, що сповна прояснить її значення.

Коли ж навігаційний текст стає ще й декоративним, себто, вимагає зміни графічної моделі, команді локалізаторів можуть дозволятися модифікації та переформатування текстів. Наприклад, у вищеназваній відеогрі “Persona 5: Royal” гравцям надається можливість пришвидшеної перемотки діалогів або кат-сцен натисканням на кнопку “FFWD” – аббревіацію з англійської “*Fast-Forward*”. Через те, що в українській мові відсутні аналогічні скорочення, а описові еквіваленти як-от «Уперед» займають більше місця, локалізатори використали замість тексту іконку ►►, яка зазвичай використовується на різноманітних пристроях і в програмному забезпеченні для позначення аналогічної можливості промотати медіа вперед.

Контекстуальні складнощі перекладу кнопок часто зумовлені ще й тим, що такий текст може використовувати лише одне слово, наприклад: “Hit”, “Lock”, “Buy”, “Talk” (такі випадки прийнято перекладати інфінітивною формою). У випадку з багатозначними словами від перекладача потребується ознайомленість із контекстом їхнього використання.

Так, ігровий процес “Persona 5: Royal” пропонує участь у різних міні-іграх за ресурси, досвід або покращення характеристик. У симуляторі рибної ловлі, серед усього іншого тексту, є можливість натиснути кнопку “Fight”, що дозволяє

утримувати рибу на гачку шляхом керування вудкою вліво чи вправо. Під час сліпої локалізації перекладачеві може бути недоступна така інформація, а відтак стає можлива неправильна інтерпретація цієї кнопки як «Бити», «Боротися», «Вдарити» абощо. Утім, за наявності контексту стає зрозуміло, що найкоректнішим відтворенням цього слова було би «Вести».

Через свою контекстуальну «ізолюваність» від інших текстів, навігаційний текст може викликати труднощі в процесі перекладу. Від команди локалізаторів потребується залучення необхідних ресурсів для коректної інтерпретації таких текстів, що лише сприятимуть успішній акомодатії гравця до ігрового процесу.

3.1.3 Особливості локалізації нарративного тексту в рольових відеоіграх. Як правило, одним із найбільших і найважливіших типів тексту в рольових іграх є текст нарративний. Причиною ми можемо назвати те, що рольова гра передбачає високий ступінь ідентифікації гравця зі своїм персонажем, а персонажі розкриваються насамперед через історію. Саме тому сюжет гри, і, відповідно, нарративний текст, у формі якого цей сюжет подано гравцеві, відіграє провідну роль. Тож надважливим завданням для перекладача є передача максимально можливої кількості нюансів, стилів, підтекстів і значень, що було закладено в оригінал.

У приклад відеоігор з дуже великою часткою нарративного тексту можна навести серію “Baldur’s Gate”, де історія подається через численні діалоги та описові репліки наратора. Особливою рисою цих діалогів є їхня масивна варіативність, адже під час розмови протагоніста з іншими персонажами гравець практично завжди має по декілька варіантів реплік. Це призводило до розгалуження майже будь-якої розмови на так звані «гілки», які відповідали за одразу декілька альтернативних варіантів розвитку.

Складність локалізації такої розгалуженої текстової структури насамперед полягає в тому, що далеко не завжди текст гри подається у файлі в правильному порядку, що призводить до можливого нерозуміння перекладачем точного положення певної репліки в діалозі. На щастя, до багатьох ігор існує спеціальне програмне забезпечення, що дозволяє відстежити послідовність речень, якого з варіантів розвитку діалогу вони стосуються, та хто цю репліку промовляє. Наприклад, у випадку з другою частиною вищезгаданої серії “Baldur’s Gate”, корисним допоміжним інструментом була комп’ютерна програма “NearInfinity”.

Однією з причин, чому важливо розуміти, в якій «гілці» розташована репліка, може бути різна манера спілкування для різних діалогових розгалужень. Наприклад, як і в повсякденному житті, персонаж у грі зазвичай звертається до малознайомих співрозмовників на Ви. У більшості ж інших мовних ситуацій звертання буде звучати як «ти». В українській мові це варто враховувати не лише під час перекладу самого займенника, а й для всіх «гілок» діалогу. Інакше гравцеві доведеться стикнутися з текстом, який міняє свою інтонацію від однієї репліки до іншої.

Прикладом може слугувати фрагмент з гри “Baldur’s Gate: Enhanced Edition” – дві репліки, які є доступними варіантами відповіді головного героя на чуже речення. Можна простежити, що друга репліка передбачає більш ввічливу розмову, ніж інша, хоча це є неочевидним поза контекстом:

– *“I was wondering what you had to offer at this temple of wisdom?”*

«Мені цікаво, що ти збираєшся запропонувати в цьому храмі мудрості?»

– *“Good day to you.”*

«Доброго вам дня.»

Завдяки розумінню структури цього розгалуженого тексту, перекладачам вдалося визначити, в якій репліці варто було перекласти слово “you” як «ти», а де – як «вам».

Однією з характерних особливостей жанру рольових ігор є наявність великої кількості різноманітних персонажів. Це відображається не лише в розмаїтті характерів та мовлення, а й у питанні походження та передісторій персонажів. Для серії «Baldur's Gate» та багатьох інших відеоігор фентезійного жанру притаманна багаторасовість світу: його наповнюють не лише люди, а й ельфи, гноми, карлики, бісини, драконичі тощо, на що обов'язково мали зважати локалізатори.

Так, наприклад, під час перекладу від перекладачів вимагалось уникати слова «люди» як еквіваленту до англійської одиниці “people”, за винятком випадків, коли в контексті йдеться саме про людську расу. Причиною є те, що, залежно від ситуації, це слово також може мати сенс «народ», «команда», «військо» чи «суспільство», а ці соціальні групи можуть мати неоднорідний расовий характер або взагалі не мати людей у своєму складі. Успішними стратегіями в цих випадках були опущення або конкретизація значення відповідно до контексту:

*“Aradin didn't make it? Pity - but he might've got more of my **people** killed, if not for you.”* – «Арадин загинув? Шкода. Але якби не ти, він міг би погубити ще більше моїх **бісинів**.»

*“But I'm gathering what I can from my **people**. A reward - because I have something else to ask of you.”* – «Але **ми** зберемо для тебе гроші по крхті. Винагорода потрібна, бо в мене є ще одне прохання до тебе.»

*“Afterwards, **people** looked at us and just saw 'devilkin'. No different from the druids here, really.”* – «Після цього в нас **почали бачити** лише «чортове поріддя». Так само як тутешні друїди, чесно.»

3.1.3.1 Забезпечення стилістичної відповідності у процесі локалізації наративного відеоігрового тексту. Окрім

пильної уваги до локалізації окремих лексичних одиниць, перекладачі також мають зважати на використання **функціональних стилів мови** в оригінальному тексті та їхнє коректне відтворення мовою перекладу. Українська філологиня О. Селіванова визначає функціональний стиль як «суспільно усвідомлену сукупність прийомів уживання, відбору та сполучення мовленнєвих засобів, що функціонально зумовлені соціально значимою сферою спілкування» та виділяє такі традиційно прийняті стилі української мови: *офіційно-діловий, публіцистичний, художній, науковий та розмовний*. [Селіванова 2006, с. 582]

Таке стилістичне розмаїття використовується і у відеоігрових текстах для збудування та підтримки неоднорідного, цікавого світу, для підкреслення різних стосунків між персонажами та гравцем, для підсилення емоційного впливу та розмежування необхідних контекстів. На нашу думку, хоча виокремлення різних стилів може стосуватися всіх визначених нами раніше видів ігрового тексту, саме *наративний* текст має найменш жорсткі умови до їх використання, а відтак, є найбільш варіативним.

