

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

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

**Кваліфікаційна робота
магістра**

**на тему ЛЕКСИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ
ІГОР (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНИХ ІГОР ТА ЇХ
УКРАЇНСЬКОМОВНИХ ЛОКАЛІЗАЦІЙ)**

Виконав: студент 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)
Чакалов Микита Андрійович

Керівник к.ф.н., доц. Запольських С. П.
Рецензент к.ф.н., доц. Андреева І. О.

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

**З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА**

ЧАКАЛОВУ МИКИТІ АНДРІЙОВИЧУ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Лексичні особливості локалізації англійськомовних комп'ютерних ігор в українськомовних версіях»
Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Запольських С. П., к.ф.н., доц.
затверджені наказом ЗНУ від «11» квітня 2023 року № 521-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи 07.12.2023 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту):

теоретичні дослідження відеоігрового контенту; особливості лексичної 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) аналіз теоретичних джерел; 2) розглянути лексичні особливості локалізації рольових відеоігор українською мовою; 3) розглянути технічні аспекти локалізації.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Запольських С. П., к.ф.н., доц.	09.06.2023	09.06.2023
Розділ 1	Запольських С. П., к.ф.н., доц.	25.09.2023	25.09.2023
Розділ 2	Запольських С. П., к.ф.н., доц.	01.10.2023	01.10.2023
Висновки	Запольських С. П., к.ф.н., доц.	01.12.2023	01.12.2023

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.А. Чакалов

Керівник роботи _____

С. П. Запольських

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____

В. В. Погонєць

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 51 стор., 54 джерела.

Об’єкт дослідження: процес локалізації відеоігор з мови оригіналу (англійської) на українську.

Мета роботи: виявити лексичні особливості перекладу українською мовою оригінальних англомовних текстів рольових відеоігор.

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 ми дійшли висновку, що локалізація рольових відеоігор включає адаптацію гри до мови та культури конкретного регіону, забезпечуючи доступність та зрозумілість для місцевої аудиторії. Локалізація включає різні рівні, від простого перекладу текстів до повної адаптації гри з урахуванням місцевих правил і законів. У розгляді такої рольової гри як “World of Warcraft” ми виявили локалізацію не лише лінгвістичних, а й культурних та соціальних аспектів. Систематичний підхід до локалізації визначає якість перекладу та забезпечує повноцінний геймерський досвід для української аудиторії.

Ключові слова: локалізація, відеогра, переклад, рольові відеоігри, адаптація, перекладацькі помилки, український контекст.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	6
1.1 Поняття локалізації, види ігор.....	6
1.2 Основні рівні та концепції локалізації відеоігор.....	11
1.3 Проблемні питання локалізації рольових відеоігор та варіанти їх розв'язання.....	18
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ “WORLD OF WARCRAFT”	29
2.1 Відеогра “World of Warcraft”: лінгвопрагматична характеристика і особливості локалізації.....	29
2.2 Труднощі локалізації та способи вирішення проблем.....	42
ВИСНОВКИ	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	54

ВСТУП

Комп'ютерні ігри, у яких відеоформат передбачає взаємодію з глядачем з'явилися у 1960-х роках у США. Проте частиною американської поп-культури вони стали через 10 років, а української – лише на початку 2000-х. У зв'язку з тим, що переважна більшість популярних відеоігор розроблялися і досі розробляються англійською мовою і транслюються у світі мовою оригіналу, геймери з тих країн, у яких англійська не є державною мовою, мають менше шансів на якісну та продуктивну гру через складнощі перекладу.

Сучасна комп'ютерна гра – це складний продукт, у якому поєднуються різні види текстової, графічної та аудіовізуальної інформації. Отже, для кожного виду інформації потрібна локалізація – комплексна адаптація продукту для нової цільової аудиторії.

Актуальність дипломної роботи на цю тему, пов'язана з поширенням комп'ютерних ігор та їхнім впливом на розвиток суспільства, оскільки наразі зростає потреба у професійних локалізаційних послугах, які враховують культурні та мовні особливості українськомовної аудиторії.

Однією з ключових проблем є адаптація англомовних ігор до українського середовища та культури, зокрема переклад назв, діалогів, інтерфейсів, та інших елементів гри. Успішна локалізація вимагає не лише знання обох мов, але й розуміння контексту і культурних відмінностей. Коректний переклад може вплинути на розуміння сюжету гри, завдань гравця, його залученість у гру та загальні враження від взаємодії з продуктом.

Вивченням особливостей локалізації комп'ютерних ігор займалися такі українські та закордонні вчені: Л. Алаєва, М. Бернал-Меріно, С. Єльцова, А. Косталес, А. Міщенко, М. Пилипчук, Р. Хонівуд.

Мета цієї наукової розвідки полягає у тому, щоб дослідити та проаналізувати лексичні особливості локалізації англомовних комп'ютерних ігор в українськомовних версіях з урахуванням культурних та мовних аспектів.

З огляду на це, перед нами постають такі **завдання**:

- дослідити поняття перекладу відеоігор у контексті локалізації;
- проаналізувати основні рівні та концепції локалізації відеоігор;
- вивчити вже існуючі локалізовані ігри в Україні та дослідити якість перекладів, інтерфейсів та інших текстових елементів доступних на ринку ігор;
- розглянути технічні аспекти локалізації – програмування інтерфейсів, звукові та графічні компоненти рольової гри для правильної імплементації перекладів;
- розробити рекомендації для вдосконалення процесу локалізації.

Об’єктом дослідження – специфіка локалізації відеоігор з мови оригіналу (англійської) на українську.

Предмет дослідження – лексичні особливості рольової комп’ютерної відеогри “World of Warcraft”.

Методи дослідження. Дослідження було проведено на основі таких методів як *лінгвістичний аналіз* текстів відеогри та ігрового спілкування, *якісний соціокультурний аналіз* локалізованих епізодів та *семіотичний аналіз* – дослідження впливу вибору лексики на створення атмосфери гри та сприйняття сюжету.

Теоретична значимість цієї роботи полягає в розширенні розуміння процесу локалізації відеоігор, зосереджуючись на лексичних особливостях перекладу рольової комп’ютерної відеогри “World of Warcraft” з англійської на українську.

Практична значимість виявляється у покращенні якості перекладу рольових відеоігор для української аудиторії, сприяючи оптимальному та якісному використанню лексичних елементів.

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

У вступі зібрано загальні відомості про наукову роботу, зокрема, пояснюється вибір теми, вказано мету, завдання, актуальність та новизну

дослідження, його предмет та об'єкт, методи дослідження, охарактеризовано теоретичну та практичну значимість.

Перший розділ є теоретичним. У ньому міститься інформація про поняття локалізації та види ігор, досліджено основні рівні та концепції локалізації відеоігор, а також зібрано та узагальнено основні проблеми локалізації рольових відеоігор та варіанти їх розв'язання.

Другий розділ – практичний. Там ми розглянули перекладену на українську мову рольову відеогру “World of Warcraft”, проаналізувавши особливості її локалізації. Також було надано лінгвопрагматичну характеристику гри, проаналізовано основні помилки, які зустрічаються у перекладі та надано рекомендації щодо їх виправлення.

У висновках ми узагальнили результати нашої наукової роботи.

Загальна кількість сторінок – 51, використаних джерел – 54.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

1.1 Поняття локалізації, види ігор

У сучасному інформаційному суспільстві, в якому ігрова індустрія посідає важливу роль, локалізація відеоігор є однією з ключових складових успіху на міжнародному ринку. Цей розділ присвячений вивченню поняття локалізації та ролі, яку вона відіграє в індустрії відеоігор.

Однією з ключових складових локалізації в індустрії відеоігор є переклад. Цей процес складається з адаптації текстового та звукового контенту гри для специфічного регіонального чи культурного ринку. Переклад охоплює перенесення текстів, діалогів, інтерфейсу та інших елементів гри на мову цільової аудиторії. Основна мета перекладу в контексті локалізації полягає в забезпеченні зручності та розуміння гри для користувачів, які не володіють мовою оригіналу.

Науковиці Єльцова С. та Алаєва Л. наголошують, що локалізація з точки зору мовознавства – це специфічний вид перекладу, при якому враховуються культурно-специфічні особливості адресата.

Дослідниці зазначають: *«Головна мета мовної локалізації комп'ютерно-ігрового дискурсу – передача емоцій, відтворення схожого ігрового досвіду в представників цільової аудиторії, незалежно від рівня володіння мовою та культурного досвіду»* [Єльцова, Алаєва 2019, с. 60].

Тобто локалізація в індустрії відеоігор – це процес адаптації відеогри для специфічного регіонального чи культурного ринку.

Вона включає в себе переклад тексту, діалогів, інтерфейсу та інших текстових та звукових елементів гри на мову та культуру цільової аудиторії.

Основною метою локалізації є забезпечення зручності та розуміння гри для гравців, які не володіють мовою оригіналу.

Відтак, локалізація може бути часткова (перекладене головне меню та присутні субтитри) та повна (перекладене все – інтерфейс, сюжетні діалоги, відеоролики тощо).

На якість локалізації, на нашу думку, впливають навіть такі аспекти як послідовність написання календарної дати, а також валюта. У різних країнах використовуються різні формати дат, різні валюти, числа, роздільники десяткових чисел і різні форми написання адрес. Однаково написана дата може мати зовсім різні значення у Великій Британії і, приміром, Америці чи Україні.

Поняття локалізації ігор тісно пов'язане з жанрами різних ігор через мовні та культурні аспекти геймдизайну. Різні жанри відеоігор мають різні вимоги до локалізації через специфіку їхнього геймплею та взаємодії з гравцями.

Раніше питання категорій та стилів комп'ютерних ігор розглядали як дрібниці, що цікавлять лише обмежену групу осіб у світі розваг та хобі. Спочатку розробники визначали класифікації ігор, враховуючи їхній дизайн, тематику, стиль та призначення [Egenfeldt-Nielse, 2008, с. 5].

У 2001 році дослідник відеоігор Вулф М. у своїй роботі «Матерія відеоігри» (“The Medium of the Video Game”) вперше чітко визначив поняття жанру комп'ютерної гри. Він обрав тип активності гравця, який фігурує у грі, як ключовий критерій. Дослідник стверджував, що жанри ігор відрізняються від кіно та літератури завдяки наявності активної участі аудиторії у подіях, взаємодії гравця і персонажа, а також через конфлікт, який об'єднує всі ігрові події. Зрештою Вулф виділив 42 жанри комп'ютерних ігор [Wolf 2001, с. 77-92].

Наразі жанри комп'ютерних ігор все ще не мають остаточного визначення. Проте розробники завжди концептуально визначають, до якого жанру належить їхня гра.

Хоч класифікація жанрів за Волфом залишається актуальною і зараз, сьогодні з'являються й новіші варіанти жанрового узагальнення ігор. Спробував укласти свій перелік ігор за жанрами і український вчений Гордієнко А., який відзначає такі види відеоігор: бойовики (шутери, файтинги, слешери, аркади, стелс-екшени), симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні), стратегії, пригоди та рольові ігри [Гордієнко 2017, с. 59]

За його словами, в окреслених жанрах діяльність гравця полягає у використанні певної моделі поведінки, психологічний зміст та структура якої суттєво відрізняються.

Тож, бойовики, своєю чергою поділяються на:

– **шутери** (First-Person Shooters) – це ігри, де гравець бачить світ від першої особи та взаємодіє з ним, стріляючи та використовуючи різноманітне озброєння;

– **файтинг** (Fighting Games) – гравці контролюють персонажів, які змагаються один на один у рукопашному бою;

– **слешери** (Hack and Slash) – гравець проходить рівні, борючись з великою кількістю ворогів, використовуючи швидкі та ефектні атаки;

– **аркади** (Arcade Games) – це динамічні ігри зі спрощеним геймплеем, часто з високою швидкістю та великою кількістю дії.

– **стелс-екшени** (Stealth Games) – ігри, у яких гравець повинен уникати прямого зіткнення з ворогами, використовуючи хитрість та вміння маскуватися.

Різноманітним видом ігор є і симуляції, які також поділяються на:

– **технічні симулятори** – це ігри, які моделюють реальні технічні процеси, такі як авіасимулятори чи симулятори водіння автомобіля;

– **аркадні симулятори** – ті, які спрощено моделюють реальність, зберігаючи при цьому аркадний стиль гри;

– **спортивні симулятори** – ігри, що моделюють спортивні події та види спорту, намагаючись відтворити реальний геймплей спортивних змагань;

– **економічні симулятори** – там гравці управляють бізнесами або економічними системами, ухвалюючи рішення про інвестиції, виробництво та залучаючи певні ресурси.

Тим часом ігри-стратегії поділяються на ті, що **відбуваються у реальному часі** – там гравці управляють армією та розвивають базу в реальному часі, приймаючи стратегічні рішення в бойових сценаріях, а також **покрокові стратегії** (Turn-Based Strategy), де гравці відтворюють свої дії у пошаговому режимі, роблячи рухи на мапі та ухвалюючи рішення про військові операції та ресурси.

