

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

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

**Кваліфікаційна робота
магістра**

на тему **ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИКИ
КОМП'ЮТЕРНИХ ВІДЕОІГОР**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0352-ап-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та
літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Закусілова Світлана Андріївна

Керівник к. ф. н. Погонець В. В.

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

Запоріжжя – 2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології

Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови _____

Освітній рівень магістр

Спеціальність 035 Філологія

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

Освітньо- професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови

Запольських С.П.

« _____ » _____ 2023 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
ЗАКУСЛОВІЙ СВИТЛАНІ АНДРІЙВНІ завдання видане КОМУ:
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «Проблеми перекладу англомовної лексики комп'ютерних відеоігор керівник кваліфікаційної роботи Погонець Вікторія Вікторівна к.ф.н. затверджені наказом ЗНУ від «11» квітня 2023 року № 516-с (для заочної форми) № 521-с (для денної)
2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту) 30.11.2023 р.
3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи(проекту):наукові публікації, присвячені дослідженням прийомам алаптації, їх видам, матеріали дослідження про переклад та його класифікації і можливі способи перекладу на матеріалі комп'ютерної гри “Genshin Impact”
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1) Визначити відеогру як об'єкт вивчення. 2) Визначити особливості перекладу комп'ютерних ігор з англійської на українську мову. 3) Визначити труднощі, з якими може зіткнутися перекладач під час перекладу комп'ютерної гри “Genshin Impact”

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	В. В. Погонець, к.ф.н.	09.07.2023	09.07.2023
Розділ 1	В. В. Погонець, к.ф.н.	12.09.2023	12.09.2023
Розділ 2	В. В. Погонець, к.ф.н.	11.10.2023	11.10.2023
Висновки	В. В. Погонець, к.ф.н.	25.10.2023	25.10.2023

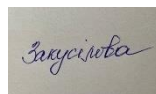
6. Дата видачі завдання 09.06.2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

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

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

Магістрант



(підпис)

С. А. Закусілова

(ініціали та прізвище)

Керівник роботи

(підпис)

В. В. Погонець

(ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

В. В. Погонець

(ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Магістерська робота – 68 сторінок, 50 джерел.

Об’єкт дослідження: основні труднощі, які виникають при локалізації комп’ютерних ігор в українсько-англійській мовній парі.

Мета роботи: виявлення та опис основних труднощів та особливостей локалізації комп’ютерних ігор українською мовою.

Теоретико-методологічні засади: визначаються внеском у загальну теорію перекладу комп’ютерних ігор. Підкреслення важливості подальшого дослідження локалізації та прагмалінгвістичного аспекту при перекладі лексики відеоігор.

Отримані результати: При перекладі гри “Genshin Impact” у більшості випадків ми використовували додавання, інтерференцію, транслітерацію, транскрибування та калькування. Результати дослідження можуть бути використані при розробці теоретичних та практичних курсів з перекладознавства у сфері комп’ютерних відеоігор у вищих навчальних закладах. Також результати можуть бути застосовані у практичній діяльності перекладачів-локалізаторів.

Ключові слова: переклад тексту, додавання, відеогра, граматична трансформація, лексична трансформація, інтерференція, genshin impact.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ДО ВИВЧЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ.....	6
1.1 Відеогра як багатоаспектний об’єкт дослідження.....	6
1.2 Поняття «локалізація» в ігровій індустрії і в перекладацькій діяльності	11
1.3 Перекладацькі трансформації в рамках локалізації відеоігри	17
РОЗДІЛ 2. МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ.....	21
2.1 Процес локалізації відеоігри.....	21
2.2 Стратегії та тактики локалізації відеоігор	24
РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИКИ КОМП’ЮТЕРНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ НА ПРИКЛАДІ ГРИ GENSHIN IMPACT	36
3.1 Аналіз гри GENSHIN IMPACT та стратегій її локалізації.....	36
3.2 Специфіка локалізації гри та перекладацькі труднощі	39
ВИСНОВКИ	55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	58