Офіційно-діловому стилеві зазвичай притаманні ввічливі форми звертання, чітке розкриття думки та відсутність емоційно-зображувальних елементів.

“Chosen Operator. A friendly suggestion: you could do so much more with those Melee weapons of yours. I donate my wisdom on both tool and technique. Listen well.” – «*Обраний операторе. Дружня порада: ви стільки можете зробити з вашою холодною зброєю. Я дарую вам свою мудрість як знаряддя та навичку. Слухайте.*»

Окрім наративного тексту, де він з’являється в належному стриманому контексті, цей стиль також широко застосовується в системних і навігаційних текстах:

«By successfully ambushing an enemy, you will be able to perform a preemptive gun attack, called Bullet Hail.» – «*Вдало напавши зненацька, ви можете завдати превентивного удару вогнепальною зброєю під назвою “кульовий град”.*»

Публіцистичний стиль характеризується послідовністю, інформативністю, може містити оціночні судження та цитування. У відеоігровому всесвіті він може відтворюватися в новинах та анонсах, статтях, звітах, які можна зустріти як всередині ігрового світу, так і на зовнішніх ресурсах, що присвячені іграм. Наприклад:

«"I wish I could tell you more," says Pei. "I'm SO grateful to the WNA for this great honor, and to Dr. Stern for the funding that made it all possible. This is going to change everything about...well, everything."

This is the second time that Pei has made headlines. Last year, the striking young nanoscientist won the Miss Planetary Belle pageant's talent show with a live demonstration of nanorobots weaving a ballgown out of fibers harvested from common houseplants.»

«„Я б дуже хотіла відслонити завісу, – стверджує Пей. – Я щиро вдячна комітетові за таку почесну нагороду, а також докторці Штерн за фінансування, завдяки якому це все стало можливим. Наша робота змінить геть усе... і в усьому“.

Ім'я Пей потрапляє на шпальти газет вже не вперше. Торік молода й амбітна нанотехнологиня перемогла у конкурсі талантів «Планетарна Красуня», де її нанороботи на очах у глядачів сплели бальну сукню з волокон, зібраних зі звичайних кімнатних рослин.»

Художній стиль мовлення зазвичай характеризується емоційною виразністю, метафоричністю, деталізованістю, та може використовуватися як в ігрових діалогах, так і в експозиційних описах, оповіданнях, ліриці абощо. Під час перекладу такий стиль відтворюють за допомогою відповідної стилізованої лексики, що притаманна цільовій мові. Наприклад:

“Was it strange, to see Mystra's likeness again?” – «Тобі було дивно знову побачити лик Містри?»

У данному випадку англійське слово “*likeness*” було передано українським словом «лик». Обидва доволі рідко вживаються в розмовному контексті та є більш характерними для художньої літератури.

Інколи перекладачам також стають у пригоді навички поетичного перекладу, які вимагають дотримання правил римування, а у випадках перекладу пісень – ще й збереження оригінально закладеного ритму:

<i>«Sisters, below, below</i>	<i>«Сестри, у морок, вниз,</i>
<i>We're going where the winds don't blow</i>	<i>там вітер не почує сліз!</i>
<i>Yes we're all bound down</i>	<i>І ми зв'язані разом</i>
<i>To the deep and we'll all be</i>	<i>безкінечним дном,</i>
<i>Sleepin in the cold below, below.»</i>	<i>де заснемо в крижаній п'їтьмі.»</i>

Цікавою для перекладу та досить важливою частиною тексту гри “*Baldur’s Gate III*” є фрагменти художнього стилю з використанням архаїзмів. Це пояснюється в тому числі й мовними особливостями жанру фентезі, для якого характерне звернення до мітології та легенд, що часто має стилістичне вираження. Наприклад:

“Refuse? But 'thou shalt obey me in all things'. – «Відмовишся? Але ж “В усьому коритимешся волі моїй.”»

“The Dead Three stand united. Shalt thou have the strength to face them?” – «Мертва Трійця стоїть у єдності. Чи матимеш ти силу, щоби стрітисся з ними?»

Як бачимо, в перекладі першого прикладу історичний, піднесений контекст вислову було створено не шляхом використання архаїчної лексики, а завдяки зміні порядку слів. Таким чином речення дійсно набуває певної старизни й досягає тієї мети, яка була закладена в оригінал. У другому прикладі потрібного ефекту було досягнуто завдяки додаванню слова «стрітисся». Перекладачами було вдало вирішено стилізувати не еквіваленти тих слів, що є стилізованими в

оригіналі (“shalt thou”), а лише ту одиницю, стилізація якого має більш доречний вигляд у реченні.

Окрім того, архаїчний текст зустрічається в грі “Persona 5: Royal” у формі реплік під час укладання союзів із новими персонажами. У контексті ігрового всесвіту такий стиль набуває урочистого емоційного навантаження та вписується в загальний антураж «угоди з дияволом». Під час перекладу українською було прийнято рішення використовувати застарілі одиниці, які в тому числі притаманні релігійним текстам: «єсть», «єси», «обітниця».

I am thou, thou art I...

Я єсть ти, ти єси я...

Thou hast acquired a new vow.

Ти услав нову обітницю.

It shall become the wings of rebellion that breaketh thy chains of captivity.

Да стане вона крилами непокори, що розіб’є твої пута неволі.

Науковий стиль здебільшого притаманний науково-фантастичним, технічним, фентезійним відеоіграм, часто у більш формальному вжитку, з використанням спеціалізованої термінології, як реальної, так і створеної для ігрового світу. Наприклад:

«Just as I suspected, another theorem. Limbo's formula for inverting the entropic mass of void quantum is downright naughty.» – «Як я й підозрював – ще одна теорема. Формула Лімбо для обернення ентропічних мас квантів Порожнечі дуже норовлива.»

3.1.3.2 Складнощі локалізації розмовного стилю в контексті відеоігрового середовища. Найбільшої свободи у використанні розмаїття мовленнєвих засобів, на нашу думку, набуває саме розмовний стиль, який найчастіше використовується в діалогах і монологах персонажів, в усному чи письмовому вигляді. Він може відтворюватися як у

нормативно прийнятній формі, так і бути насиченим неформальною лексикою, соціолектизмами, скороченнями, ідіомами, вигуками, діалектизмами, дефектами мовлення.

Такий широкий вибір можливої лексики часто виступає як спосіб розкриття персонажів: їхнього соціального статусу, походження, характеру тощо. У такому випадку найочевиднішим рішенням стає використання в перекладі українських, не обов'язково еквівалентних, стилістично забарвлених одиниць. Наприклад:

“Don't go thinkin' we're rid of the drider yet.” – «Не думай собі, що з дровуком усьо.»

“It ain't our fault, General! We did as we were told –“ – «То не наша вина, генерале! Ми робили, що нам наказали...»

“Sorry, baby, you gotta use your brain to get this boon. Even if it's the size of a pea.” – Вибач, кицю. Як хочеш винагороду, розкинь мізками. Хоч вони в тебе й розміром з горошок.»

Як бачимо, в даних випадках англійські просторіччя “go thinkin’”, “ain’t”, “gotta” були адаптовані за допомогою українських розмовних форм «шо», «усьо», «розкинь мізками». Варто також підкреслити, що зовсім необов'язково адаптації має зазнавати саме те слово, що було стилізованим в оригіналі. Тут діє принцип загального враження гравця від речення, а отже, просторіччя можна було вставляти там, де воно мало б найбільш природний вигляд згідно з практикою розмовної української мови.