Ігри-пригоди теж поділяються тільки на два жанри:

– **Point-and-Click Adventure** – це ігри, в яких гравці взаємодіють з оточуючим середовищем, шукаючи рішення головоломок та розв'язуючи сюжетні завдання;

– **Interactive Drama** – ігри, що нагадують фільми або книги, де гравець ухвалює рішення, які впливають на розвиток сюжету та кінцевий результат.

Останній вид ігор – рольові (RPG) – також має різні жанри:

– **класичні RPG** – це ігри, в яких гравці контролюють персонажів, розвивають їхні навички та характеристики, взаємодіють з іншими персонажами та вирішують завдання величезних світів;

– **MMORPG** (Massively Multiplayer Online RPG) – це онлайн ігри, де тисячі гравців можуть взаємодіяти між собою у великому віртуальному світі, розвивати своїх персонажів та виконувати спільні завдання [Цеслів 2021].

По ігровому жанру часто визначають складність та сам обсяг перекладацьких робіт. Перекладач Пім А. пропонує такий перелік жанрів ігор, які поділяються за складністю перекладу робіт:

- **стратегія** – гра, у якій дуже мала ймовірність зустріти діалогові мовні повідомлення. У ній може бути багато графічних ресурсів, на яких є написи, що вимагають перекладу. Відтак, для перекладу відеоігор, стратегії – це найлегший варіант;

- **3D-шутер** – це також одна з найпростіших для перекладу ігор. Найбільші текстові повідомлення можна побачити у брифінгах (тобто інструкціях). Водночас у шутерах з елементами пригод і рольових ігор можуть з'явитися і діалоги з NPC, і звукове озвучення цих діалогів. Що стосується графіки, то перекладу потребують ігрова панель, елементи інтерфейсу та текстури;

- **перегони** є аналогічними до 3D-шутера, оскільки також потребують перекладу брифінгів, описів гоночних засобів, їх вузлів і агрегатів;

- **симулятор** має принципові відмінності від згаданих вище жанрів. Симулятор реально існуючого зразка бойової техніки вимагає максимально точного дотримання термінології, притаманної тій чи іншій сфері людської діяльності. У перекладі таких ігор необхідно зберігати і точно відтворювати всі військово-технічні терміни;

- **RPG (role-playing game)** є, найбільш важкою категорією ігор для перекладу. RPG – це велика кількість текстів, багатоваріантний і затяжний геймплей, через який можливі складнощі у тестуванні вироблених текстових правок. Саме, для перекладу RPG-ігор локалізаторам вжитися у роль персонажа, аби переклад вийшов максимально якісним [Pym 1992, с. 280-285].

Тож жанри ігор, на нашу думку, значною мірою впливають на вибір правильної локалізаційної стратегії, оскільки різниця у їхніх характеристиках може вимагати специфічного підходу до адаптації гри до конкретного культурного та мовного середовища.

Можна припустити, що рольові ігри та пригодницькі ігри, які спираються на складні сюжети та багатозначний текст, часто потребують докладної локалізації для збереження сенсу та глибини історії. У той час як бойовики та файтинги, які зосереджені на динамічних бойових сценах, можуть вимагати точних перекладів команд та інтерфейсу, щоб гравці могли ефективно взаємодіяти з грою.

Крім того, культурні та мовні особливості кожного регіону мають вирішальне значення при локалізації. Розуміння цих аспектів дозволяє розробникам ігор вибирати правильний жанр для певного ринку, що сприяє більш успішній рецепції гри серед гравців.

Отже, локалізація ігор – це специфічний вид перекладу, включає адаптацію гри для конкретного регіонального чи культурного ринку.

Основна мета локалізації полягає в передачі емоцій та відтворенні ігрового досвіду для різних аудиторій, незалежно від їхнього рівня мовної володіння та культурного досвіду.

Різні жанри ігор впливають на складність локалізації. У цьому контексті, стратегії та 3D-шутери належать до менш складних для перекладу, оскільки мають менше діалогового контенту. З іншого боку, рольові ігри визнаються найважчими для локалізації через обширний обсяг тексту та складний геймплей.

Важливо враховувати ці відмінності при виборі локалізаційної стратегії, оскільки вони визначають не тільки переклад тексту, але і адаптацію гри до ментальності та культурних особливостей цільової аудиторії.

Загалом, успішна локалізація відеоігор вимагає не лише високого рівня мовних навичок перекладачів, але і розуміння глибинних культурних контекстів та технічних знань. Такий підхід дозволяє не тільки передати сенс та достовірність гри, а й забезпечити зручність та задоволення для гравців.

1.2 Основні рівні та концепції локалізації відеоігор

Існують різні рівні локалізації відеоігор, які використовуються для того, щоб зробити гру зрозумілою, доступною та прийнятною для гравців у різних країнах та культурних середовищах.

Зазвичай рівні локалізації варіюються залежно від спроможності розробників виділяти кошти на процес локалізації у тій чи іншій країні.

Науковці Гізер Ч. та Демінг С. виділяли чотири рівня локалізації, які поділяються за рівнем фінансування.

Перший рівень локалізації, при якому гра імпортується мовою оригіналу без змін, застосовується в тих випадках, коли у грі міститься мінімальна кількість тексту та сюжетних складових, тому й немає необхідності в адаптації до мови цільової аудиторії.

Другий рівень локалізації включає в себе переклад коробки, у якій продається гра, та супровідної документації. Це може бути важливим для гравців, які мають базове розуміння іноземної мови. Цей підхід застосовується в іграх з обмеженою кількістю текстового контенту.

Третій рівень локалізації включає частковий переклад тексту гри, залишаючи озвучення діалогів, виконання музичних композицій мовою оригіналу. Це дозволяє зменшити витрати, оскільки переклад поширюється тільки на друковану текстову інформацію, але забезпечує зрозумілість гри завдяки субтитрам.

Найбільш повний і завершений підхід – це повна локалізація, яка включає переклад усіх ресурсів гри, від тексту та звукових файлів до графіки та керівництва. Цей рівень локалізації максимально якісно сприйматиметься гравцями, що володіють різними мовами та є представниками різних культур [Heather, Deming 2011, с. 12-14].

Тим часом українські дослідники ігрової сфери Головащенко Л. та Лимар М. зазначають, що міжнародні та національні ринки надають перевагу різним рівням локалізації, залежно від бажань та очікувань своїх цільових груп.

«Ці рівні локалізації передбачають створення оновленого аудіовізуального продукту, який можна охарактеризувати як *стандартизований* (standardised), який не вимагає перекладу, а єдиною доступною мовою є мова оригіналу; *напівлокалізований* (semi-localised); локалізований (localised);

високолокалізований (highly localised); та *культурно-специфічний* (culturally-customised) з повним перекладом на цільові мови, разом з необхідною культурною адаптацією», – вважають вчені [Головащенко, Лимар 2022, с. 20].

Рівень локалізації визначають такі чинники:

- популярність продукту серед споживачів;
- наявність чи відсутність конкурентів, які пропонують практично ідентичну чи подібну продукцію;
- дефіцит продукції.

Тож якщо продукція (у нашому дослідженні це гра) користується попитом серед споживачів і на ринку попит перевищує пропозицію, виробник не витратиме значні кошти на її локалізацію [Мищенко 2012, с. 153].

Таким чином, вибір рівня локалізації гри певним чином залежить від бюджетних обмежень, цільової аудиторії та стратегії розробника гри щодо ринкового впровадження.

Досліджуючи питання локалізації ігор, вважаємо важливим також проаналізувати такі явища як *культуралізація* та *інтернаціоналізація*, оскільки вони є невід’ємною частиною цього процесу.

Учені Головацька Ю. та Новосад Ю. пояснюють, що культуралізація включає в себе глибокий аналіз відеоігор, що дозволяє оцінити цей продукт як на світовому багатокультурному ринку, так і в конкретному регіоні. Тобто локалізація сприяє зрозумінню змісту гри завдяки перекладу, а культуралізація відкриває можливості для геймерів взаємодіяти з вмістом гри на більш глибокому та значущому рівні.

«Помилки на міжкультурному рівні часто дорого обходяться для розробників і видавців ігор – це не тільки втрата потенційних доходів, але й більш серйозні наслідки, зокрема негативне ставлення громадськості, погіршення корпоративного іміджу та, навіть, напружені відносини з місцевою владою», – наголошують науковці [Головацька, Новосад 2020, с. 217].

Тим часом знавці ігор Хонівуд Р. та Фунг Дж. виділяють наступні етапи культуризації:

1. Реактивна культуралізація. Вона має на меті уникнення порушень культурних норм і забезпечення конкурентоспроможності відеоігор на цільовому ринку.

2. Локалізація спрямована на розуміння вмісту відеогри. Вона виконує «типову» локалізацію для забезпечення розуміння гри користувачами.

3. Проактивна культуралізація. Вона ставить за мету надати змістовний характер грі і, у результаті, адаптувати відеогру для цільової аудиторії [Honeywood 2012].

Інший аспект локалізації ігор, про який ми вже згадували раніше, – інтернаціоналізація ігор. Вчена Міщенко А. пояснює його як «процес створення фахового тексту незалежно від національної традиції».

Основна ідея інтернаціоналізації тексту полягає в такому:

1) економія на локалізації технічної документації до національних стандартів ринків-збуту;

2) зрозумілість тексту за межами власної культури;

3) можливість повторного використання окремих сегментів тексту для публікації [Міщенко 2012, с. 153].

Тобто культуралізація передбачає врахування культурних особливостей та норм для оптимальної адаптації ігор до цільової аудиторії, тоді як інтернаціоналізація спрямована на забезпечення доступу та розуміння гри широкою глобальною аудиторією.

Врахування цих аспектів дозволяє не лише зробити гру доступною для різних культур, а й підвищити її конкурентоздатність на світовому ринку.

Крім того, локалізація відеоігор передбачає використання розробниками певних стратегій та концепцій, які дозволяють зробити процес пристосування гри більш якісним та зручним.

Першою та однією з ключових концепцій, яку слід враховувати під час процесу локалізації відеоігор, є «юзабельність» ігор (**playability**). Це поняття впливає не лише на остаточний вигляд продукту, але й на рівень задоволення від ігрового процесу. На базовому рівні локалізація має бути максимально близькою та схожою до оригінального контенту. Однак у зв'язку з жорсткими термінами розробки відеоігор, датами їх випуску та можливим неправильним розумінням труднощів, які можуть виникнути під час локалізації, переклад відеоігор часто виявляється недостатньо якісним.

Це може призвести до скарг гравців із різних країн на офіційних ігрових форумах і блогах, де вони висловлюють невдоволення помилками у локалізації та перекладі, які відволікають їх або навіть викликають роздратування, що зрештою підштовхує до видалення локалізованої версії гри. Цей факт підтверджується тим, що гравці часто формують аматорські групи перекладачів, щоб самостійно покращити якість локалізації відеоігор [Dietz 2006, с. 125].

Так, важливим елементом у локалізації відеоігор є **креативний переклад** або **транскреація**, оскільки він є основною складовою ефективного та адекватного відтворення різноманітних елементів у грі. У сучасній геймерській культурі, де успішна комунікація є пріоритетом, уникнення буквального та дослівного перекладу набуває особливого значення.

Суть транскреації полягає в усвідомленій заміні зображень, тексту та посилань, які можуть вважатися занадто специфічними для певної культури та можуть бути незрозумілими для цільової аудиторії або негативно сприйнятими нею [Головацька, Новосад 2020, с. 219].

Іграми, які відомі своєю вдалою локалізацією, що включають транскреацію або креативний переклад, є “The Witcher 3: Wild Hunt” (гра від польського розробника CD Projekt Red, що славиться вдалою локалізацією – високоякісним перекладом і адаптацією гумору та діалогів до кожного ринку) та “Overwatch” (гра від Blizzard, що відома яскравими персонажами, ігровою

історією та діалогами). Локалізація цих ігор дозволяє адаптувати їх до різних культур, зберігаючи при цьому їхній унікальний стиль.

Друга концепція локалізації, яку розробив перекладач Лефевер А., це **рерайтинг**, тобто **перекладування** слів чи словосполучень, що зустрічаються у грі. Він визначає літературний переклад та рерайтинг як адаптацію твору до цільової аудиторії з іншою мовою та культурним контекстом.

Термін «рерайтинг» виходить за межі простої трансляції або комунікаційного вираження фактичного тексту та базується на інших творчих мотиваціях. Локалізація відеоігор, що спрямована на різні аудиторії, може впливати на різні соціокультурні системи. Розробники прагнуть досягти єднання продукту під одним брендом, незважаючи на зміни, які можуть бути внесені локалізаторами за згодою власників відеогри.

Яскравим прикладом рерайтингу є гра “Wolfenstein”, з німецької версії якої вилучили посилання на нацистську Німеччину, її символи та атрибутику. Таке рішення ухвалила компанія Activision, спираючись на вимоги німецької рейтингової групи (USK), аби продавати гру в Німеччині [Renish 2017].