ВСТУП

Сьогодні індустрія відеоігор є одним із найшвидше зростаючих видів медіа. Відеоігри є важливим соціокультурним феноменом у сфері розваг. Протягом кількох десятиліть відеоігри швидко розвивалися та створили певну культурну базу. Як будь-який популярний культурний феномен, вони стали предметом багатьох наукових досліджень. Основні напрямки вивчення відеоігор можна назвати прикладними, що вивчають розвиток ігор та їх локалізацію, це сприяє їх поширенню по всьому світу, і теоретичними, що вивчають вплив ігор на людину та її життя.

Загальна пандемія 2020 року значною мірою сприяла зростанню індустрії відеоігор, а її продажі досягли позначки в 150 мільярдів доларів. Станом на 2018 рік Україна займала 4 місце в списку 50 країн, які отримують дохід від відеоігор. Окрім розробки якісних ігор, Україна бере активну участь у різноманітних змаганнях з кіберспорту. Наприклад, у 2010 році українська команда Natus Vincere посіла перше місце в чемпіонаті з Counter-Strike Championship.

Дослідженню окреслених питань присвячено ряд праць з теорії перекладу, які актуалізують дослідження рівнів перекладацької еквівалентності, зокрема праці таких українських лінгвістів і перекладачів, як, І. Корунець, В. Карабан, О. Ковтун, А. Сітко тощо.

Значну увагу темі перекладу відеоігор приділяють також іноземні вчені та експерти. Вагомий науковий внесок зробили такі лексикографи, як Берт Есселінк, Ерік Хеймбург, Кармен Мангірон, Мігель Анхель Берналь Меріно, Мінако О'Хаган, Хізер Максвелл –Чендлер, Луї Єльмслев, Ноам Хомський тощо.

Після початку повномасштабної війни попит на українську локалізацію значно зріс, оскільки люди взагалі почали відмовлятися від усього, що пов'язано з країною-агресором, у тому числі й від російської локалізації ігор.

Актуальність обраної теми полягає у високій популярності комп'ютерних відеоігор та необхідності їх перекладу українською мовою. Вибір саме цієї відеогри зумовлений попитом на гру з боку народу України, а через відсутність українського перекладу більшість людей відмовляється від неї.

Метою даної роботи є виявлення та опис основних труднощів та особливостей локалізації комп'ютерних ігор українською мовою.

Для досягнення поставленої мети в цій дослідницькій роботі розглядаються такі **завдання**:

1. Розглянути відеогру як об'єкт вивчення;
2. Визначити особливості локалізації як особливого виду перекладу;
3. Виділити особливості локалізації при перекладі з англійської на українську;
4. Проаналізувати матеріал гри "Genshin Impact"
5. На прикладі відеогри "Genshin Impact" визначити основні труднощі, з якими може зіткнутися перекладач під перекладу.

Об'єктом дослідження є основні труднощі, які виникають при перекладі комп'ютерних ігор в українсько-англійській мовній парі.

Предметом дослідження є ігрові тексти гри "Genshin Impact" англійською мовою.

Матеріалом дослідження стала відеогра "Genshin Impact" англійською мовою.

Методи дослідження включають комплексне застосування елементів порівняльно-історичного, порівняльного методу – для виявлення важливих аспектів стратегії і тактики перекладу, порівняння понять перекладу та локалізації, аналізу – для детального розгляду текстових кластерів відеоігор, а також синтезу. засоби виявлення узагальнюючих положень різного рівня локалізації. Метод лінгвістичного опису, який використовувався при відборі, систематизації та описі досліджуваного матеріалу, порівняльному аналізі тексту оригіналу та перекладу. Метод контекстуального аналізу, метод лексико-семантичного аналізу та метод лінгвостилістичної інтерпретації були

використані для аналізу змін форми та змісту, які відбуваються при заміні одиниці оригіналу на еквівалентну одиницю тексту перекладу.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що в роботі проаналізовано особливості взаємодії всіх компонентів перекладу комп'ютерних ігор українською мовою, а також проведено комплексний аналіз стратегій і тактик перекладу з їх практичним застосуванням на матеріалі відеогри “Genshin Impact”.