Сленг і лайка частіше грають емотивну роль у тексті, тому калькування таких одиниць у більшості випадків є непродуктивним. Для акцентування уваги на подібній лексиці, припустимим є застосування просторічних одиниць на кшталт «шо», «не», «тю» тощо, а також нелітературних, суто сленгових висловів, що притаманні сучасному мовленню цільової аудиторії, наприклад:

“C'mon, what's with the mask? Kinda cringy, don'tcha think?” – «Та годі тобі, що це за маска взагалі? Якийсь зашквар, не?»

За відсутності прямих еквівалентів, під час пошуку аналогів до лайки та сленгу рекомендовано відмовитися від використаного образу на користь емоційного забарвлення. Те саме зазвичай стається і у випадках, коли буквальный переклад набуває нецензурного характеру та може вимагати підвищення вікового рейтингу для всієї відеогри на цільовому ринку:

“But no. You had to go and fuck all of that up!” – «Але ж ні. Тобі просто необхідно було все просрати!»

Утім, за вимоги розробників, використання нецензурної лайки в тексті може ставати необхідністю для підкреслення особливостей усесвіту, розкриття характерів, надання живості, реалістичності та емоційності діалогам. Така лексика в перекладі може або застосовуватися в повній своїй формі, або містити закриті друкарськими знаками ключові літери.

Цікавість у перекладачів можуть викликати вікові особливості мовлення персонажів рольових відеоігор. Так, наприклад, дитячі репліки зазвичай виділяються простотою, підвищеним рівнем емоційності та «лепетанням»:

“No... No, I don't wanna! ...I said no! Lalalalala... You can't do nothin' to me!” – «Ні... Ні, я не хочу!.. Я сказав, ні! Ля-ля-ля, нічого не чую... І ти нічого мені не зробиш!»

У мовленні старшого покоління можна зустріти ласкаві форми звернення до молодших персонажів, які вдало корелюють з українськими формами «доня», «синок» (або ж «золотко» та «серденько» для гендерно-нейтрального звернення), а також свого роду бідкання за здоров'я та турботливе співчуття до протагоністів:

“I'm a simple woman, sweetie. Tea and potions are as exciting as it gets for these old bones.” – «Золотко, я ж звичайна жінка. Нічого більшого за чай та зілля ці старі кістки вже не витримають.»

“Be careful on the road - I'd <i>hate</i> if something happened to you. Take care, petal.” – «Обережніше на дорозі – <i>дуже</i> не хочеться, щоб з тобою щось сталося. Бережи себе, серденья.»

Окрім того, під час перекладу локалізатори іноді вдаються до навмисних еративів, аби наблизити фонетичну складову лексичних одиниць до притаманної літнім людям вимови, яка межує з діалектним статусом: «телехвон», «картохля», «кохта», «лісапет», «бурак».

Отже, хоча переклад наративного тексту рольових відеоігор має певну специфіку, велика кількість його аспектів є дотичними з перекладом, наприклад, літератури чи кіно. І все-таки, розгалужена структура таких текстів є притаманною саме для відеоігор, тому їх локалізація вимагає від перекладачів певних технічних навичок роботи з програмним забезпеченням та креативного мислення.

У перекладі саме рольових ігор додаткову роль відіграє те, що реципієнт ідентифікує себе з головним персонажем більшою мірою, ніж у більшості інших ігрових жанрів. Також гравцеві надається можливість реалізовувати своє уявлення про характери своїх персонажів, наприклад, шляхом вибору в діалогах різних реплік або ж дій. Це одна з причин, чому для перекладачів є необхідним дотримувати стилістичну когерентність текстів: адже вони можуть суттєво відрізнитися один від одного, і характер їхніх відмінностей має бути очевидним для гравців будь-якою мовою.

3.1.4 Особливості локалізації експозиційного тексту в рольових відеоіграх. Як ми вже зазначали, експозиційним текстом ми вважаємо таку інформацію, що додає багатогранності ігровому всесвіту, надає об'єктності предметам, персонажам, локаціям тощо, та сприяє розвитку сюжету. Усе це утворює необхідне тло, на основі якого і розвивається сюжет самої гри.

Під час перекладу експозиційного тексту необхідно враховувати засади, за яких, та чи інша реалія отримала саме свою назву, і адаптувати їх відповідно. Окрім того, варто зазначити, що, на відміну від наративного тексту,

експозиційний текст, як правило, має консистентний стиль, адже практично весь він є умовними «словами автора», а не репліками різних персонажів.

Утім, це правило працює не завжди. Наприклад, у рольових іграх регулярно зустрічаються короткі книжки та нотатки, які гравець може прочитати в якості наративно-експозиційного тексту. У цьому випадку, очевидно, стиль залежатиме лише від того, який із персонажів даного вигаданого світу є автором книги. Наприклад, такий вигляд мають фрагмент книги з гри *Baldur's Gate III* та його переклад:

“Lord Ao, the Hidden One, overgod of all deities and mortals, sought to rebalance what had been thrown into disarray, by renewing the Tablets of Fate - those most sacred of artefacts, that kept whole worlds in check, and found balance between order and chaos.” – «Владика Ao, Незримий, верховний бог усіх божеств та смертних, захотів відновити баланс там, де панував безлад, відновивши Скрижалі Долі, найсвятіші з артефактів, що тримали всі світи під контролем та знаходили рівновагу між порядком і хаосом.»

Цей фрагмент розкриває давню релігійну історію ігрового світу. На це було необхідно зважати при перекладі, тому були підібрані саме такі синоніми, що пасували б тексту в конфесійному стилі: «Владика», «Незримий», «Скрижалі».

Значну частину експозиційного тексту в рольових іграх, за нашими спостереженнями, становлять описи предметів. Маємо зазначити, що, окрім поглиблення та розширення ігрового світу вони містять і певну практичну інформацію для гравця. Нижче подано приклади опису предметів з гри *Baldur's Gate III*:

1. *“Makeshift Crossbow*

A barely-functional crossbow made from rough twine and repurposed timber.”

«Саморобний арбалет

Цей арбалет, зроблений з грубої стеблини та переробленої деревини, ледве-ледве стріляє.»

2. *“Simple Robe*

Crafted with care, this robe will protect you from the elements. It won't do much against a sword's thrust, though.”

«Звичайна мантія

Ця дбайливо виготовлена мантія захистить вас від стихій. Але проти удару меча від неї буде мало користі.»

3. *“Shortsword +1*

A standard, lightweight sword, suitable for both thrusting and slashing techniques.”

«Короткий меч +1

Стандартний легкий меч, яким можна і проколювати, і рубити ворога.»

На цих прикладах можна відмітити, що кожний із наведених прикладів текст містить інформацію про те, як той чи інший предмет може вплинути на ігровий процес. У першому випадку розкривається низька якість предмета, у другому пояснюється, які види атак він блокує, а до яких є вразливим, у третьому ж – які види пошкоджень персонаж може ним завдавати. Такі номінації необхідно враховувати під час перекладу, адже розбіжності в інтерпретації однієї назви можуть заплутати гравця, через що фрагмент тексту частково втратив би свою функціональність.

Отже, переклад експозиційного тексту – досить відповідальне завдання під час локалізації рольових відеоігор. Для забезпечення когерентності й функціональності тексту перекладачеві варто уважно слідкувати за однаковим перекладом ігрових термінів і назв, а також дотримуватися коректних для відведених ситуацій стилів.

Іншою важливою особливістю такого тексту є його зв'язок не лише з сюжетом гри, а і з її ігровими механіками (як, наприклад, опис предмета, що містить інформацію про тип шкоди, яка завдається даним предметом, про його

якість, ціну тощо). Перекладач має розпізнавати такі елементи та надавати їм відповідний переклад, чітко даючи зрозуміти гравцеві, що ці зауваження додані в гру не для художньої образності, а для прямого впливу на ігровий процес.