Третьою, додатковою, концепцією є **трансдаптація**. Вона спрямована на впровадження субтитрів та аудіоопису, а також використання перекладацьких трансформацій та методів адаптації контенту для відповіді на потреби геймерів, що мають порушення слуху чи зору.

У сфері відеоігор існують певні недоліки, оскільки розробники часто не враховують потреби людей з інвалідністю, зокрема, нечуючих чи незрячих. Серед основних інструментів для забезпечення доступу до ігрових послуг людей з інвалідністю відзначають такі:

- субтитрування;
- розмовне субтитрування;
- аудіоопис;
- жестова мова [Branigan 1987, с. 310].

Деякі популярні ігри вже мають ці елементи доступності та безбар'єрності. Приміром, опція субтитрування доступна практично в усіх нових ТОП-іграх, серед яких рольова гра “The Witcher 3: Wild Hunt”, пригодницька гра “Red Dead Redemption 2”, науково-фантастична гра “Cyberpunk 2077” тощо. Повноцінні субтитри допомагають допомагають гравцям розуміти діалоги та інші звукові ефекти.

Розмовне субтитрування або аудіоопис доступні у горор-грі “The Last of Us Part II”, пригодницьких іграх “Marvel’s Spider-Man: Miles Morales” та “Watch Dogs: Legion”.

Жестовий переклад зустрічається у значно меншій кількості відеоігор, проте сьогодні він стає все більшою тенденцією в гейміндустрії. Зараз такі адаптивні можливості доступні в аркадному автосимуляторі “Forza Horizon” та новій пригодницькій грі “The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom”. Гравці можуть користуватися жестовим перекладом, обравши цю функцію у налаштуваннях або скориставшись нею на спеціальних додаткових ресурсах.

Отже, існує чотири рівні локалізації, які відрізняються за ступенем фінансування. Перший рівень локалізації передбачає, що продукт (у нашому випадку – гра) імпортується мовою оригіналу. Другий рівень – переклад коробки та документації (тобто, правил гри). Третій – частковий переклад тексту гри, при якому музичні композиції та діалоги транслюються мовою оригіналу. Четвертий рівень – переклад всієї гри.

Також існують різні концепції локалізації: концепція «юзабельності» (зручності та доступності), яка впливає на задоволення від ігрового процесу.

Інші концепції – транскреації, ререйтингу та трансадаптації – допомагають адаптувати відеоігри до різних культур, зберігаючи при цьому їхню унікальність та роблячи їх доступними для людей з інвалідністю. Дотримання принципів доступності наразі є важливим аспектом розробки відеоігор.

1.3 Проблемні питання локалізації рольових відеоігор та варіанти їх розв'язання

Локалізація рольових відеоігор – це складний та багатогранний процес, який вимагає не лише власне перекладу текстів, а й певної адаптації гри до культурних та мовних особливостей різних аудиторій.

У цьому підрозділі ми розглянемо виклики, що пов'язані з локалізацією рольових ігор, які постають перед розробниками та перекладачами. Умовно їх можна поділити на **сенсові (або етичні), технічні та лінгвістичні проблеми**. Також ми ознайомимося з рішеннями цих проблем, які пропонують дослідники та фахівці, що знаються на локалізації ігор.

Однак перш за все, слід розібратися з таким явищем як рольові ігри загалом. Для позначення рольових відеоігор експерт у цій сфері Хеймбург Е. пропонує використовувати такий розширений та ґрунтовний термін як «багатоосібна (багатокористувацька) онлайн ролєва гра» або MMORPG (походить від англійського визначення “massively multiplayer online role-playing games”) [Heimburg 2003].

Цей термін особливо поширений серед розробників та гравців у азійських країнах, таких як Китай, Японія та Південна Корея, де існує високий попит на ігри, спрямовані на значну кількість учасників, що грають з комп'ютера [Mangiron 2006, с. 310].

Як зазначає дослідниця Чередничок Т., переважна більшість рольових відеоігор складається з трьох типів текстів: інструкцій, діалогів та описів.

Відтак, інструкція – це деталізовані вказівки, які визначають поведінку головного героя в ігровому світі. Ці інструкції характеризуються короткими простими реченнями, наказовим тоном і обов'язковим використанням власних назв. Підказки та попередження можуть розглядатися як підтип інструкції, які

надають інформацію гравцеві для орієнтації або попередження. Інструкції є важливою складовою квестів.

Діалог виступає як інструмент, що сприяє розгортанню та розвитку сюжету в грі. Діалоги включають звертання, еліпсис (тобто пропуск у розмові деяких структурних елементів, які мають домислюватись за контекстом) та використання власних назв. Головний герой взаємодіє з іншими персонажами або самою грою через діалог, що відкриває можливості для вибору дій, впливаючи на сюжет та кінцівку гри.

Описи складають основну частину ігрових текстів, оскільки вони вводять гравця в світ гри, його правила та докладно описують місцевість, предмети, явища, персонажів та завдання. У рольових відеоіграх описи відрізняються розгорнутими реченнями і художньою мовою [Чередничок 2015].

Особливістю рольових відеоігор є глибокий сюжет, великий обсяг діалогів та масштабний ігровий всесвіт. Це робить їх особливо чутливими до процесу локалізації.

Слід зазначити, що перед локалізаторами часто постають численні виклики та проблеми, пов'язані з відтворенням культурних та мовних нюансів, збереженням автентичності та забезпеченням максимального задоволення від гри для гравців з різних країн світу.

Дослідниці Єльцова С. та Алаєва Л. наголошують, що локалізацію ігор необхідно здійснювати з урахуванням культури, законодавства, історії та традицій цільової країни, оскільки якщо цього не робити – може виникнути певна міскомунікація і, як наслідок, значна **сенсова проблема**.

«Наприклад, гра, в якій українці представлені як негативні персонажі, навряд чи буде прихильно сприйнята на українському ринку. Відповідно, при подібному сюжеті може встати завдання часткової зміни сценарію», – пишуть науковиці (с. 62).

Зокрема, прикладом такої гри є “Atomic Heart”, у якій ще з моменту релізу почали з'являтися скріншоти ігрового моменту з убивством свині. Її

довго б'ють палицею, і коли тварина вмирає на її боці залишається слід від ударів у вигляді літери Z. Убита свиня (з якої російські геймери чомусь порівнюють українців) з літерою, яка стала одним із головних символів російського вторгнення, викликала захват у гравців з Росії [Борисіхіна 2023].

Іншим прикладом є те, що у Японії заборонені певні цифри, наприклад, число чотири, оскільки китайський ієрогліф “死亡”, який означає цю цифру – вимовляється майже тотожно до слова «смерть». У корейську та японську мови ці слова з деякими змінами у вимові прийшли з китайської [Сорока 2023].

Німецька дослідниця Гепферіш С., звертає увагу на те, що засоби невербальної комунікації у різних країнах можуть різнитися. Проте, у контексті міжкультурної взаємодії, ключовим для полікультурної аудиторії є здатність чітко ідентифікувати їх, визначати їхнє місце та передбачати їхнє значення [Göpferisch 2002, с. 120].

Наприклад, піктограми, які використовуються для позначення аеропорту, ескалатора, туалету, ресторану, камери схову, поліції, швидкої допомоги тощо. Ці символи створюють можливість однозначного розпізнавання та розуміння навіть гетерогенною аудиторією (тобто такою, до якої входять геймери різної статі, віку, національності, релігії тощо).

Слід зазначити, що стандартизуються не лише символи, але і їхня форма та колір. Наприклад, червоний колір викликає збудження та тривогу, тому використовується для позначення небезпеки на знаках, що вказують на потенційні загрози для життя чи здоров'я людини, або пов'язані з гасінням вогню.

У всіх заборонних знаках часто використовується червоний колір у поєднанні з білим. Жовтий та помаранчевий колір також мають збудливий ефект та призначені для привертання уваги, що робить їх підходящими для попередження про небезпеку.

Комбінація чорного та помаранчевого використовується, коли потрібно вказати на потенційну небезпеку, оскільки ці кольори добре видно.

Синій колір має заспокійливий вплив, і в поєднанні з білим використовується для передачі інформації, викладення вимог чи рекомендацій.

Зелений колір також має заспокійливий ефект, тому його комбінацію з білим використовують для позначення безпечних місць та вказівок на установи з надання першої допомоги хворим чи постраждалим [Міщенко 2012, с. 155].

Відтак, аналізуючи особливості локалізації рольових відеоігор, треба розглядати питання, пов'язані з різницею в менталітетах, використанням ідіом та фраз, а також з різноманітністю культурних реалій. У локалізації рольових відеоігор ключову роль відіграє взаємодія розробників з глобальною аудиторією, забезпечуючи глибше занурення гравців та створюючи максимальний комфорт під час гри.

Другий вид проблем, з яким стикаються перекладачі у процесі локалізації ігор – це **технічні труднощі**. Вони перекладу виникають через різницю в довжині слів, темпі мовлення та обмеження ресурсів для зберігання текстової, графічної та звукової інформації.

Приміром, у грі “Hogwarts Legacy” один з персонажів каже такі слова: “I’ve got a bad feeling about this”. Ця фраза є мовним кліше і широко використовується в іграх, фільмах і книгах. В англійській версії вона звучить доволі лаконічно, тоді як в українській локалізації так: «Я не відчуваю нічого хорошого від цієї ситуації».

Також існують випадки, коли правильний переклад з точки зору граматики, стилю, сенсу і емоційного забарвлення, після озвучення, може спричинити погіршення враження від локалізованої гри. Так, в оригінальній англійській версії гри “The Last of Us” закадровий голос описує море так: “The storm raged outside, echoing the turmoil within her soul”. В українській опис такий: «Шторм бушував за вікном, віддзеркалюючи настрій цієї бурі».

У цьому випадку, англійський текст вдало використовує метафору “the storm within her soul” для більш емоційного та гарного опису шторму. Тоді як

український переклад, хоч і правильно передає сенс, але через особливості мови виглядає більш формальним та менш емоційним.

Таким чином, можна зробити висновок, що у деяких випадках необхідно не лише перекладати текст та переозвучувати його, але також виконувати дублювання (у вигляді субтитрів) для досягнення найкращого результату.

Перекладачам слід звертати увагу на тривалість перекладу кожної репліки або діалогу, аби перекладена версія займала таку ж кількість часу, як і оригінальна. Це може бути складно з огляду на використання в оригінальному тексті скорочень, еліпсис, динамічність самої озвучки тощо.

Вдалим прикладом цього вважаємо буквальний переклад фрази, яка лунає у грі “Dark Souls”. В оригіналі вона звучить так: “The shadows whispered secrets that the daylight dared not reveal”. А в українському перекладі так: «Тіні шепотіли таємниці, які світло дня не наважилося розкрити».

Крім того, рольові та пригодницькі відеоігри часто містять літературні уривки, які необхідно перекласти, зберігаючи літературність та поетичність тексту. Існують також відеоігри, текст яких повністю чи частково є римованим – “BattleBlock Theater”, “Child of Light”, “Crypt of the NecroDancer” [O’Hagan 2013, с. 287].

Також слід наголосити, що подекуди локалізатори стикаються зі складнощами у перекладі глосарію, який охоплює всі терміни, які з’являються у відеоігрі (імена, символи, місця, предмети, зброя тощо) [Video game translations: mistakes and challenges].

Бувають випадки, коли популярну гру, яка не має української локалізації, перекладають фанати. Проте у фанатському перекладі зустрічаються випадки некоректного використання синонімів, зокрема, у рольових відеоіграх, присвячених магії. Йдеться, приміром, про переклад слів “enchantment” і “charm” у новій грі “Hogwarts Legacy”, реліз якої відбувся у 2023 році.

Спочатку аматори перекладали обидва слова як «причарування». Проте у грі вони використовуються для позначення різних видів чародійства.

“Enchantment” означає застосування надприродної сили до предметів, тоді як “charm” вказує на магічний вплив на людей. Зрештою, перекладачі стали тлумачити “enchantment” як «зачарування», а “charm” – як «пристрит» (це суто українське слово, що означає магічний вплив).

Українські учені Гнатенко Д., Венгер Ю. та Дружина Т. вважають наявність безеквівалентної лексики основною лінгвістичною особливістю комп’ютерних ігор.

«Прикладами у контексті гри є магічні закляття, істоти, назви місцевостей чи людей. До подібної лексики також можна віднести терміни, поняття й назви, створені під конкретну гру. Сама ж безеквівалентна лексика виконує важливу функцію передачі національного колориту мови. Перекладач повинен перебувати в постійному пошуку нових трансформацій, коректного перекладу, що найбільш правильно відбиває зміст», – наголошують науковиці [Гнатенко, Венгер, Дружина 2020, с. 70].

Водночас керівник агенції ігрової локалізації UnlocTeam Рабощук А., аналізуючи питання перекладу відеоігор з англійської на українську, наголошує на тому, що української ігрової термінології як такої ніколи не існувало.