Практичне значення роботи полягає в можливості використання її результатів і положень у подальших наукових дослідженнях локалізації відеоігор; при викладанні перекладознавства; робота над перекладами та локалізацією комп'ютерних ігор.

Особистий внесок здобувача. Робота виконана самостійно, без співавторів.

Структура та обсяг роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновку та списку використаної літератури.

У вступі ми охарактеризували актуальність написання магістерської роботи, визначили також об'єкт, предмет дослідження.

У першому розділі ми охарактеризували теоретичні передумови до вивчення перекладу відеогри. Дослідили відеогру як багатоаспектний об'єкт дослідження, описали поняття «локалізації» в ігровій індустрії та перекладацькій діяльності, охарактеризували перекладацькі трансформації які найчастіше використовуються при перекладі відеоігор.

У другому розділі ми досліджували методологічні засади перекладу відеоігор. Охарактеризували процес, стратегії та тактики локалізації відеоігор.

У третьому розділі ми дослідили особливості перекладу англomовної лексики комп'ютерних відеоігор українською мовою на прикладі відеогри “Genshin Impact”. Охарактеризували перекладацькі труднощі та використали їх на практиці.

У висновках ми подали результати нашого дослідження.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ДО ВИВЧЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ

1.1 Відеогра як багатоаспектний об'єкт дослідження

На сьогодні, дослідження, пов'язані з відеоіграми, активно проводяться в таких областях науки, як психологія, лінгвістика, інформатика, фізіологія, наратологія і багатьох інших. Дослідження в цьому напрямку в рамках сучасної культури і науки виникли відносно недавно - в 2001 році, з публікацією першого випуску міжнародного онлайн-журналу Game Studies. Норвезький дослідник Еспен Арсет писав про цю подію: «Цілком можливо, що вчені вперше почали серйозно розглядати комп'ютерні ігри як сферу культури, значення якої важко переоцінити [Aarseth 2001]

Низка вчених намагається визначити відеоігри як особливий вид мистецтва поряд з архітектурою, музикою, театром і кіно. Тому деякі автори визначають відеоігри як 10-й вид мистецтва.

Водночас деякі розробники відеоігор відносять відеогра до «інтерактивного мистецтва», оскільки користувач гри бере активну участь у самому процесі гри, а не просто спостерігає за тим, що відбувається [Folkerts 2011].

Принципи лінгвістичного аналізу відеоігор не можна назвати повністю сформованими, незважаючи на те, що інтерес до цього напрямку як до об'єкта наукових досліджень зростає з кожним днем. На думку американського дослідника Дж. Вурхіза, «анахронізмом письма, найдавнішою формою передачі інформації та неприродністю його появи в такому новому інформаційному середовищі» [Voorhees 2015] можна пояснити факт недостатньої уваги відеоіграм у цій галузі. Проте останніми роками інтерес до

лінгвістичної та мовленнєвої складових індустрії відеоігор, а також до суми її лінгвістичних та паралінгвістичних компонентів значно зріс у галузі науки про мову.

Однією з перших наукових робіт, пов'язаних із осмисленням мови у відеоіграх, можна вважати монографію британського лінгвіста А. Енсліна «Мова ігор» (The Language of Gaming), опубліковану у 2012 році. Ця робота посилається на визначення гри, запропоноване Дж. Джулем: «система правил зі змінним результатом, який можна вимірювати, в якому різні результати відповідають різним значенням, гравець прагне досягти певного результату, гравець емоційно прив'язаний до результату, а наслідки цієї дії можна корегувати» [Juul 2005]. Це визначення дуже широке, оскільки воно включає не лише відеоігри, а й традиційні ігрові форми. Отже, давайте розглянемо ряд інших визначень.