3.1.5 Особливості локалізації індикаторного тексту в рольових відеоіграх. Локалізація індикаторного тексту в відеоіграх має велике значення у забезпеченні інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу користувача, що надзвичайно важливо для плавного та імерсивного ігрового досвіду. Чіткий і точний переклад дозволяє гравцям швидко реагувати на зміни в ігровому середовищі, приймати оперативні рішення та дає простір для різнобічних стратегій, що зрештою веде до позитивного ігрового досвіду. Також, адекватний переклад індикаторних текстів може забезпечувати культурну адаптацію відеоігри, наприклад, у зміні форматів дат, часу, температури.

Як ми вже зазначали, сучасні рольові відеоігри позичають багато елементів зі свого прямого жанрового попередника – настільних рольових ігор штибу “DnD”. Одним із них є система характеристик – ключові числові показники, що визначають фізичні та ментальні здібності персонажів. Основними характеристиками, якими досі послуговуються класичні рольові відеоігри жанру фентезі, як-от “Planescape: Torment”, серії “Baldur’s Gate”, “Icewind Dale”, є “Strength”, “Dexterity”, “Constitution”, “Intelligence”, “Wisdom”, “Charisma”. У контексті української локалізації їх прийнято перекладати універсально для всіх ігор: «Сила», «Спритність», «Витривалість», «Інтелект», «Мудрість» і «Харизма», адже вони вже набули іконічного значення та потребують впізнаваності.

Утім, що різноманітнішими стають рольові ігри, то більше розробники дозволяють собі відходити від загальноприйнятої системи та видозмінювати її, спираючись на задум ігрового всесвіту, його реалій і потреб. Наприклад, в іграх

серії “Cyberpunk” ігровий персонаж має такі ключові властивості: “*Body*”, “*Reflex*”, “*Intelligence*”, “*Technical*”, “*Cool*”, що відповідають необхідності в кібертехнологічній спрямованості світу. У відеогрі “Cyberpunk 2077” українською їх було локалізовано як «Статура», «Рефлекси», «Інтелект», «Технарство» та «Спокій» відповідно. Найімовірніше, що цей набір залишатиметься універсальним і для подальших настільних та електронних ігор серії.

Світ відеогри “Persona 5: Royal” виносить до персонажа зовсім інші вимоги через особливості жанру JRPG. У ній, окрім бойових характеристик, на успіх у певних сюжетних взаємодіях впливає розвиток різних *соціальних показників*. Вони представлені п’ятьма категоріями: “*Charm*”, “*Guts*”, “*Knowledge*”, “*Proficiency*”, “*Kindness*”. Хоча під час локалізації цих одиниць було необхідно зважати на просторові обмеження для малювання однойменних текстур, у цьому випадку ці обмеження не несли суворий характер через збільшений масштаб і можливість звузити чи перемістити певні символи. В українському перекладі їх було названо «Харизмою», «Мужністю», «Знанням», «Вправністю» та «Добротою».

З проблемами можна стикнутися під час перекладу таких характеристик, що за задумом розробників набувають додаткових сенсів. У серії ігор “Fallout” система характеристик утворює акронім “SPECIAL”: “*Strength*”, “*Perception*”, “*Endurance*”, “*Charisma*”, “*Intelligence*”, “*Agility*”, “*Luck*”. Вочевидь, вичерпний переклад цього утворення зі збереженням усіх значень не є можливим.

Гіпотетично вдалою стратегією в такому разі може бути адаптація слова “*spacial*” іншою одиницею, що несе подібний сенс та має рівнозначну кількість літер, наприклад, «феномен», «неабияк», «виняток» абощо. Утім, найбільш імовірно, що, навіть за вибору одного з цих варіантів, локалізаторам не вдасться дійти способу розшифрування кожної з літер, не змінюючи оригінального порядку характеристик. Це викликатиме проблеми у внутрішньому коді гри,

який, у разі непередбачення таких потреб у локалізації, не зможе варіювати усталену послідовність рис.

Окрім того, нерідко атрибутивні характеристики персонажів вимагають скорочення для економії простору та часу, зокрема в бойових сценах, в яких стає недоречно та складно зосереджуватися на цілих словах. Так у сучасній відеоігровій спільноті успішно прижилися скорочення “HP” від “Hit Points” (букв. «очки ударів») та “EXP” (також “XP”) від “Experience Points” («очки досвіду»), що пішли з класичних рольових систем. Подібної стратегії акронімізації показників прийнято дотримуватися і в українській локалізації: «Очки здоров'я» стають «ОЗ», «Очки магії» – «ОМ» тощо.

Утім, трапляються і винятки, що змушують перекладачів іти на поступки. Наприклад, під час української локалізації гри “Persona 5: Royal” перекладачам довелося мати справу з одиницями “*Experience Points*” та “*Soul Points*”, які буквально можна перекласти як «Очки досвіду» та «Очки душі», та акроніми яких в інтерфейсі застосовуються паралельно, але мають однаковий вигляд – «ОД». У ході обговорень перекладачами було вирішено не локалізувати акронім “EXP” з огляду на те, що в останнє десятиліття він набув широкого вжитку серед спільноти гравців цього жанру.

Таким чином, правильно перекладений індикаторний текст допомагає гравцеві краще орієнтуватися в його ігровому становищі. Він має бути точним, інтуїтивно зрозумілим, а також відповідати специфіці ігрового світу та жанру.

Окрім того, перекладачеві варто бути уважним у випадку роботи з уже наявними ігровими франшизами, адже певні елементи індикаторного тексту гри можуть уже мати усталений переклад, який було б доречно відтворювати в кожному творі відповідної серії, прикладом чого можуть слугувати назви характеристик із ряду комп'ютерних та настільних ігор на базі ігрової системи DnD, які мають зберігати свою впізнаваність серед залученої ігрової спільноти.

3.2 Лексичні одиниці рольових відеоігор та їх відтворення в українській локалізації

Через широке жанрове розмаїття в галузі відеоігор, їхній лексичний склад може суттєво відрізнитися один від одного. Різноманітності стосуються стилів, способів словотвору, емоційного складника, ролі в тексті, та є необхідними для підтримки атмосфери, в яку планується занурити гравця.

Так, світ фентезі зазвичай насичений архаїзмами, а також пропонує номінації для магічних сил, істот, предметів, реалій тощо. Науково-фантастичні відеоігри пропонують квазі-терміни та поняття, що пов'язані з майбутніми технологіями, космосом, кібернетикою тощо. Постапокаліптичний жанр може використовувати лексику, що притаманна ворожому середовищу, в якому кожен сам за себе: сленг, лайка, аббревіатури.

Часто розробники ігор, що зображують такі далекі від реальності сюжети, послуговуються okazionalnoю лексикою (тобто, такою, що була створена автором лише в певному контексті, та якій не властива відтворюваність поза ним [Турчак 2005, с. 16]) під час найменування «чужих» для гравців реалій. Вони можуть утворюватися найрізноманітнішими способами, деякі з яких можуть заново застосовуватися і в їх відтворенні українською. Наприклад:

- Складання основ: *“half-orc”* – напіворк, *“Waterdeep”* – глибоководдя, *“hellsboar”* – пекловепр, *owlbear* – ведмесич;
- Запозичення: *“Kabuki”* – Кабукі, *“Santo Domingo”* – Санто-Домінго, *“Kang Tao”* – Кан-Тао;
- Аббревіація: *“SynthTech”* – Синтех, *“SoftSys”* – Софтсис, *“SovOil”* – СовНефть.

Утім, велика кількість okazionalizmів також утворюється повністю нестандартно. Вони майже не піддаються інтерпретації в семантичній парадигмі,

а також не мають жодних аналогів навіть серед інших okazionalizmів. Найчастіше такі одиниці використовуються в якості власних назв, а адекватно перекласти їх можна лише методом транскрипції чи транслітерації: “*Vlaakith*” – Влаакіт, “*Lihala*” – Лігала, “*Netheril*” – Нетерил, “*Voss*” – Восс тощо.