«Це був сленг, це були певні слова з розмовного вжитку, які ми перетягнули в українську, десь з англійської простою транслітерацією, але здебільшого ми принесли цю термінологію з російської мови. Таких слів дуже багато і це абсолютно нормально – це наша історія, її неможливо відкинути», – зазначив експерт.

За його словами, українські локалізатори, не знаючи англійської, транслітерували терміни з ігор. Тобто така термінологія ніколи не була справжньою та усталеною, а було просто розмовним стилем [Проблеми, критика і майбутнє перекладів ігор українською мовою 2023].

Крім того, часто перекладачі припускаються до таких **лінгвістичних помилок**, які призводять до невідповідності змісту перекладу оригіналу. У такому випадку «перекладацькою помилкою», серед іншого, називають

помилки, що знижують якість перекладу як самостійного тексту і порушують інші нормативні вимоги до перекладу.

Йдеться про порушення норм мови перекладу (помилки лексичного, граматичного, стилістичного, орфографічного та пунктуаційного характеру), а також логічні та смислові помилки (спотворення змісту оригіналу, неточності й неясності) [Сльцова, Алаєва 2019, с. 62].

Прикладом такої неточності, перекладацької помилки, вважаємо епізод у грі “Echoes of Eternity”. Одна з реплік в оригіналі гри звучить так: “The moonlit night cast a spell of tranquility over the ancient ruins”. У перекладеному на українську варіанті так: «Місячна ніч наклала заклинання спокою на давні руїни».

У цьому прикладі, переклад містить лексичні та стилістичні помилки. «Наклала заклинання» є неправильним вибором слів і, на нашу думку, псує елегантність оригіналу. Крім того, деяке спотворення оригінального сенсу та введення додаткових деталей, яких не було в оригінальному тексті, зовсім змінило значення цієї репліки.

Серед інших особливостей та бар’єрів, які стоять на шляху до якісної локалізації, науковці звертають увагу на таке:

1. Платформа: розмір або довжина тексту часто залежить від типу консолі чи платформи, на якій транслюється гра. У деяких випадках існують певні обмеження щодо розміру тексту.

2. Відсутність оригіналу: проблеми з перекладом можуть виникнути, якщо фахівець не має доступу до контексту гри. Це може вплинути на точність і адекватність перекладу, оскільки відсутність контексту ускладнює правильне розуміння значень слів чи виразів.

3. Вікова класифікація: існує певна система кодування, що визначає вікову класифікацію ігор в Європі (вона називається PEGI). Там використовуються відповідні позначки +3, +7, +12, +16 та +18. Це дозволяє перекладачеві отримати уявлення про вікову категорію гравця (тобто кінцевого

споживача продукту). З іншого боку, дає можливість обирати або виключати певні мовні елементи (наприклад, уникати перекладу нецензурної лексики та знаходити більш підходящі контекстуальні заміни).

4. Гендерна ідентичність: різні мови мають свої власні особливості використання слів, пов'язаних зі статтю чи гендером. Раніше локалізація прагнула бути гендерно-нейтральною, але зараз переклад відеоігор стає більш адаптованими. Це важливо не тільки для розрізнення чоловічої та жіночої аудиторії, а й для трансгендерних чи небінарних гравців.

5. Акценти персонажів: залежно від ролі персонажа, локалізатор може надати йому певний акцент або особливості мовлення, що влучно відтворюватимуть його характер чи соціальний статус.

6. Імена персонажів: у випадку, якщо замовник не вимагає перекладу імен героїв, перекладач може виявити творчий підхід до вибору, залишаючи їхні імена в оригінальній формі або шукати адекватні еквіваленти, аби забезпечити максимальну зрозумілість для аудиторії.

7. Часовий контекст: переклад тексту повинен здійснюватися без прив'язки до конкретного часу, аби гравці могли насолоджуватися грою і через кілька років після її випуску, не втрачаючи актуальність культурного контексту.

8. Релігія: зазвичай оптимальним варіантом є уникнення релігійних аспектів у перекладі, оскільки їхня невірна інтерпретація може призвести до вилучення гри з ринку або відкладення її випуску. Наприклад, колись компанія Sony тимчасово зняла з продажу гру “Little Big Planet” через некоректну згадку про Коран [O’Hagan 2013, с. 287-297].

Насамкінець, говорячи про проблеми, що виникають під час адаптації відеоігор в українському геймерському просторі, слід згадати про «бич» якісної локалізації – машинний переклад.

Науковиця Чередничок Т. провела дослідження, результати якого показали, що Google Translate та Microsoft Translate роблять нерелевантний переклад.

Тож у якості експерименту вона взяла такий оригінальний фрагмент з гри “Hand of Fate 2”: “The estate is located just **southeast** of here. I wish all of you the best of luck. Remember, once you’re done at the **Seven Sun’s** estate, it’s imperative that you meet me back inside the **Flaming Fist** compound (HF)”.

Авторський переклад звучав наступним чином: «Маєток розташований на **південному сході**. Я бажаю всім вам успіхів. Пам’ятайте, що як тільки-но ви впораєтесь в **Семи Сонцях**, ви обов’язково маєте зустрітись зі мною в **Полум’яному Кулаці**».

Проте сервіси машинних перекладів не впоралися із завданням, залишивши неперекладені фрагменти – southeast, Seven Sun’s, Flaming Fist. Google Translate переклав текст так: «Садиба розташована лише на південний схід від сюди. Я бажаю всім вам удачі. Пам’ятайте, що, як тільки ви закінчите в маєтку Сім Сон, обов’язково ви зустрінете мене зсередини Flaming Fist».

А Microsoft Translate так: «Садиба знаходиться тільки на південному сході звідси. Бажаю всім вам удачі. Пам’ятайте, як тільки ви закінчите на сім’s Estate, це необхідно, щоб ви зустрітись зі мною всередині з’єднання Flaming кулак» [Чередничок 2019].

Можна зробити висновок, що сервіси автоматичного перекладу демонструють неякісний результат: у тексті наявні граматичні та лексичні помилки, а глосарій (базові слова, що часто зустрічаються у цій грі) взагалі залишилися без перекладу.

Дослідники та експерти, що займаються вивченням проблем перекладу та локалізації рольових відеоігор, пропонують варіанти розв’язання цих питань.

1. Перекладачі мають підвищувати рівень власної експертності. Деякі відеоігри передбачають глибоке розуміння перекладачем специфіки гри та вузькопрофільної термінології. Наприклад, перекладачі, що працюють над серією відеоігор “World of Warcraft” від компанії Blizzard, повинні мати такий же рівень експертизи у галузі зброї та військового ремесла, як і технічні перекладачі, які опрацьовують тексти про справжню зброю.

2. Перекладачі повинні вміти шукати інформацію з різних галузей. Перекладачам слід володіти вмінням працювати з термінологічними базами даних, розуміти основні аспекти дублювання голосу та створення субтитрів, а також виявляти творчий підхід при виборі привабливих найменувань для різноманітних об'єктів, що часто представлені в іграх римованими властивостями та аналогічною лексикою.

Нині, попри наявність літератури з локалізації ігор, дослідники відзначають відсутність вичерпних тематичних досліджень, які дозволили б встановити закономірності та тенденції в таких аспектах, як стратегії перекладу, адаптація культурних реалій та гумору [Локалізація ігор: для тих, хто хоче спробувати у перекладі все 2021].

3. Розробники мають надавати перекладачам відеоігор більше творчих можливостей, у порівнянні з перекладачами, що працюють в інших сферах.

4. Перекладачі мають розуміти контекст гри. Для цього вони мають проходити гру, вивчати знімки екранів або переглядати відео інших геймерів, які записують та завантажують своє проходження гри на YouTube.

«Ще одна гостра проблема в цій сфері стосується методології досліджень, яка на сьогодні здебільшого була упущена. Отримання необхідний для перекладу матеріалів з відеоігор, таких як контекст та їх аналіз є складним і трудомістким процесом через їх інтерактивний та нелінійний характер», – пояснюють науковці Головацька Ю. та Процишин Т., що вивчають локалізацію ігор у контексті перекладознавства [Головацька, Новосад 2019, с. 746].

5. Українським локалізаторам та перекладачам слід відмовитися від російської мови та російської ігрової термінології. Це є новою тенденцією, що з'явилася лише у 2022-2023 роках, оскільки раніше, міжнародні локалізаційні агенції віддавали перевагу російській мові (навіть в українському ігровому просторі). Проте цьогоріч вже вийшло чимало ігор з офіційною українською локалізацією – “Farlanders”, “Strategic Mind: Spirit of Liberty” [Самусенко 2023].

Отже, рольові відеоігри – це унікальний жанр, який завойовує все більше прихильників у різних культурах світу. Проте їхнє глобальне поширення вимагає не тільки технічної, але й культурної адаптації. Локалізація рольових відеоігор є складним завданням, зокрема через культурні відмінності та особливості мовлення.

Мовні бар'єри також є значною проблемою для локалізаторів, оскільки перекладачам потрібно не лише відтворити зміст, а й передати емоції та нюанси мовлення. Різноманітні граматичні структури, вживання сленгу та культурно зумовлені вирази ускладнюють процес локалізації.

Крім того, у деяких випадках виникає питання якісної та зрозумілої передачі унікальних особливостей персонажів, таких як голосовий акцент, гендерні відмінності та навіть їхні імена. Це може впливати на ідентифікацію гравця з героєм та загальні враження, що складуться у геймера від гри.

Тож, ми відзначили такі основні категорії проблем як сенсові (стосуються відображення культурної чутливості та уникнення стереотипів), технічні (приспосовування гри до різних ринків, якість перекладу, адаптація) та лінгвістичні (переклад текстів та діалогів, який відповідає рівню оригіналу за якістю та сенсами).

Для ефективної локалізації рольових відеоігор експерти, що знаються на питанні локалізації ігор, радять підвищувати фаховість перекладачів, забезпечуючи глибоке розуміння специфіки гри та релевантної термінології. Перекладачам слід вміло використовувати різні джерела інформації та застосовувати творчий підхід для точного та привабливого перекладу.

Також розробники мають надавати перекладачам більше творчих можливостей та забезпечувати їм розуміння контексту гри. Важливо розвивати методологію досліджень для вивчення інтерактивного та нелінійного характеру матеріалів відеоігор, сприяючи покращенню процесу локалізації та забезпеченню кращого взаєморозуміння між гравцями різних культур.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ “WORLD OF WARCRAFT”

2.1 Відеогра “World of Warcraft”: лінгвопрагматична характеристика і особливості локалізації

Однією з найвідоміших та найвпливовіших масових багатокористувацьких онлайн-рольових ігор (MMORPG) є “World of Warcraft”. Її розробила та випустила компанія Blizzard Entertainment у 2004 році, і відтоді вона стала однією з найбільш успішних та популярних рольових ігор у світі.

У “World of Warcraft” гравці можуть створювати свого власного персонажа, вибирати його расу та клас, а також вирушати з ним в інтерактивний віртуальний світ Азероту. Гра наповнена фентезійним сетингом, де зіштовхуються різні фракції, раси та магичні створіння.

Основними особливостями цієї рольової гри є такі:

- **Створення персонажа:** гравці створюють власних унікальних персонажів, обираючи між різними расами (люди, ельфи, орки тощо) та класами (воїн, маг, рибалка тощо);
- **Прокачування та розвиток:** герої можуть отримувати досвід та прокачувати свої навички, розвиваючи персонажа та отримуючи нові вміння;
- **Груповий зміст:** гра зосереджена на груповому геймплеймі. Гравці можуть об'єднуватися в групи для виконання подій та проведення рейдів;
- **ПвЕ та ПвП битви:** “World of Warcraft” пропонує багато елементів гри, спрямованих як на взаємодію з вражаючими комп'ютерними

контрольованими персонажами (ПвЕ – Player versus Environment), так і на взаємодію з іншими гравцями (ПвП – Player versus Player).

“World of Warcraft” локалізована на багато мов, зокрема французьку, німецьку, іспанську та інші. Завдяки цьому гравці можуть обирати мову інтерфейсу та текстів у грі, але зазвичай українська мова не є варіантом. Офіційної української локалізації наразі немає, проте існує велика мережа аматорів-волонтерів (серед яких і професійні перекладачі), які працюють над створенням та покращенням локалізації цієї гри в українському сегменті. Вона називається “CurseForge” і долучитися до неї може кожен охочий геймер, який знає англійську мову.

Попри те, що ця локалізація є любительською, вона все ще залишається популярною та затребуваною. Проаналізувавши 120 годин гри, ми дійшли висновку, що там часто зустрічаються важливі та якісні елементи локалізації, на які слід звернути увагу.

Умовно локалізацію гри “World of Warcraft” можна поділити на три етапи: переклад інструкцій та правил, переклад діалогів та переклад сюжетів. У кожному з них є свої особливості.