У Науково-технічному енциклопедичному словнику відеогра визначається як «гра з використанням зображень, створених електронним пристроєм» [Науково-технічний енциклопедичний словник]. Відомий геймдизайнер Гонсало Фраска у статті під назвою “Rethinking agency and immersion: videogames as means of consciousnessraising” визначає термін «відеогра» як: «розважальне програмне забезпечення, що використовує будь-яку електронну платформу, розраховану для одного або кількох гравців у реальному світі або через мережеве з'єднання» [Maroto 2001].

Оскільки основним предметом нашого дослідження є текстова складова відеоігор, ми будемо спиратися на визначення відеоігри А. Енсліна: будь-яка форма розважального програмного забезпечення, що містить текстові або графічні елементи, призначене для будь-якої електронної платформи [Ensslin 2012].

Після визначення терміну «відеогра» розглянемо класифікацію відеоігор. Існує багато подібних типологій за різними критеріями.

Насамперед зазначимо, що аналіз дискурсу у відеоіграх можна здійснювати на двох рівнях: на мікрорівні, де аналізуються граматичні,

лексичні та фонетичні властивості окремих одиниць та їх комбінацій, і на макрорівні, де аналізуються граматичні, лексичні та фонетичні властивості окремих одиниць та їх комбінацій. де аналізуються особливості жанру.

Мікрорівень відеоігрового дискурсу включає різноманітні лексичні одиниці, якими користуються представники ігрових спільнот. Прикладами таких одиниць можуть бути акроніми (World of Warcraft WoW), функціональні переноси (boss, tank) тощо.

Наявність багатьох коротких лексичних одиниць може бути наслідком загальної тенденції дискурсу відеоігор до синхронної комунікації: «Швидкий розвиток мультимедійних технологій за останні два десятиліття призвів до найвищої швидкості інформаційного потоку, який мав і продовжує величезний вплив на особливості сприйняття користувачами інформації XXI століття. У текстових елементах відеоігор протягом століть можна знайти алюзії на прецедентні явища, які «містять знання про багатовимірні явища та ситуації, кодують інформацію про них».

Основними одиницями **макрорівневого** аналізу дискурсу відеоігор є текстові жанри, що визначаються як «типи дискурсу, що використовуються в певних контекстах, які мають чітко виражені та впізнавані норми організації та структури, а також певні комунікативні функції» [Ensslin 2012, с. 51]. Оскільки відеоігри часто поєднують кілька жанрів, пропонується розглядати їх як компоненти жанрової екології гри, тобто «набір текстових жанрів, які часто використовуються разом [Ensslin 2012, с. 50].

Жанрова екологія переважної більшості відеоігор складається з логотипів, правил гри, назв, меню та інших специфічних жанрів тексту. Наявність усього цього набору забезпечує основу для розгляду інтертекстуальності та інтермедіальності в дискурсі відеоігор. **Інтертекстуальність** передбачає наявність «прямих чи непрямих посилань на інші літературні чи нелітературні тексти [Ensslin 2012, с. 53], а **інтермедіальність** розуміється як «відновлення естетичних конвенцій певного інформаційного середовища в іншому середовищі, включаючи

передачу властивих йому естетичних і технологічних особливостей» [Ensslin 2012, с. 53]. Крім того, ще одним не менш важливим поняттям, введеним французьким наратологом Ж. Женеттом, є паратекст, який він пояснює як «те, що дозволяє тексту стати книгою і в такому вигляді постати перед своїм читачем і суспільством у цілому» [Genette 1997, с. 15]. У дискурсі відеоігор паратексти стають «текстами, які оточують гру та розглядають її як первинне джерело» [Ensslin 2012, с. 20]. Паратексти у відеоіграх – це відгуки, системні вимоги, назва гри тощо.

Проводячи дослідження, ми зосереджуємося не лише на мікрорівні, а й на макрорівні, на класифікації ігор за жанрами, оскільки жанр впливає як на стилістичне забарвлення вихідного тексту, так і на сам процес перекладу.