Певною мірою okazionalnogo, нестандартного підходу вимагають і звуконаслідувальні, інакше – ономатопеїчні, одиниці. Згідно з визначенням А. Загнітка, **ономатопея** – це утворення слів, що умовно відтворюють природні звуки, крики тварин, звуки навколишньої дійсності за допомогою спеціально дібраних слів [Загнітко 2020, с. 507]. Поширеним способом виокремлення таких одиниць із масиву змістовного вербального тексту є його акцентуація курсивом або внесення в типографічні зірочки. Наприклад:

“**Roar!**” – «*Ричить!*»

“**Hiss. RIBBIT. Hiss**” – «*С-с-с. КВАК. С-с-с. *»

“**Hiss!**” – «*Хш-ш-ш!*»

Як ми бачимо, в різних ситуаціях локалізатори відеогри “*Baldur’s Gate III*” вдавалися до різних стратегій перекладу. У першому випадку було прийнято рішення передати звуконаслідування через дієслівну форму «ричати», в той час, як в інших двох – застосувати властиві українській мові ономатопеїчні сполуки «с-с-с», «квак», «хш-ш». Те, що шипіння у цих двох варіантах було відтворено по-різному, може пояснюватися контекстом, зокрема, що за істота чи предмет видає цей звук.

У випадках, коли ономатопея стає базисом для утворення назв, імен абощо, їх зазвичай адаптують згідно з традиціями звуконаслідування цільової мови. Наприклад, істота “*puff*”, що відрізняється своїм важким тихим кашлем, в українській локалізації стала «хекалом», що синонімічно відповідає українському ономатопеїчному дієслову «хекати».

Аналогічна ситуація відбулася з іншою істотою під назвою “*flumph*”, що виникла під впливом її плавного пересування повітрям і, вочевидь, шелесту, що

видає цей рух. Українською мовою цю назву було адаптовано як «ф'юх», що так само відсилає гравця до звуку свисту чи шурхоту в повітрі.

Велику частину вигаданих назв перекладають, зберігаючи семантичні складові, втім, надаючи їм необхідного стилістичного забарвлення. Так “*Dalelands*” у містичному фентезійному середовищі стає поетичним Долинозем’ям, “*Glittergold*” – Златосяєм, “*Baldur’s Bash*” – «Балясами Балдура» тощо.

Ми дотримуємося думки, що переклад прізвиськ персонажів також вимагає дещо буквального підходу. Причиною є те, що, як і символічні назви, прізвиська в ігровому світі мають певні засади для свого виникнення. На відміну від рідного імені, вони можуть бути пов’язані з характером персонажа, його передісторією, зовнішністю, світоглядом, діяльністю абощо. На нашу думку, якщо застосовувати для перекладу таких одиниць, наприклад, транскрипцію, заховані сенси можуть пройти повз цільової аудиторії непоміченими, що певним чином заважає повноцінному зануренню в усесвіт. Тому ми вважаємо успішними підходи до перекладу “*Shadowheart*” як Тінесерда, “*Priestess Gut*” як Жриця Катюга, а “*Silverhand*” як Срібнорук.

Такого ж підходу до перекладу найчастіше потребують і кодові імена, які додаються в сюжеті задля приховання справжніх ідентичностей персонажів. Беззаперечно, цю мету буде успішно виконано і за застосування стратегій транскодування, наприклад, у перекладі криптонімів “*Queen*” як «Квін», “*Panther*” як «Пентер» абощо. Утім, на нашу думку, це порушує когерентність тексту та ускладнює його розуміння для цільової аудиторії, особливо, якщо для перекладу вибраної одиниці існує прямий еквівалент.

Виключенням можуть стати власні назви іншомовного походження, які й для носіїв мови оригіналу несуть чужорідний характер. Наприклад, кодове ім’я “*Noir*”, що, вочевидь, є запозиченням із французької мови, буде припустимо не перекладати дослівно, а натомість зберегти транскрибовану форму «Нуар».

Таким чином закладене «стороннє» значення буде зрозумілим і для цільового мовця, водночас зберігаючи відсилання до мови-першоджерела.

Окрім того, імена можуть набувати алюзійного сенсу, несучи в собі відсилання на інші твори з літератури, музики, кінематографу або на інші відеоігри. Інтертекстуальність у такому разі може охоплювати як пов'язані між собою твори на кшталт серії ігор, ігрові адаптації або ремейки, так і окремо взяті роботи.

Локалізація таких одиниць вимагає дотримання стратегій, що були використані в попередньому перекладі цільовою мовою предмету алюзії, адже стає необхідним зберегти її впізнаваність. Так, наприклад, перекладачам відеогри *Persona 5: Royal* довелося зіткнутися під час роботи з іменами “*Lavenza*”, “*Caroline*” та “*Justine*”, які відсилають гравця до персонажів роману Мері Шеллі «Франкенштайн, або Сучасний Прометей». Для коректного відтворення цього відсилання команда локалізаторів звернулася до перекладу цього роману, запропонованого Антоніною Ніштою: «Лавенца», «Кароліна», «Жустина».

Іноді локалізатори можуть удаватися до додаткових кроків адаптації для полегшення процесу занурення в ігровий всесвіт і розуміння його тонкощів. Наприклад, під час перекладу таких імен, які не мають гендерного забарвлення в оригіналі англійською мовою, і калькування яких без внесення додаткових змін може викликати деяку розгубленість.

У відеогрі “*Warframe*” такими іменами є “*Citrine*”, “*Zephyr*”, “*Valkyr*”, “*Hyldrin*”, “*Saryn*”, “*Gyre*”. Усі вони належать персонажам жіночої статі, утім, у процесі транскрибування українською мовою не набувають диференційованих відмінків, а тому можуть здатися в тексті формою множини (“*Citrine's Remnants Collected.*” – «Відбитки **Цитрин** зібрано.») або іменем чоловічого роду. (“*Zephyr moves faster and falls slower while airborne.*” – «У повітрі **Зефір** рухається швидше й падає повільніше.») Через можливість подібної плутанини локалізатори вдалися

до транскодування з додаванням жіночих закінчень: «Цитрина», «Зефіра», «Валькірія», «Гільдрина», «Зарина», «Джайра».

Таким чином, процес узгодження глосарію як частина локалізації рольових ігор може вимагати багато часу, постійних обговорень, зважувань доречності та природності кожного з пропонованих варіантів. Як ми могли побачити, у процесі відеоігрової локалізації неможливо виділити універсально вірні стратегії для ідеального відтворення лексичних одиниць: перекладачі мають розглядати застосування різних стратегій перекладу залежно від жанру відеогри, від закладених в необхідні одиниці сенсів, їхніх контекстів і способів їхнього утворення.

3.3 Образна реконструкція гумору та контекстно-залежних елементів у текстах рольових відеоігор.

Хоча, беззаперечно, контекст відіграє значущу роль у локалізації всіх відеоігрових текстів, ми вважаємо за потрібне виокремити переклад таких одиниць, буквально відтворення яких не нестиме продуктивного результату. Насамперед це стосується усталених висловів, утім, на нашу думку, коректне відтворення **гумористичного** аспекту відеоігрових текстів також часто викликає великі складнощі.

Гумор у рольових відеоіграх є одним із важливих факторів впливу на гравця, що гарантує його емоційне залучення та забезпечує стилістичне розмаїття мовлення персонажів. Команді локалізаторів у процесі роботи з ігровим текстом належить не лише вибрати найкращий варіант адаптації подібних сполук, а й насамперед успішно виокремлювати їх як гумористичні одиниці, а не сприймати буквально. У разі невдачі, комедійного ефекту не буде досягнуто, натомість, у

деяких випадках, гравець постане перед незв'язним текстом, який, утім, за якоїсь причини повертає до себе увагу.