Переклад інструкцій та правил. В іграх часто зустрічаються процедурні інструкції, які визначають порядок дій гравця для досягнення певного результату. Правильний переклад цих інструкцій є важливим, оскільки від нього залежить коректне розуміння гравцем того, що від нього вимагається в грі. Тоді як через некоректний переклад гравець може зіткнутися з труднощами виконання завдань чи програшом внаслідок нерозуміння інструкцій.

Відтак, перше, на що слід звернути увагу – це **семантичні нюанси та культурна відповідність** перекладу. Періодично, під час гри, на екрані з’являється наступне попередження:

“This effect can only occur once every 1 second”.

«Цей ефект може виникати лише раз на 1 сек».

Цей приклад ілюструє, як локалізація забезпечує семантичну точність під час адаптації числових і технічних деталей (1 секунда). Переклад відповідає оригінальному змісту і зберігає функціональний аспект ігрової механіки. Під час локалізації дуже важливо точно зберігати такі технічні елементи, щоб уникнути плутанини під час гри.

Іншим прикладом якісного та зрозумілого перекладу правил у грі “World of Warcraft” є такий епізод:

“You can change your talent choice while in an inn or a major city”.

«Ви можете змінити вибір таланту, перебуваючи в корчмі або великому місті».

Переклад забезпечує ясність і легкість сприйняття, що важливо для розуміння гри геймером. Він підтримує термінологію гри («вибір таланту», «корчма», «велике місто») і надає прості інструкції, важливі для механіки ігрового процесу.

Також важливим аспектом перекладу правил та інструкцій є **семантичні нюанси в підказках взаємодії**. Йдеться про те, що настанови мають бути максимально зрозумілими та чіткими. Власне, локалізатори гри “World of Warcraft” дотримуються цього правила:

“Press X to open the mysterious door”.

«Натиснути X, щоб відкрити таємні двері».

Переклад точно передає функціональність інтерактивної підказки, гарантуючи, що гравці розуміють необхідну дію. Використання «таємних дверей» (mysterious door) українською мовою додає відчуття інтриги, доречне для сеттингу RPG. Це зберігає стислість і ясність оригінальної інструкції, що має вирішальне значення для плавного ігрового процесу.

Ідентичними є правила перекладу **інструкцій щодо бойової системи**:

“To dodge an enemy’s attack, double tap the direction button”.

«Для уникнення ворожого удару, двічі тисніть кнопку напрямку».

Цей переклад залишається правильним у контексті чіткості та терміновості оригінальної інструкції, що має вирішальне значення в бойових сценаріях, де важливо оперативно реагувати та виконувати завдання.

Фраза «двічі тапніть кнопку напрямку» проста, але водночас гарантує, що гравці зрозуміють швидкі дії, необхідні під час бою. Ефективний переклад такої ігрової механіки необхідний для підтримки темпу гри та залучення гравців. У цьому випадку простежується використання слова іншомовного походження, яке активно використовують українські гравці – «тапніть».

Подібним прикладом якісної локалізації у цій грі є **адаптація опису дій**, що вказує на високий ступінь уваги до деталей та контексту:

“Detonates an explosive mine right in front of you, damaging enemies near the landing point”.

«Запускає вибухову міну прямо перед вами, завдаючи шкоди ворогам, що перебувають поблизу точки приземлення».

Переклад фіксує динамічну дію, описану в оригінальному українському тексті. Такі описи є важливими в іграх, орієнтованих на дії, де точна та яскрава мова може покращити досвід гравця. Переклад також гарантує, що дія описана у спосіб, який інтуїтивно зрозумілий англомовним гравцям, підкреслює безпосередній характер дії («прямо перед вами»).

Наведемо більш емоційно забарвлений приклад адаптації опису дій, який теж є доволі якісним та показовим:

“In the mystical land of Eldoria, embark on a quest to retrieve the legendary artifact, guarded by the ancient dragon. Navigate through treacherous terrains, solve puzzles, and engage in epic battles to prove your worth”.

«У містичній країні Ельдорія розпочніть квест для відновлення легендарного артефакту, який охороняє стародавній дракон. Пройдіть крізь хиткі місця, розв'яжіть головоломки та ведіть епічні битви, щоб довести чого ви варті».

Локалізований опис використовує терміни та вирази, які близькі українській культурі, зрозумілі та відомі гравцям. «Містична країна Ельдорія» замість, приміром, «містичної країни Eldoria», враховує місцеві вподобання, смак та асоціації.

Опис дій зберігає емоційну насиченість та стриманість, що важливо для збереження атмосфери гри. Використання словосполучень «розпочніть квест» та «відновлення легендарного артефакту» підкреслює епічний характер завдань.

Крім того, значне місце у перекладі ігрових текстів займає **прагматична точність і культурна чутливість**. Так, переклад ігор повинен бути прагматично точним, тобто передавати не лише слова, але і їхній сенс у конкретному контексті. Важливо враховувати логіку сценарію, щоб гравець зберігав правильне розуміння подій, завдань та діалогів.

Локалізація загалом повинна враховувати культурні особливості та менталітет кожної цільової аудиторії. Як ми вже наголошували у теоретичній частині наукової роботи, терміни, які можуть бути неправильно сприйняті гравцями чи вважаються образливими у конкретній культурі, повинні бути адаптовані для відповідності місцевим нормам.

Цей аспект також сприяє підвищенню задоволення гравців від гри та формує позитивне враження від локалізованого продукту:

“... and significantly knocking it back”.

«... і сильно відкидаючи його назад».

Цей переклад демонструє прагматичну точність у передачі дії в контексті гри. Фраза фіксує фізичність дії («відкидаючи назад») з наголосом на її інтенсивності («сильно»). У локалізації дуже важливо точно представляти дії та ефекти, щоб підтримувати ясність ігрового процесу та занурення гравця. Переклад також має бути культурно нейтральним, уникати ідіом або виразів, які можуть бути неправильно витлумачені різними культурами.

Крім того, важливою та логічною складовою перекладу рольової гри «World of Warcraft» є **послідовність в описі ігрової механіки**. Переклад ігрової

механіки, яка визначає правила та способи взаємодії геймера з грою, є ключовим елементом.

Важливо точно передати функціонал та можливості гри, щоб гравець зберігав розуміння геймплею. Він має з легкістю розуміти порядок подій, правила гри та можливості персонажів, тому зробити це – обов’язок локалізаторів. Прикладом адекватного перекладу є така фраза:

“Wrathful Faerie: any direct attacks on the target restore 0.5% mana”.

«Гнівна фея: будь-які прямі атаки на ціль відновлюють 0,5% мани».

Переклад тут демонструє глибоке розуміння ігрової механіки, гарантуючи, що такі терміни, як «мана» та «божевілля», перекладені правильно. Послідовність в описі ігрової механіки має вирішальне значення для розуміння гравцем ігрового балансу. Перекладач також повинен знати, як ці терміни зазвичай використовуються в ігровій спільноті, щоб забезпечити правильний переклад та легкість розуміння.

Також, ще однією особливістю рольових ігор та віртуального світу загалом, за нашими спостереженнями, є глибокий та чуттєвий опис зовнішності персонажів. Це заохочує геймерів обирати зовнішні характеристики, «смакуючи» та насолоджуючись їхнім описом. Вдала локалізація таких зовнішніх показників – справа перекладачів:

“Choose character’s hair color: golden, silver, fiery”.

«Оберіть колір волосся персонажа: золотистий, сріблястий, вогняний».

Цей переклад пропонує культурно знайомі варіанти кольорів, що гарантує, що гравці можуть легко ознайомитися з параметрами налаштування. Використання яскравих дескрипторів, таких як «золотистий», «сріблястий» і «вогняний», не лише перекладає фізичні характеристики, але й додає поетичний відтінок, посилюючи фантастичний аспект гри. Така увага до деталей у параметрах налаштування допомагає створити більш захоплюючий і персоналізований ігровий досвід.

Тож переклад інструкцій та правил у грі вимагає уважності до кількох ключових аспектів. Перш за все, важливо зберегти точність та однозначність, щоб гравці чітко розуміли вказівки та правила гри. Далі, локалізаторам слід враховувати культурні особливості цільової аудиторії, адаптуючи терміни та вирази до їхнього розуміння. Крім того, важливо передавати емоційний тон та атмосферу гри через текст інструкцій, зберігаючи відчуття занурення. Слід уникати буквального перекладу, зосереджуючи увагу на технічній правильності локалізації.

Переклад діалогів. Одним з основоположних моментів локалізації є переклад діалогів. Діалоги містять важливу інформацію та виражають характери персонажів. Переклад діалогів повинен передавати контекст, враховувати культурні відмінності та адаптуватися до виразного стилю мовлення персонажів.

Правильний переклад діалогів зберігає відповідність оригіналу, але при цьому робить мовний вираз доступним та зрозумілим для цільової аудиторії. Граматична правильність та стилістична правильність є ключовими для збереження характеру та відчуття гри.

Тож особливістю локалізації рольових відеоігор, яка якісно відображена у локалізації гри “World of Warcraft”, є переклад діалогів та характеристик:

“Well, you will need my help if you want to protect your loved ones”.

«Що ж, вам знадобиться моя допомога, якщо ви хочете захистити своїх близьких».

Цей переклад ефективно передає наміри та уявлення про особистість персонажа, зберігаючи розмовний і дещо неформальний тон, який присутній і в українській версії. Це показує, як діалоги персонажів локалізовані не лише за мовою, але й за зображенням героїв та емоційним резонансом.

Переклад також гарантує належну передачу культурних конотацій, пов’язаних із сім’єю та її захистом.

Пропонуємо розглянути ще один, на нашу думку, якісний приклад перекладу діалогів персонажу:

“Only the brave of heart can pass through the Dark Woods of Elvin”.

«Тільки хоробрі серця можуть пройти через Темні ліси Ельвін».

У цьому прикладі показано діалог персонажа, який є частиною квесту. Переклад передає містичний і авантюрний тон, характерний для фентезійних ігор. Завдання таких перекладів полягає в тому, щоб зберегти поетичний і трохи архаїчний стиль, який часто характеризує фентезійні сцени, додаючи відчуття занурення.

Іншим, не менш атмосферним та показовим прикладом, є частина діалогу персонажів, що **відображає культурний контекст**:

“Ancient legends speak of a hero who defeated the dark dragon”.

«Давні легенди розповідають про героя, який здолав темного дракона».

Переклад вловлює культурний резонанс фольклору, який зазвичай зустрічається в українській оповідній традиції. Згадка про «стародавні легенди» і «темного дракона» добре відповідає українському стилю оповідання, в якому часто присутні перекази про героїв і міфічних істот. Таке культурне узгодження в діалогах посилює занурення гравця.

Підсумовуючи, слід звернути увагу на те, що переклад діалогів у грі є складним завданням, яке вимагає збалансованості між збереженням сенсу та емоцій діалогів та їх адаптацією до культурних реалій цільової аудиторії. Перекладачам важливо уникати буквральності та «сухості» тексту, прагнучи втілити у текст кольоровість та стиль оригіналу. Культурні відмінності вираження емоцій, гумору та нюансів повинні бути уважно враховані.

Локалізаторам важливо також розуміти характер персонажів та забезпечувати правильне відтворення їхньої індивідуальності у новій мові. Збереження емоційного звучання та контексту діалогів відіграє ключову роль у створенні комфортного та цікавого ігрового досвіду для гравців у різних культурних середовищах.

Переклад сюжетів. Сюжет є важливою частиною ігрового досвіду. Локалізація сюжету, а саме переклад та адаптація, повинні враховувати культурні особливості та адаптуватися до мови цільової аудиторії, щоб зберегти емоційний вигляд та дозволити гравцеві глибше взаємодіяти з історією.

Так, правильний переклад сюжетних елементів забезпечує збереження атмосфери. Якщо переклад неправильно відтворить контекст та деталі сюжету, гравець може втратити частину глибини ігрового світу. Наведемо приклад якісного **опису середовища**:

“The ancient city lies in ruins, its streets bathed in moonlight”.

«Стародавнє місто лежить у руїнах, його вулиці залиті місячним світлом».

Цей приклад надає яскравий опис ігрового середовища. Він спрямований на те, щоб викликати відчуття таємниці та історії, що має вирішальне значення для створення атмосфери в ігрових світах. Вибір таких слів, як «стародавнє», «руїни» та «залитий місячним світлом», створює візуально насичену сцену, яка покращує занурення гравця.

Ідентичним прикладом є **адаптація екологічних описів**. Екологічні описи включають у себе природні ландшафти, місця та інші деталі, що формують візуальне та атмосферне враження від гри. Примітно, що назви географічних об'єктів, таких як гори, ліси, ріки, повинні бути адаптовані до реалій життя гравців.

Описи погодних умов, природних явищ та природних об'єктів повинні бути перекладені так, щоб вони були зрозумілі та близькі до цільової аудиторії:

“The path led through a dense, foggy forest, where each tree whispered ancient secrets”.