Так, наприклад, під час однієї з бійок у “Persona 5: Royal”, гравець постає перед таким діалогом:

— *You knocked me down, and now my goddamn watch is broken!*

— *You should “watch” your mouth.*

— *Hey, YOU watch YOUR-- Wait, was that a pun just now? I don't have “time” for that shit... since you broke my watch! Hah!”*

Цей діалог досягає гумористичного ефекту завдяки двом каламбурам. Перший із них заснований на співзвучності слів “to watch” – «стежити» та “a watch” – наручний годинник, а другий, набагато простіший, – на дотичності концептів «часу» та «годинника». Усі слова, що стають цільовими в цих жартах, виділяються в тексті лапками, наче підкреслюючи лукаву інтонацію, з якою вони мають промовлятися. Останній каламбур народжується в розмові як безпосередня реакція на появу першого, що буквально озвучена реплікою “*Wait, was that a pun just now?*”.

Себто, перекладач мав би приділити максимальну увагу до такої деталі та не позбавити діалог ані сенсу, ані його гумористичної складової. Утім, на наш погляд, в українській локалізації цього не було досягнуто:

«— *Ти збив мене з ніг та зламав мій бісів годинник!*

— *Краще „слідкуй“ за словами.*

— *Гей, це ТИ слідкуй за СВОЇМИ... Стій, це була гра слів? „Слідкуй за часом“ ... Байдуже, ти все одно зламав мій годинник!»*

Перший описаний нами каламбур утратив свій сенс через буквальний переклад репліки “You should watch your mouth”. У той же час, друга гра слів набула іншого, ні з чим не пов'язаного образу, і так само не зберегла комедійного ефекту.

На нашу думку, жертвувати образністю в жартах іноді є необхідністю, і перекладачам не варто нехтувати цією стратегією. Як і у випадку з лайкою та сленгом, головною метою комедійних уривків є очікуваний емоційний ефект, а тому заміна деяких образів у локалізації може стати хорошим компромісом у його досягненні. Так, наприклад, у рольовій відеогрі “Baldur’s Gate III” у певний момент протагоністові належить взяти участь у змаганні каламбурів, серед яких звучить речення:

“Our cleric tried to cast Healing Word on a ham, but it was already cured.”

Гра слів у ньому заснована на прикметнику “cured”, який водночас набуває значення «в’ялений», адже мова йде про шинку, а також «вилікуваний», бо початок речення згадує закляття зцілення. В українській мові до такої одиниці неможливо дібрати повний еквівалент, який міг би поєднувати в собі ці два сенси. А тому команда локалізаторів прийняла рішення змінити і героїв, і предмет, і сюжет каламбуру, натомість залишивши лейтмотив чаклування над їжею:

«Кухар-чарівник перепробував на тісті багато заклять і врешті проказав „Збільшення“. Підійшло.»

Такий підхід до перекладу, на нашу думку, є вкрай удалим рішенням. В його результаті предметом каламбуру стає слово «підійти», яке в контексті позначає і збільшення тіста в об’ємі, і успіх під час експериментів кухаря. Влучність фінального перекладу також зумовлена тим, що образи клірика та шинки з першоджерела не мають впливу на подальші події чи зв’язку з іншими елементами ігрового всесвіту, а тому їх опущення не нестиме великих втрат у контексті досвіду гравця та не порушуватиме цілісність віртуального середовища.

В іншому випадку, що зустрічається гравцеві за аналогічних обставин, що й попередній приклад, під час перекладу локалізатори вчинили дещо інакше, адже стало можливим зберегти головний образ вампірів:

“You know why I hate vampires? They just suck.” – «Чому вампіри – невдахи? Не вибороли собі місце під сонцем.»

В українській мові слово “to suck” не має достатньо точних еквівалентів, що самостійно передавали би таке жаргонне пейоративне значення та відсилали би до притаманного вампірам уміння смоктати людську кров. Через це перекладачі вдалися до іншої зневажливої формули, назвавши вампірів «невдахами» та застосувавши крилатий вислів, який у буквальному своєму сенсі спрямовує реципієнта до нищівного впливу сонячного світла на вампірів.

Складність можуть викликати випадки, коли необхідність дослівного збереження образу у вислові зумовлена сюжетом. Наприклад, у відеогрі “Persona 5: Royal” постає пряма кореляція між тим, яке враження справляють антагоністи на команду головного героя, та якої форми набуває їхня викривлена свідомість. Так, зокрема, закладається зв’язок між «психічним світом» одного з учителів та фразою, сказаною про нього поза очі:

“He does whatever the hell he wants. Who does he think he is—the king of a castle? Don’t you agree?”

Застосований фразеологізм “the king of a castle” в англійській мові характеризує зухвалу, самозакохану, владолобну людину, якою й виступає обговорюваний антагоніст. Окрім того, використання образу «замок» є ключовим, адже саме його поява у промові запускає формування відповідної споруди у когнітивній реальності. Через це перекладачам було необхідно відтворити в локалізації як образ, так і негативну характеристику викладача, втім, це стало можливим лише шляхом зміни використаної приказки:

«Набудував собі повітряних замків і робить усе, що, в біса, захоче. Я ж правий, не?»

Отже, під час перекладу гумористичних та метафоричних елементів тексту локалізатор, як правило, стикається з рядом труднощів. Насамперед вони пов’язані з семантичними відмінностями начебто еквівалентних одиниць у різних

мовах. Так, слово в цільовій мові може бути позбавлене необхідної багатозначності, яка могла би забезпечити успішний дослівний переклад, що інакше набуває недоречного, незв'язного характеру.

У таких випадках локалізатори часто обирають стратегію заміни певних елементів жарту, певною мірою відходячи від оригінального змісту заради того, щоби зберегти гумористичний ефект. Однак іноді жартівливі та саркастичні фрагменти можуть виконувати не лише розважальну функцію, а й відсилатися до сюжету таким чином, що принаймні ключову їх частину стає необхідно зберегти в процесі перекладу. Це додатково ускладнює завдання перекладачам, але, як ми бачили на прикладі фрагмента з перекладу гри “Persona 5 Royal”, завдяки креативному підходу навіть у такій ситуації вдалий переклад є можливим.

Таким чином, нами було розібрано складну структуру відеоігрового тексту, яка може містити в собі системний, навігаційний, наративний, експозиційний, індикаторний, сповіщальний та декоративний тексти. Їхня локалізація ставить високі вимоги до необхідних компетенцій перекладача, ресурсів для відтворення різних елементів, (наприклад, графіки та об'ємних моделей) а також глибокого контекстного розуміння первинного тексту. Як було нами зазначено, для процесу перекладу неможливо виокремити універсально коректні стратегії відтворення тексту, адже в кожному окремому випадку фахівці мають зважати на жанрові особливості, принципи ігрового всесвіту, вікові обмеження, обсяги текстів та їхню взаємозалежність, задум розробників, прагматичний аспект, шляхи генерації розгляданих елементів мовою оригіналу, інтертекстуальність тощо.

ВИСНОВКИ

Мультидисциплінарне дослідження відеоігор набуває все більшої актуальності, адже ці твори стають дедалі важливішою частиною глобальної медіакультури. На відміну від літератури та кіно, інтерактивність та варіативність процесу утворюють імерсивний досвід, у якому розвиток подій залежить саме від гравця. Ба більше, споживання такого утворення може підлаштовуватися під ресурси реципієнта, його потреби та вподобання.