«Стежка вела через густий, туманний ліс, де кожне дерево шепотіло стародавні таємниці».

Опис перекладено так, щоб створити містичне й атмосферне середовище. Використання таких слів як «туманний ліс» і «шепотіло стародавні таємниці»

українською мовою створює яскраве та захоплююче середовище. Така мова опису має вирішальне значення в рольових іграх для створення захоплюючого ігрового світу.

Наступні важливі пункти – це **стиль оповіді та узгодженість тону**. Вони відіграють ключову роль у локалізації відеоігор, оскільки визначають, як саме гравець сприймає контекст гри та взаємодіє з віртуальним світом, персонажами та сюжетом. Ці аспекти мають величезне значення для створення зручного та приємного досвіду для гравців:

“Having remained unobstructed to rule his kingdom, the Lich King began preparing for his true mission in the world”.

«Залишившись без можливості правити своїм королівством, Король Ліч починає йти до своєї справжньої місії у світі».

Український переклад передає стиль оповіді, зберігаючи епічний та дещо формальний тон, який часто асоціюється з фентезійною літературою та іграми. Ця узгодженість тону є важливою для занурення гравця у віртуальний світ. Вибір таких слів, як «справжня місія» додає величі та таємничості, що є надзвичайно важливим для жанру фентезі.

Одним із найважливіших, на нашу думку, елементів локалізації є описована мова та образи, оскільки ці аспекти впливають на емоційне враження та загальні відчуття від взаємодії з ігровим середовищем. Розглянемо, як це може впливати на переклад відеоігор:

“Small groups of marauding skeletons and corpses wandered the outskirts of the village and were easily defeated”.

«Невеликі групи мародерських скелетів і трупів блукали околицями села, де їх було легко знищити».

У цьому випадку український переклад зберігає яскравий і описовий характер оригінального тексту. Використання таких слів, як «мародерство», «скелети», «трупи» та «околиці», створює яскравий уявний образ, необхідний для створення сцени в ігровому середовищі. Вибір прикметників і зображення

навколишнього середовища відіграють вирішальну роль у створенні заманливого епізоду гри.

У першому розділі, спираючись на бачення учених, ми вже звертали увагу на те, що важливу роль у локалізації відіграє також якісний **переклад технічної та ігрової термінології**.

“People from the Alliance Fortress will need any help to survive in the Terokkar Forest”.

«Людам з Твердині Альянсу знадобиться будь-яка допомога, щоб вижити в Тероккарському лісі».

Цей приклад демонструє якісний переклад термінології, пов’язаної з іграми, зі збереженням її оригінального контексту та значення. «Твердині Альянсу» (Alliance Fortress) і «Тероккарський ліс» (Terokkar Forest) є специфічними для гри, і їхній точний переклад є надзвичайно важливим для збереження безперервності розуміння гри геймером. Такі переклади вимагають не лише мовних навичок, а й розуміння ігрового світу та його унікальних елементів.

Ще одним цікавим елементом локалізації сюжету є **переклад пліток** (quest text). Переклад пліток повинен враховувати контекст і завдання, щоб забезпечити логічність та послідовність. Гравець повинен чітко розуміти натяк на виконання завдання, який міститься у цих плітках.

“Rumors say that a forgotten treasure is hidden in the castle’s dungeons”.

«Чутки кажуть, що в підземеллях замку ховається забутий скарб».

Цей зразок представляє плітки NPC (тобто, їх транслюють неігрові персонажі), які часто служать для надання підказок або знань в іграх. Переклад зберігає інтригу та неформальний тон, характерний для чуток. Такі переклади важливі для додання глибини ігровому світу та заохочення до дослідження.

Одним з найцікавіших сюжетних моментів є культурні згадки в історії та передісторії різних подій.

Відтак, локалізатори мають приділити значну увагу і цим моментам, аби вони резонували українським геймерам:

“Legend says that these lands were once illuminated by a majestic dragon, the protector of the realm”.

«Легенда каже, що ці землі колись були освітлені вогнем величного дракона, захисником царства».

Цей, майже буквальный переклад, доповнює історію гри усім знайомою легендою. «Величний дракон» як міфічний захисник є поняттям, яке добре узгоджується з українськими фольклорними традиціями. Включення таких культурно багатих елементів у історію підсилює глибину та автентичність ігрового світу.

Схожим прикладом є **опис динамічних подій** у “World of Warcraft”. Така локалізація повинна зберігати узгодженість описів подій із загальним сюжетом гри. Гравець повинен легко розуміти, як динамічна подія вписується у великий контекст ігрового світу.

Динамічні події часто створюють напругу та емоційні моменти. Локалізація повинна передати ці відчуття, зберігаючи загальний стиль гри:

“During the full moon, a mysterious force animates the statues in the ancient temple”.

«Під час повного місяця, таємнича сила оживляє статуї у старовинному храмі».

Цей переклад відображає магічну суть події. Фраза «Під час повного місяця» встановлює конкретний, культурно значущий час, створюючи відчуття таємниці та розуміння надприродних явищ, які часто зустрічаються в слов'янському фольклорі. Переклад зберігає атмосферність оригіналу, що має вирішальне значення для захоплюючої оповіді в рольових іграх.

Тож переклад сюжету гри вимагає вміння зберігати цілісність і загальний стиль, одночасно пристосовуючи його до культурних особливостей цільової аудиторії.

Локалізаторам важливо дотримуватися основних сюжетних ліній та передавати ключові повороти і події так, щоб вони залишалися цікавими та зрозумілими для гравців у новій (у нашому випадку – українській) мові.

Отже, під час локалізації інструкцій, діалогів та сюжетних ліній, переклад має враховувати тон, емоційний струмінь та стилістику оригіналу, забезпечуючи подібний рівень вражень для гравців у різних культурах.

Важливо також враховувати, які зміни можуть бути необхідні для адаптації сюжету до культурних особливостей та норм цільової аудиторії, зберігаючи при цьому основний сенс та ідентичність гри.

Проаналізувавши оригінальний англomовний варіант гри та український переклад, ми помітили, що для інструкцій та правил характерний буквальный та однозначний переклад, тоді як для діалогів та сюжетів – більш художній та живий, неоднозначний.

Загалом можна відзначити високу якість перекладів гри “World of Warcraft” на українську мову, які резонують вітчизняним геймерам. Такий успіх перекладу зумовлений комбінацією фаховості перекладачів, їхньою уважністю до деталей та адаптацією до мовних особливостей.

Розробники гри та локалізатори приділити значну увагу деталям, враховуючи особливості української культури та геймерського співтовариства. Це включає в себе правильне передавання гумору, уникнення культурних недорозумінь та адаптацію гри до менталітету гравців.

Також варто підкреслити важливість технічної сторони локалізації, зокрема правильної реалізації інтерфейсу та графічних елементів. Це дозволяє забезпечити плавний та зручний геймплей для користувачів, тому гра “World of Warcraft”, на нашу думку, стала відмінним прикладом вдалої локалізації.

Забезпечення правильного відтворення гри українською мовою відкриває можливості для розвитку геймінг-спільноти в Україні. Заохочуючи участь гравців у подіях, турнірах та обміні інформацією, локалізатори створюють сприятливий ґрунт для формування злагодженої геймерської культури в країні.

2.2 Труднощі локалізації та способи вирішення проблем

Гра “World of Warcraft” визнана світовим бестселером та здобула величезну популярність серед гравців різних країн. Однак, щоб забезпечити повне занурення у гру та її розуміння, необхідно подолати виклики, пов’язані із різницею в мовах та культурних особливостях. Розгляд цих труднощів та розробка ефективних стратегій їх вирішення є актуальним завданням для вдосконалення якості локалізації великих ігрових проєктів.

Цей підрозділ дипломної роботи присвячений аналізу труднощів, що виникають під час локалізації цієї відеогри. Попри високу якість перекладацьких текстів, які ми проаналізували у попередньому підрозділі, слід пам’ятати, що локалізацією цієї гри в Україні займаються аматори, тому там все ще зустрічаються певні недоліки.

Першою проблемою, яку ми виявили під час аналізу українського перекладу гри “World of Warcraft” є **елементи культурної несумісності**. Наведемо декілька прикладів:

“The early bird catches the worm”.

«Ранок любить кожного».

У цьому прикладі український переклад не передає англійський ідіоматичний вираз, втрачаючи його оригінальний сенс. Це може бути результатом буквального перекладу без урахування мовних засобів виразності:

“Under the moonlit sky, the mystical creatures of the enchanted forest gather for a sacred ritual”.

«Під місячним небом містичні створіння чарівного лісу збираються на святковий обряд».

Український переклад у цьому випадку не враховує конкретних вірувань або культурних нюансів, що можуть бути важливими для розуміння контексту. Така невідповідність може виникнути через недостатнє розуміння автором

перекладу та відсутність врахування особливостей культурного фону української аудиторії.

Для розв'язання цієї проблеми важливо врахувати ідіоматичні вирази та культурні особливості аудиторії. Ось приклади виправлених речень.

Перше речення: «Під місячним небом містичні жителі чарівного лісу – мавки, ельфи, німфи – збираються на священний обряд».

Друге речення: «Хто рано встає, тому багато щастить».

Так, першому випадку, замість «святковий обряд» використано словосполучення «священний обряд» та уточнено, які саме жителі лісу прийдуть на нього, щоб передати більш точний тон та значення. У другому випадку, використано український еквівалент ідіоми «Хто рано встає, тому багато щастить», що відображає аналогічне, але більш зрозуміле значення.

Другою проблемою, яку ми виявили, є **дослівний переклад жартів**, який суттєво впливає на якість гумору. Приміром, в одному з епізодів гоблін озвучив певний каламбур, який українські локалізатори переклали буквально, втративши ідею самого жарту:

“I told my wife she should embrace her mistakes. She gave me a hug”.

«Я сказав своїй дружині, що вона має усвідомити свої помилки. Вона обійняла мене».

Перекладацька помилка, у цьому випадку, полягає у дослівному перекладі. Так, каламбур був у тому, що в англійській слово “embrace” має подвійне значення – «усвідомити» та «обійняти». Тому в англійському варіанті жарт зрозумілий, а в українському – ні.

На нашу думку, цей жарт слід було не перекладати дослівно, а адаптувати. Приміром, так: «Я сказав дружині, що треба з радістю ставитися до своїх помилок. Вона засміялася та обійняла мене, але це є не дуже гарним прикладом прийняття своїх помилок!».

Третя проблема, яку ми виявили в українському перекладі, стосується **перекладу географічних та історичних назв**. Це пов'язано з тим, що в

багатьох випадках ігри побудовані у фантастичних або альтернативних світах, які не мають прямого відображення в реальній історії або географії.

Перекладачам часто важко передати цей фентезійний аспект, і вони можуть намагатися знайти паралелі в реальному світі, що може призвести до неправильного розуміння та передачі контексту гри.

Нерозуміння унікальних особливостей ігрового світу може призвести до виникнення історичних або географічних помилок в перекладі, тому часто перекладачі вирішують взагалі не переводити певні назви:

“In the medieval town of Stormwind, knights and lords gather to discuss the impending war”.

«У середньовічному місті Stormwind лицарі та лорди збираються обговорити наближену війну».

На нашу думку, непереказаний елемент (у цьому випадку – місто) виглядає як недопрацьовка локалізатора. Відтак, краще було б або перекласти “Stormwind” як «Штормовінд» (тобто, написати транслітом), зберігаючи фантастичний характер та назву міста у грі, або обрати український відповідник «Буревій».

Деяко пов’язана з цим і четверта, виявлена нами, проблема – **переклад міфологічних та фольклорних аспектів**. Вона виникає через різницю в міфологічних системах та фольклорних традиціях різних культур.

Перекладачам доводиться шукати еквіваленти або прийоми, які можуть адекватно передати суть та атмосферу оригіналу, зберігаючи при цьому зрозумілість та привабливість для цільової аудиторії.

Важливо враховувати, що міфи та фольклор можуть мати глибокі культурні корені і відмінності, які потрібно адаптувати для того, щоб вони стали доступними та цікавими для гравців з інших культурних середовищ.

“In the mystical forest of Eldoria, the ancient dragon Aetherion guarded the sacred relic”.

«У містичному лісі Ельдорія стародавній дракон Етеріон оберігав священний релікт».

В українському перекладі використано слово «релікт», яке помилково розуміється як «реліквія». Проте у грі мається на увазі магічна рослина. Відтак, ми пропонуємо замінити слово «релікт» на український відповідник – «квітка папороті», яка, завдяки міфології, асоціюється з магією та чарами.

П'ятою проблемою, яка подекуди зустрічається у локалізованій версії гри “World of Warcraft” є переклад – це **неякісний переклад технічних термінів**. Це, своєю чергою, може породжувати непорозуміння та погіршувати сам контекст гри, а також негативно впливати на враження від гри у цілому:

“Dungeon”.

«Спеціальне відділення».

Термін “Dungeon” (підземелля або лабіринти) у цьому випадку невдало перекладено як «Спеціальне відділення», що абсолютно не передає його суті та контексту у грі. Правильний переклад технічних термінів є ключовим для збереження геймерської термінології та зрозумілості гри. Вважаємо, що доречніше було б перекласти це як «Підземелля».

Шоста проблема полягає у перекладі аспектів, що стосуються **гендерних чи соціокультурних особливостей**. Вони можуть включати в себе терміни, які вимагають уважності та адаптації до культурних норм та відмінностей.

Наприклад, у грі можуть бути різні титули чи форми звертання, які мають важливий соціокультурний відтінок та можуть варіюватися в різних культурах. Перекладачам важливо враховувати ці аспекти для забезпечення точності та адекватності перекладу в різних культурних контекстах:

“My Lord” та “My Lady”.

«Шановний Пане» та «Шановна Пані».

В оригінальному тексті гри містяться діалоги, де персонажі використовують титули або звертання, що вказують на їхній статус або соціальне положення в ігровому світі. Наприклад, в англомовній версії

персонаж може звертатися до іншого як “My Lord” та “My Lady”, що вказує на формальність та повагу.

Український переклад, який не враховує соціокультурні особливості, використовує загальні терміни, як «Шановний Пане» та «Шановна Пані», але це не відображає статус персонажів так, як це було задумано в оригіналі. Такий переклад втрачає тонкі відтінки та важливі аспекти взаємин між персонажами.

Вважаємо, що доречніше було б використовувати оригінальні назви («Лорд» та «Леді») або замінити на аналогічні, але також іншомовного походження («Сір» та «Мадам»).

Сьому проблему ми вбачаємо у **втраті неформального тону в описах завдань**. Ця проблема може виникнути, коли в оригінальному тексті використовується розмовний чи жартівливий тон, а перекладач вибирає більш офіційний стиль в українській мові. Це може викликати втрату атмосфери та емоційної взаємодії з гравцем:

“Hey, buddy, help me out with this quest, will ya?”.

«Друзе, тобі ж по силах пройти цей квест?».

Оригінальний текст має неформальний тон, тоді як переклад – дуже стриманий та серйозний. На нашу думку, доцільніше було б перекласти так: «Ой, чуваче, допоможеш мені з цією квестом, чи не так?». Так, важливо враховувати емоційний фон і ставлення персонажа до гравця при перекладі неформальних висловлювань.

Восьма проблема пов’язана з **літературним перекладом геймерських ігрових механік**. Український переклад подекуди є занадто буквальним, ігноруючи контекст гри щодо зброї та екіпіровки:

“Upgrade your gear to face tougher enemies”.

«Покращить свою зброю, щоб протистояти більш важким ворогам».

Такий переклад може не передати точної ідеї щодо того, що гравець повинен поліпшити своє спорядження, тобто не лише зброю, але і інші речі, необхідні для більш успішного протистояння ворогам.

Кращим варіантом може бути переклад, що враховує контекст гри: «Поліпшуй своє спорядження, щоб легше впоратися з міцнішими ворогами». Такий підхід збереже не лише буквальний зміст, але й ігровий контекст.

Дев'ята проблема полягає у **неспроможності локалізаторів передати фентезійну атмосферу гри**. Іноді вони використовують занадто формальний або звичний стиль перекладу, не враховуючи унікальних елементів фентезійного світу:

“The ethereal citadel floating in the skies above, where mythical beings weave the threads of magic”.

«Ефірна цитадель, що плаває в небесах, де міфічні істоти тчуть нитки магії».

Такий буквальний та дещо буденний переклад може втратити ефект та атмосферу магичності.

Більш фантастичний переклад, який допоможе виразити фентезійну атмосферу, може звучати так: «Над нами плаває ефірна цитадель, де міфічні створіння тчуть чарівні нитки магії». Такий підхід зможе зберегти не лише лексичний зміст, але й унікальність та відчуття фантазії, яке притаманне фентезійним світам гри.

Десята проблема – **некоректний переклад ідіом**. Вони часто є культурно зумовленими виразами, і їхній буквальний переклад може бути незрозумілим або невиразним. Наведемо кілька прикладів:

“When John asked about the party, I casually spilled the beans and told him about the surprise”.

«Коли Джон запитав про вечірку, я випадково викинув боби та розповів про сюрприз».

Англійська ідіома “to spill the beans” означає розкрити секрет або висловити те, що мало залишатися прихованим. Буквальний переклад цієї ідіоми на українську звучить як «викинути боби». Проте це словосполучення не передасть сенсу цього вислову.

Для кращого перекладу локалізатор має використовувати аналогічні ідіоми або вирази в українській мові, які мають аналогічне значення. Наприклад, «розкрити карти». Такий підхід забезпечить точніший і культурно зрозумілий переклад ідіоматичних висловів:

“It’s raining cats and dogs”.

«Дощ, наче з котів та собак».

Цей приклад ілюструє, як важливо враховувати ідіоматичний характер вислову при його перекладі, щоб зберегти початкове значення. Буквальний переклад є доволі дивним та незрозумілим для українських гравців.

Істинне значення цієї ідіоми полягає в тому, що йде сильний дощ, а не в прямому перекладі фрази. Тож більш доречно було б сказати «Лле, як з відра».

Одинадцята проблема – **буквальний переклад технічних інструкцій**. Можемо припустити, що така проблема, як і багато перерахованих вище, виникає внаслідок машинного перекладу. Буквальний переклад може призвести до неправильного розуміння та використання продукту чи сервісу:

“Adjust the gamma settings for optimal visual experience”.

«Налаштуйте гаму для оптимального візуального досвіду».

Український переклад може бути технічно незрозумілим для гравців, які можуть не мати розуміння, що означають терміни «гама» та «візуальний досвід» в контексті налаштувань. У такому випадку, кращим варіантом може бути більш простий та доступний переклад. Приміром, такий: «Налаштуйте яскравість для кращого зорового відчуття».

Ще один подібний приклад демонструє, що для локалізації не обов’язково перекладати всі слова, що містяться в оригіналі:

“Press the button to power off”.

«Натискайте кнопку, щоб вимкнути живлення».

Буквальний переклад може викликати плутанину, оскільки в українській мові більш прийнятним є «Натисніть кнопку, щоб вимкнути» без використання

слова «живлення». Через нерозуміння цього слова, у геймерів можуть виникнути проблеми, пов'язані з неправильною експлуатацією гри.

Дванадцята проблема пов'язана з **іменами персонажів**. Оскільки зазвичай це вигадані імена, локалізаторам буває складно знайти українські відповідники або зробити доступну транслітерацію цих слів:

“The elven archer Legolas skillfully shot arrows at the approaching enemy”.

«Ельфійський лучник Legolas вміло вистрілював стрілами у наближаючого ворога».

Раніше ми вже зазначали, що слова, які залишаються неперекладеними, виглядають забутими або неопрацьованими. У цьому випадку краще було б написати це ім'я транслітом – Леголас. Оскільки це ім'я доволі лаконічне, його легко буде прочитати та запам'ятати:

“The mighty warrior Thunderclaw wielded a legendary sword”.

«Могутній воїн Thunderclaw махав легендарним мечем».

У цьому випадку, ім'я “Thunderclaw” залишено без перекладу, оскільки це вигадане ім'я персонажа, для якого важко знайти точний аналог українською мовою. Проте ми, у такому випадку, пропонуємо вигадати слово, схоже за сенсом на оригінал – приміром, «Громопазур».

Остання, тринадцята проблема, яку ми виявили, полягає у **помилковому використанні оригінальних слів** у перекладі. Це може впливати на зміст та зрозумілість, створювати неправильне враження про рівень персонажа чи ситуацію в грі:

“Guild Master”.

«Майстер Гільдії».

Слово «Майстер» у цьому випадку вжито неправильно, оскільки воно не передає сенс лідерства в гільдії. Коректний переклад, на нашу думку, звучав би так: «Лідер Гільдії» чи «Глава Гільдії».

Такі помилки можуть впливати на загальне художнє враження від гри, а також спричиняти непорозуміння серед гравців, які користуються цією

локалізацією. Крім того, неправильне трактування англійського слова “Master” негативно впливає на сприйняття гравцями власної ролі в гільдії.

Важливо підібрати правильні слова та вирази, щоб передати не лише смислове навантаження, але і відтінки емоцій та атмосферу гри.

Отже, проаналізувавши 120 годин гри “World of Warcraft”, ми виявили 13 різноманітних помилок, які подекуди зустрічаються у локалізованій, перекладеній на українську мову версії:

- елементи культурної несумісності;
- дослівний переклад жаргів;
- неправильний переклад географічних та історичних назв;
- неякісний переклад міфологічних та фольклорних аспектів;
- неякісний переклад технічних термінів;
- ігнорування гендерних чи соціокультурних особливостей;
- втрата неформального тону в описах завдань;
- неякісний літературний переклад геймерських ігрових механік;
- неспроможність локалізаторів передати фентезійну атмосферу гри;
- некоректний переклад ідіом;
- буквальний переклад технічних інструкцій;
- неправильний переклад імен персонажів;
- помилкове використання оригінальних слів у перекладі.

З огляду на ці помилки, пропонуємо такі узагальнені поради та стратегії для покращення локалізації рольових відеоігор та розв’язання цих проблем:

1. Глибоке вивчення культурних особливостей та систематичний аналіз культурних контекстів. Дослідження та врахування специфіки культурних особливостей різних регіонів, на нашу думку, є надзвичайно важливим для більш точного адаптування гри.

2. Співпраця з експертами, залучення носіїв мови та фахівців. Вважаємо доречною роботу з місцевими перекладачами та експертами, які знаються специфіки культур та мов конкретних регіонів.

3. Цільове використання спеціалізованих термінів та сленгу. Звертання до специфічних термінів та мовних конструкцій, які є характерними для геймерської культури в Україні, сприяє більш глибокому зануренню гравців у віртуальний світ рольової гри.

4. Машинний переклад та інші інструменти. Допускається використання технологій машинного перекладу та інших інструментів для полегшення процесу, але з обов'язковою подальшою ручною корекцією та адаптацією.

5. Постійне оновлення та адаптація. З урахуванням швидких змін у геймерській культурі та мовному середовищі, важливо постійно вдосконалювати локалізацію гри, враховуючи нові тренди та виправляючи виявлені помилки.

6. Тестування та зворотний зв'язок. Вбачаємо потребу проведення тестування серед українських гравців для отримання зворотного зв'язку та виявлення можливих недоліків.

Дотримання цих правил, адаптація перекладу та якісне пристосування його до українських реалій, на нашу думку, сприятиме покращенню рівня локалізації гри “World of Warcraft” в українському ігровому просторі. Нинішній рівень перекладу гри хоч і є доволі високим, все одно потребує вдосконалення.

ВИСНОВКИ

Останніми роками стає все більш помітним зростаючий інтерес української аудиторії до комп'ютерних ігор, тому розвиток якісної локалізації стає ключовим завданням для розробників ігор.

Локалізація ігор – це процес адаптації відеогри до конкретного регіонального чи мовного ринку з метою зробити їх доступними та зрозумілими для місцевої аудиторії. Цей процес охоплює переклад текстів, діалогів, інтерфейсу та інших елементів гри на мову цільового ринку (у нашому випадку – на українську мову), а також адаптацію культурних та соціальних аспектів гри до вимог місцевої аудиторії.

Локалізація – це не лише мовний аспект, а й врахування місцевих культурних особливостей, правил, законів та інших нюансів, що впливають на сприйняття гри в конкретному регіоні. Метою локалізації є створення такого враження від гри, яке було б максимально схоже на те, що відчували б гравці, якби гра була створена в їхній країні.

Існують чотири рівні локалізації ігор, які залежать від ступеню фінансування. На першому (найдешевшому) рівні гра імпортується без будь-яких змін мовою оригіналу. Другий рівень передбачає переклад коробки та документації, тобто правил гри. Третій рівень означає частковий переклад тексту гри, при якому музичні композиції та діалоги залишаються в оригіналі. На четвертому рівні проводиться повний переклад всієї гри.

Також простежуються різні концепції локалізації. Одна з них – «юзабельність» – свідчить про рівень доступності та зручності гри, що значною мірою впливає на задоволення від ігрового процесу. Інші концепції, такі як транскреація, ререйтинг та трансдаптація, допомагають адаптувати відеоігри до різних культур, зберігаючи при цьому їх унікальність та роблячи їх доступними для людей з інвалідністю.

Примітно, що процес перекладу та адаптації ігор залежить від виду гри. Перекладач Пім А. поділяє ігри на такі: стратегія, 3D-шутер, перегони, симулятор та RPG.

Ми вивчали процес локалізації на прикладі останнього виду, тобто рольових ігор. RPG (англ. Role-Playing Game) – це вид ігор, де гравець виконує роль вигаданого персонажа у віртуальному світі. У рольових іграх важливою є взаємодія гравців та взаємодія їхніх персонажів зі створеним майстром гри або системою правил.