Відеоігровою локалізацією в межах нашого дослідження ми вважаємо діяльність, що включає в себе не лише текстовий переклад, а й зміни в реаліях ігрового світу, графічних об'єктах, аудіодоріжках, внутрішньому кодї та маркетингових стратегіях, і яка має на меті якнайкраще прирівняти ігровий досвід аудиторій мов оригіналу та перекладу.

Ефективна організація цього багатогранного процесу грає важливу роль для розробників, і зазвичай складається з етапів ознайомлення, складання глосаріїв, перекладу та культурної адаптації, редагування, імплементації, забезпечення якості та подальшої лінгвістичної підтримки. До організації процесу також входить контроль часу та ресурсів, але від її ефективності залежить не лише якість кінцевого продукту, а й залучення різних мовних і культурних груп та поширення гри міжнародним ринком.

Специфіка відеоігрових текстів полягає у великій кількості технічних тонкощів, що також притаманні галузі програмного забезпечення. До них відноситься переклад інтерфейсу, способи форматування та відображення тексту, його просторові та часові обмеження. До того ж перекладачам доводиться мати справу з відмінностями в граматиці мов оригіналу та перекладу, що викликає складнощі під час локалізації текстів зі змінними та прив'язкою до статі. Робота з таким текстом вимагає складних фахових компетенцій, що відрізняються від

умов до перекладу, наприклад, літератури. Серед них К. Манхірон Евія виділяє: вміння розрізняти компоненти відеоігрового тексту, вміння визначати та успішно вирішувати технічні проблеми, навички перекладу без контекстних даних тощо. Окрім того, великого значення набувають перекладацькі контексти, культурна обізнаність відеоігрового перекладача та його роль в якості лінгвокультурного медіатора.

У ході практичного етапу нашого дослідження нами було розглянуто наочні приклади тексту та його перекладу українською мовою з рольових відеоігор “Warframe”, “Persona 5: Royal”, “Baldur’s Gate III”, а також запропоновано класифікацію основних текстових форм, що можуть зустрічатися в інтерфейсі рольових відеоігор та потребувати локалізації. Кожний із цих видів характеризується різною структурою тексту, застосованими мовними засобами та функціональними стилями, ролями та, відповідно, вимагають різних стратегій під час перекладу.

Так, системному тексту притаманна специфічна термінологія, переклад якої має бути знайомим або щонайменше зрозумілим для цільової аудиторії. Навігаційний текст може мати суворі просторові обмеження, а відтак його локалізація вимагає хисту до синонімізації та скорочення без втрати сенсу. Наративний текст за своєю неоднорідністю найбільше схожий на літературні твори, отже, для успішного його перекладу неможливо виділити універсально вірні стратегії. До нього також може відноситися поезія та пісенна лірика, локалізація яких потребує складних компетенцій. Експозиційний текст у своєму первозданному вигляді зазвичай не має такого жанрового та стилістичного розмаїття, а тому, навпаки, має перекладатися з урахуванням когерентності.

Індикаторний текст у більшості випадків приймає форму лаконічних рядків (одного слова чи абрєвіатури), а також може включати в себе чисельні змінні. Сповідальний текст зазвичай несе попереджальний або вказівний сенс, а тому

має зберігати ясність повідомлення та стилістичну доречність під час локалізації різними мовами.

Декоративний текст у більшості випадків не може існувати самостійно, а натомість є графічним вираженням інших видів тексту, як-от навігаційного чи експозиційного. Його локалізація є необов'язковою, утім, вона сприяє кращому зануренню цільової аудиторії до ігрового всесвіту та додатково розкриває його особливості.

Як і в більшості видів перекладу, коректна ігрова локалізація потребує занурення в контекст середовища. У нашому дослідженні ми виокремили контекстно-залежні елементи та гумористичні тексти, які потребують адаптації та образної реконструкції для успішного впровадження в локалізоване середовище. У більшості випадків буквальний переклад таких утворень унеможлиблює емоційне залучення гравця і викликає в нього лише розгубленість. Важливим кроком під час локалізації подібних текстів може стати опущення образності на користь мотивів і емотивності.

У межах цієї роботи нами було проаналізовано технічні, лінгвістичні та прагматичні виклики, з якими стикаються перекладачі та розробники під час локалізації відеогри як мультимодального утворення. Окрім того, ми виявили основні особливості рольових відеоігор та який інтерес вони становлять у перекладознавчому дискурсі, а також розібрали приклади застосованих стратегій української локалізації англomовних рольових ігор різних жанрів. Результати нашого дослідження можуть бути корисними для підготовки вузьких спеціалістів із відеоігрової локалізації.

Перспективи дослідження ми вбачаємо в поглибленому аналізі процесів культурної адаптації, у розгляді особливостей української локалізації відеоігор інших жанрів, а також у детальнішому вивченні технічних складнощів у локалізації та можливих способів їх подолання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева І. О. Мультимодальний аналіз дискурсу: методологічна основа та перспективи напрямку. *Одеський лінгвістичний вісник*. 2016. Вип. 7. С. 3-8.
2. Безчотнікова А. О. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. *Діалог*. 2015. Вип. 20. С. 246-255.
3. Войцещук М. В. Переклад-локалізація відеоігор українською мовою: теперішній стан, специфіка та перспективи. Львів. 2017. 36 с.
4. Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2020. Вип. 31. С. 66-83
5. Головацька Ю. Б., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. *Наукові записки. Серія : Філологічні науки*. 2019. Вип. 175. С. 743-747.
6. Загнітко А. П. Сучасний лінгвістичний словник. Вінниця : ТВОРИ. 2020. 920 с.
7. Івасишин М. Р. Мультимодальність англomовного коміксу : Лінгвальний і екстралінгвальний виміри. Івано-Франківськ. 2019. 404 с.
8. Ігри з українською мовою існують, та як їх шукати? Команда UnlocTeam про запуск «Каталогу української локалізації ігор». URL : <https://gamedev.dou.ua/blogs/ukrainian-localization-in-games-kuli-project/> (дата звернення: 12.10.2023)
9. Козеровський Д. А. Особливості локалізації аудіовізуального контенту в онлайн-відеоіграх (на матеріалі онлайн-відеоігри «World of Tanks»). Кропивницький. 2018. 92 с.

10. Колісниченко А. В., Харицька С. В. Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва. *Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання XXI століття: Міжнародна науково-практична конференція*. Одеса. 2020. С.119-122.
11. Красуля А. В. Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (На матеріалі серії ігор «Subnautica»). *Вісник Маріупольського Державного Університету. Серія : філологія*. 2021. Вип. 25. С.176-182
12. Макарук Л. Л. Мультимодальність та полікодовість у сучасних лінгвістичних студіях: школи, постаті, підходи. *Актуальні Питання Іноземної Філології : Науковий журнал*. Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки. Луцьк. 2018. Вип. 9. С.133-142
13. Матузкова О. П., Ємець М. А. Ігрова локалізація : Лексичні й контекстуально-граматичні труднощі та стратегії їх подолання. *Записки з романо-германської філології*. Одеський національний університет імені І. І. Мечникова. 2021. Вип. 2(47). С. 81-91.
14. Матузкова О. П. Лінгвокультура та переклад : монографія. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович. 2022. 226 с.
15. Новикова М. А. Проблемы индивидуального стиля в теории художественного перевода (стилистика переводчика) : Автореф. дис. д-ра филол. Наук : 10.02.19. Ленинград. 1980. 27 с.
16. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : Термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля-К. 2006. 716 с.
17. Стандартування відеоігрової термінології : Круглий стіл. URL : <https://tinyurl.com/mtnuaazk> (дата звернення: 28.10.2023)
18. Створено костюм для повного відчуття віртуальної реальності URL : <https://platfor.ma/magazine/text-sq/news/teper-bolyache-bude-i-u-virtualnii-realnosti/> (дата звернення: 10.09.2023)