У теоретичній частині дипломної роботи ми виявили, що існують певні проблемні питання, що виникають у процесі локалізації. Умовно їх можна поділити на сенсові (або етичні), технічні та лінгвістичні проблеми. У практичній частині ми закріпили ці знання та навели 13 різноманітних прикладів проблем, виявлених нами, у грі “World of Warcraft”.

Ця відеогра є однією з найпопулярніших у світі, оскільки має глибокий віртуальний світ з різноманітними персонажами та завданнями. Лінгвопрагматична характеристика цієї гри охоплювала вивчення та аналіз мовних аспектів з урахуванням комунікативних функцій, які мають вплив на взаємодію гравців.

Зрештою, проаналізувавши 120 годин локалізованої версії гри, ми дійшли до висновку, що переклад та його адаптація, попри наявність деяких помилок, все ж є високоякісним та цікавим.

Слід також звернути увагу на те, що локалізацією цієї гри в Україні займається геймерська спільнота перекладачів-аматорів, що може певною мірою впливати на якість перекладу.

Отже, систематичний підхід до лексичної локалізації, урахування культурних особливостей та удосконалення технічних процесів є важливою складовою успіху у цьому напрямку. Зрештою, локалізація ігор в українському контексті визначається більш ніж просто перекладом – це творчий процес, що дозволяє гравцям отримати повноцінне та задовільне геймерське враження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрієнко Т. Стратегії очуження й одомашнення в перекладі художнього дискурсу з англійської мови на українську. *Східноєвропейський журнал психолінгвістики*. Київ, 2011. С. 231–264.
2. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. *Діалог : Медіа-студії*. 2015. Вип. 20. С. 246–252.
3. Борисіхіна К. Поза політикою, як же. У скандальній грі Atomic Heart знайшли безліч образ у бік українців. *New Voice*. 22 лютого 2023. URL : <https://techno.nv.ua/ukr/games/u-gri-atomic-heart-znayshli-obrazi-u-bik-ukrajinciv-ta-vidsilannya-do-viyni-rosiji-proti-ukrajini-50305988.html> (дата звернення: 06.11.2023).
4. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Vertigo*. URL : <https://vertigo.com.ua/ukrainskaihrova-lokalizatsiiaskladnoshchi-uspikhy-i-perspektvyu/> (дата звернення: 01.12.2023).
5. Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2020, №31. С. 66–83.
6. Головацька Ю., Новосад Ю. Концепції локалізації відеоігор. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу : зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф.* Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
7. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. *Наукові записки Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія : Філологічні науки*. 2019. Вип. 175. С. 743-747.

8. Головащенко Л. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект. *Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference*. Lviv : Scientific Publishing Center “Sci-conf.com.ua”. 2022. P. 1337–1340.
9. Головащенко Л., Лимар М. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Том 33 (72). № 5. Ч. 2. С. 19–24.
10. Гордієнко А. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. *Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота*. 2017. Т. 199. С. 58–62. URL : <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/a68f1caf-5084-4f6f-998b-41434664521b/content> (дата звернення: 01.12.2023).
11. Данкевич Т. М. Переклад авторських неологізмів в англійській мові. *Мова і культура*. Київ : Вид. дім Дмитра Бурого, 2014. Вип. 17, т. 3. С. 341–346.
12. Єльцова С., Алаєва Л. Локалізація комп'ютерних відеоігор. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2019. № 43. Том 4. С. 60–63. URL : http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v43/part_4/16.pdf (дата звернення: 01.12.2023).
13. Калініна К. Особливості функціонування комп'ютерного дискурсу. *Обрії сучасної лінгвістики*. 2013. Вип. 4. С. 62–64.
14. Кравченко В. Перекладацькі особливості локалізації відеоігор. *Перекладацькі інновації : матеріали XI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції*. Суми : Сумський державний університет, 2021. С. 131–133.
15. Красуля А., Кравченко В. Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор “Subnautica”). *Вісник Маріупольського державного університету. Серія : Філологія*. Маріуполь : МДУ, 2021. Вип. 25. С. 176–182.

16. Кругла Н., Мазур О. Локалізація як інтердисциплінарне явище в межах процесу глобалізації. *Проблеми локалізації програмного забезпечення : матеріали наук.–практ. конф. : збірник наукових праць*. Херсон, 2020. С. 12–17.
17. Кушнірова Т., Домаренко М. Особливості перекладу власних назв у відеогрі “Dota2”. *Лінгвістичні студії*. 2020. Вип. 40 (2). С. 108–115.
18. Лобода В. Перекладацькі трансформації: дефінітивний характер та проблеми класифікації. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. 2019. № 43. Том 4. С. 72–74.
19. Локалізація ігор: для тих, хто хоче спробувати у перекладі все. *Літня школа перекладу*. 24 лютого 2021. URL : <http://surl.li/oaaje> (дата звернення: 04.12.2023).
20. Мазур О. Дослідження творчої особистості перекладача у світлі теорії контекстів. *Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки. Серія «Філологічні науки: Мовознавство»*. 2011. № 6. Ч. 2. С. 65–71.
21. Мазур О., Кучів С. Локалізація як явище перекладу. *Актуальні питання гуманітарних наук. Мовознавство. Літературознавство*. 2021. Вип 35. Том 7. С. 89–95.
22. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки КДПУ. Серія : Філологічні науки (мовознавство)*. 2012. Вип. 104 (1). С. 151–157.
23. Онищенко Ю. Глобалізація, локалізація та переклад: синоніми, антоніми чи взаємодоповнюючі поняття? *Мовні і концептуальні картини світу : збірник наукових праць*. Київ, 2005. Вип. 16. Кн. 2. С. 6–9.
24. Онищенко Ю. Місце перекладу та проблема еквівалентності в теорії локалізації. *Мова і культура : збірник наукових праць*. Київ, 2005. Вип. 8. Том VIII. С. 213–216.
25. Пилипчук М. Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі. *Фаховий та*

художній переклад : *Теорія, методологія, практика*. Київ : Agrar Media Group, 2017. С. 300-304.

26. Проблеми, критика і майбутнє перекладів ігор українською мовою. *GameDev DOU*. 18 травня 2023. URL : <https://gamedev.dou.ua/articles/game-localization-problems/> (дата звернення: 02.12.2023).

27. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу. *Студентський науковий альманах*. Випуск № 1 (14). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль, 2017. 275 с.

28. Самусенко Ю. «Давай по-биріку»: як локалізують відеоігри українською. *Сквот*. 31 жовтня 2023. URL : <https://skvot.io/uk/blog/davay-po-biriku-yak-lokalizuyut-videoigri-ukrajinskoju> (дата звернення: 05.12.2023).

29. Сорока І. Відсутність попиту, шантаж та робота «за дякую» – як локалізують відеоігри. *Суспільне Культура*. 28 березня 2023. URL : <https://susplne.media/culture/427692-vidsutnist-popitu-santaz-ta-robota-za-dakuu-ak-lokalizuut-videoigri/> (дата звернення: 02.12.2023).

30. Тупиця О. Ю., Зімакова Л. В. Безеквівалентна лексика : проблеми визначення. *Рідне слово в етнокультурному вимірі*. Дрогобич : Посвіт, 2012. С. 251–258. URL : http://dspu.edu.ua/native_word/wp-content/uploads/2016/04/2012-34.pdf (дата звернення: 28.10.2023).

31. Цеслів В. Класифікація і жанри комп'ютерних і відеоігор. *Вісник Мрії. Медіатексти від експертів*. 2021. http://zps19.at.ua/publ/mediateksti_vid_ekspertiv/klasifikacija_i_zhanri_komp_juternikh_i_videoigor/15-1-0-226 (дата звернення: 28.10.2023).

32. Чередничок Т. Машинний переклад в контексті локалізації відеоігор. *Інститут філології*. 2019. URL : <https://core.ac.uk/download/pdf/300405097.pdf> (дата звернення: 02.12.2023).

33. Чередничок Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції. *Шляхбитраф*. 2015. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/> (дата звернення: 20.10.2023).

34. Шевчук С. Особливості україномовної та російськомовної локалізації відеоігор. *Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу* : зб. тез доп. XI Наук. конф. з міжнар. участю. Харків, 2021. С. 138–140.
35. Юрченко М. Державною, будь ласка: як українці локалізують відеоігри. 12 липня 2023. *Газета «Вільна територія»*. URL : <http://www.kafedrajourn.org.ua/media/5839> (дата звернення: 20.10.2023).
36. Bernal-Merino M.A. Challenges in the translation of video games. URL : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf2> (accessed: 02.11.2023).
37. Branigan E. R. Point of View in Cinema : A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Berlin : Mouton Publishers. 45 (3). 1987. P. 309–311.
38. Dietz F. Issues in localizing computer games. *Perspectives in localization*. Amsterdam & Philadelphia, PA : John Benjamins. 2006. P. 121–134.
39. Dovey J., Kennedy H.W. “Game Cultures: Computer Games As New Media (Issues in Cultural and Media Studies)”. *Open University Press*. 2006. 171 p.
40. Egenfeldt-Nielsen S. Understanding VideoGames. *The Essential Introduction*. S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. New York : Routledge. 2008. 304 p.
41. Fabricatore C. Gameplay and game mechanics: A key to quality in video games. *OECD Expert Meeting on Video Games and Education*. San Diego de Chile. 2007. URL : <https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf> (accessed: 20.11.2023).
42. Gough C. Number of video gamers worldwide 2014–2021. *Statista*. 2019. URL : <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (accessed: 25.11.2023).

43. Granell X. Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university. *The Journal of Specialised Translation*. 2011. Iss. 16. P. 185–202.
44. Göpferisch S. Textproduktion im Zeitalter der Globalisierung : Entwicklung einer Didaktik des Wissenstransfer. *Tübingen: Stauffenburg Verl.* 2002. 499 p. 2008.
45. Heather C., Deming S. *The Game Localization Handbook*. Jones & Bartlett Publishers. 2011. P. 12–14.
46. Honeywood, R., Fung, J. Best Practices for Game Localization. *Game Localization Special Interest Group (SIG), International Game Developers Association (IGDA)*. 2012.
47. Heimburg E. Localizing MMORPGS. *Game Developer*. 2003. URL : <https://www.gamedeveloper.com/programming/localizing-mmogs> (accessed: 01.12.2023).
48. Mangiron C. Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives : Studies in Translation Theory and Practice*. 2006. Vol.4 (14). P. 306–317. URL : <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09076760708669046#.U2DKMK2SyA1> (accessed: 01.12.2023).
49. Pym A. Translation error analysis and the interface with language teaching. *The Teaching of Translation, Ed. Cay Dollerup & Anne Loddegaard*. Amsterdam : John Benjamins, 1992. P. 279-288.
50. Renish V. S. Video Game Internationalization: Best Practices for Localization *Friendly Architecture*. 2017. URL : <https://daydigital.com/video-game-internationalization-best-practices> (accessed: 28.05.2023).
51. O’Hagan M. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins. 2013. 374 p.
52. Video game translations : Mistakes and challenges. *Game Localization Service*. 19 October 2010. URL : <https://www.evs-translations.com/blog/video-gametranslations-mistakes-challenges/> (accessed: 02.12.2023).

53. Wolf M. The video game explosion : a history from Pong to Playstation and beyond. *Greenwood Press*. Westport, Connecticut. 2008. 380 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

54. Blizzard Entertainment. Відеогра “World of Warcraft”. 2004. URL : <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-gb/> (accessed: 02.12.2023).

SUMMARY

Game localization is the process of adapting a video game to a specific regional or language market in order to make it accessible and understandable to a local audience.

This process includes the translation of texts, dialogues, interface and other elements of the game into the language of the target market (in our case – into the Ukrainian language), as well as the adaptation of the cultural and social aspects of the game to the requirements of the local audience.

There are four levels of game localization, which depend on the degree of funding. At the first (cheapest) level, the game is imported without any changes in the original language. The second level involves the translation of the box and documentation, rules of the game. The third level means a partial translation of the game text, in which the musical compositions and dialogues remain in the original. At the fourth level, a complete translation of the entire game is carried out.

In the theoretical part of the thesis, we discovered that there are certain problematic issues that arise in the process of localization. Conventionally, they can be divided into semantic (or ethical), technical and linguistic problems. In the practical part, we consolidated this knowledge and gave 13 different examples of problems we found in the game “World of Warcraft”.

In the end, after analyzing 120 hours of the localized version of the game, we came to the conclusion that the translation and its adaptation, despite the presence of some errors, is still of high quality and interesting.

Localization of this game in Ukraine is done by the gamer community of amateur translators, which can affect the quality of the translation to some extent.

Keywords: *localization, video game, translation, adaptation, translation errors, Ukrainian context.*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Чакалов Микита Андрійович,
студент 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 azeron222@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Лексичні особливості локалізації англійських комп'ютерних ігор в україномовних версіях» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений;

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

- згоден 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 11.12.2023 Підпис  ПІБ Чакалов Микита Андрійович