19. Турчак О.М. Оказіоналізми в мові української преси 90-х років ХХ століття : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : 10.02.01. Дніпропетровськ, 2005. 19 с.
20. Шаламай А.О. Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. *STUDIA LINGUISTICA*. 2022. Вип. 20. С. 84-95
21. Aarseth E. J. *Cybertext : perspectives on ergodic literature*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press. 1997. 203 p.
22. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumatica*. 2007. URL : <https://tinyurl.com/mpzzpfpm> (accessed: 08.09.2023)
23. Bernal-Merino M. A. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialized Translation*. 2006. Vol. 6. P. 22-36
24. Bernal-Merino M. A. *The Localisation of Video Games*. A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements for the degree of PhD. London. 2013. 433 p.
25. Bernal-Merino M. A. *Translation and localization in video games. Making entertainment software global*. New York : Routledge. 2015. 302 p.
26. Bewersdorff J. *Luck, Logic, and White Lies: The Mathematics of Games*. Wellesley, MA : A K Peters. Translated by D. Kramer. 2005. 486 p.
27. Bogost I. *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA : MIT Press. 2007. 464 p.
28. Bode C., Dietrich R. *Future Narratives : Theory, Poetics, and Media-Historical Moment*. Vol. 1. 2013. 225 p.
29. Chandler H. M., Deming S. O., *The Game Localization Handbook* (2nd edition). Sudbury, MA : Jones & Bartlett Learning. 2012. 376 p.
30. Clarke R. I., Jin Ha Lee. *Why Video Game Genres Fail : A Classificatory Analysis*. *School of Information Studies – Faculty Scholarship*. 2015. URL : <https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?filename=0&article=1167&context=istpub&type=additional> (accessed: 08.11.2023)

31. Computer Games. Text, Narrative and Play. Buckingham D. and others. Cambridge : Polity Press. 2006. 210 p.
32. Crawford C. The Art of Computer Game Design. 1997. URL : https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf (accessed: 14.09.2023)
33. Czech D. Challenges in video game localization : An integrated perspective. *Explorations : A Journal of Language and Literature*. 2013. 24 p.
34. Deterding S., Zagal J. P. The many Faces of Role-Playing game studies. *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations*. New York : Routledge. 2018. P. 1-16.
35. Dimitrievski M. 33 Evolutionary Gaming Statistics of 2023. 2023. URL : <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (accessed: 27.11.2023)
36. Eskelinen M. The Gaming Situation. *Game studies*. 2001. Vol. 1(1) URL : <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (accessed: 21.09.2023)
37. Fernández Costales A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. *MonTi Monografías de Traducción e Interpretación*. 2012. Vol. 4. P. 385-408.
38. Hadji-Vasilev A. 23 Video Game and Online Gaming Statistics, Facts & Trends for 2023. 2023. URL : <https://www.cloudwards.net/online-gaming-statistics/> (accessed: 27.11.2023)
39. Hawreliak J. On the Procedural Mode. *Approaches to Videogame Discourse : Lexis, Interaction, Textuality*. Ed. by I. Balteiro, A. Ensslin. New York : Bloomsbury Academic. 2021. P. 223-246.
40. Honeywood R. Fung J. Best Practices for Game Localization. 2011. URL : <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf> (accessed: 18.10.2023)

41. Jain A., Sra M., Maes P. Adding Proprioceptive Feedback to Virtual Reality Experiences Using Galvanic Vestibular Stimulation. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2019. Paper 675. P. 1-14.
42. Jiménez-Crespo M. Translation and Web Localization. London and New York : Routledge. 2013. 256 p.
43. JRPG vs. WRPG: Different priorities, and the reasons behind them. URL : <https://the-artifice.com/jrpg-vs-wrpg/> (accessed: 08.10.2023)
44. King G., Krzywinska T. Screenplay : Cinema / Videogames / Interfaces. London : Wallflower Press. 2002. 229 p.
45. Mangiron Hevia C. Training game localisers online : teaching methods, translation competence and curricular design. *The Interpreter and Translator Trainer*. 2021. Vol. 15(1). P. 34-50
46. Mangiron Hevia C., O'Hagan M. Game localization. Amsterdam : John Benjamins. 2013. 374 p.
47. Mangiron Hevia C. Video Games Localisation : Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives*. 2007. Vol. 14. P. 306-323.
48. Mehrabian A. Silent messages. Belmont, CA : Wadsworth Publishing Company. 1971. 152 p.
49. Mejías-Climent L. Multimodality and Dubbing in Video Games : A Research Approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series : Themes in Translation Studies*. 2017. Vol. 17. P. 99-113.
50. Pearce C. Story as Play Space : Narrative in Games. *Game On : The History and Culture of Video Games*. Ed. by L. King. London : Universe Publishing. 2002. P. 112-119.
51. Price M., Snyder E. Our Hero's Quest: An Examination of the History and Influence of Role-playing Games. 2015. 37 p.

52. Rouse M. What does Role-Playing Game Mean? 2020.
URL : <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>
(accessed: 13.10.2023)
53. Slater M., Usoh M. Body Centred Interaction in Immersive Virtual Environments. *Artificial Life and Virtual Reality*. Westfield College, University of London. 1999. P. 125-148
54. Stahl R. Have you played the War on Terror? *Critical Studies in Media Communication*. 2006. Vol. 23(2). P. 112-130.
55. Translating & Adapting The Witcher 3. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Gxg5INjNopo> (accessed: 14.10.2023)
56. Van Leeuwen T. Multimodality. *The Routledge handbook of applied linguistics*. New York : Routledge. 2011. P. 668-682.
57. Vidart D. El juego y la condición humana. Notas para una antropología de la libertad en la necesidad. Montevideo : Ediciones de la Banda Oriental. 1995. 155 p.
58. Wolf M. J. P. The video game explosion : a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut : Greenwood Press. 2008. 380 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

59. Atlus, P Studio. Відеогра “Persona 5: Royal”. 2019.
60. Digital Extremes. Відеогра “Warframe”. 2013.
61. Klei Entertainment. Відеогра “Oxygen Not Included”. 2017.
62. Larian Studios. Відеогра “Baldur’s Gate III”. 2023.

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as core features and strategies of the English-language role-play video games localization into Ukrainian.

The object of the work can be defined as inspecting audiovisual texts of such video games as "Warframe", "Persona 5: Royal", "Baldur's Gate III" as an object of Ukrainian localization.

The main aims of the paper consist in discovering the attributes of the RPG text structure, conducting research on the difficulties of video game localization, and reflecting on the used strategies in previous Ukrainian localizations of the aforementioned genre. It determined the accomplishments of such objectives as:

- definition video game as a modern multimodal media process;
- analysis of the main localization issues and the ways of overcoming them;
- establishing core features of RPG texts as of a localization material;
- inspecting previous cases of Ukrainian localization of role-play video games.

The theoretical basis included in the work were the key notions of the game studies (Aarseth, Buckingham, Juul, Price) and of video game localization researches (Bernal-Merino, Jiménez-Crespo, Mangiron Hevia).

The scientific novelty of the presented research lies in the investigation of the RPG text structure and discovering main principles and difficulties of its localization into Ukrainian language.

Key-words: *localization, video game, RPG, multimodality, cultural adaptation, cross-culture communication, translation strategies*

**Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я, Дядюнова Марина Ігорівна,
студентка 2 курсу магістратури, денної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальність 035 філологія, спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійна програма Переклад (англійський), адреса електронної пошти nyafania@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему **«Особливості локалізації англomовних рольових відеоігор українською мовою»** відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____

Підпис _____

ПІБ Дядюнова Марина Ігорівна