При початковому відборі матеріалу для лінгвістичного аналізу відеоігор важливі такі метатипи ігор: емерджентні ігри (games of emergence) і прогресивні ігри (games of progression) [Juul 2002]. Емерджентність – це «первинна структура гри, в якій гра визначається невеликою кількістю правил, які поєднуються, щоб створити велику кількість варіацій гри, для подолання яких гравці потім розробляють стратегії» [Juul 2002, с. 14]. У прогресивних іграх «для досягнення результату гравець повинен виконувати певні дії в заздалегідь визначеному порядку» [Juul 2002, с. 15]. Цей поділ усередині відеоігор є основоположним у виборі матеріалу, оскільки прогресивність, яка означає виконання певних дій у заздалегідь визначеному порядку, дає розробникам більше свободи дій у розвитку ігрового світу, а отже, і в композиції текстів у грі. З цього випливає, що ігри прогресивного типу матимуть більший обсяг текстових матеріалів на відміну від ігор емерджентного типу.

Найбільш характерними жанровими формами ігор є:

- екшн (action), які здебільшого насичені батальними сценами та мають динамічний сюжет. Серед них шутери від першої та третьої особи, 3D-шутери, файтинги, де основний упор робиться на боротьбу один з одним;

- рольові ігри (role-playing game/RPG) - ігри з повноцінним літературним сюжетом, де гравець сам досліджує створений для нього ігровий світ і написаний для нього сюжет. Цей жанр має такі піджанри, як Hack'n'Slash RPG, True RPG, JRPG і Action RPG. Окремим жанром можна виділити покрокову RPG:

- стратегії (strategy) - гра, де основними інструментами гравця є планування та стратегічне мислення. Гравець тут є лідером загону і керує декількома персонажами одночасно. Стратегії можна розділити за ігровим дизайном (карткові або покрокові) і масштабом гри (стратегічні та військові ігри);

- аркади (arcade game) - ігри з інтенсивним ігровим процесом, але короткою тривалістю;

- головоломки (puzzle) - відеоігри, метою яких є вирішення логічних завдань, які вимагають від гравця демонстрації логіки та стратегії;

- симулятори (simulator) – ігри, що імітують управління процесами в реальному житті;

- пригоди (adventure), основною метою якої є оповідання, де гравець розвиває сюжет, взаємодіючи з ігровим світом, використовуючи предмети, спілкуючись із персонажами та вирішуючи різні головоломки.

Гра, яку ми розглядаємо, відноситься до пригодницького жанру.

Таким чином, відеоігри діляться на велику кількість жанрів, кожен з яких унікальний по-своєму. Однак можна визначити деякі елементи, які є спільними для всіх відеоігор, незалежно від їх жанру. До таких елементів Дж. Джуль відносить правила гри, завдання, апаратно-програмний інтерфейс і механізми зворотного зв'язку.

Розглядаючи мову відеоігор, Е. Арсет пропонує аналізувати її в рамках дискурсу відеоігор, який включає наступні компоненти:

- мова, якою користуються гравці в різних інформаційних середовищах і на різних комунікаційних платформах для опису ігор і ігрового процесу:

- мова, яка використовується професіоналами ігрової індустрії, такими як дизайнери та розробники, для опису ігор та ігрового процесу;
- мова, якою журналісти, політики, батьки, активісти та інші представники медіаіндустрії описують ігри та ігровий процес;
- мова, яка використовується в іграх і як частина інтерфейсу користувача, діалогів, інструкцій та розповіді;
- їхня мова, яка використовується в посібниках з гри, анотаціях, рекламі та інших «перитекстах» [Aarseth 2001, с. 6].

У цій роботі ми зосередимося на мові, яка використовується в текстах меню та діалогах персонажів відеоігор.

Таким чином, відеоігри є величезним ресурсом для лінгвістичних досліджень, що вимагає врахування специфіки їх дискурсивних явищ, пов'язаних зі сферою комп'ютерної комунікації. Монографію А. Енсліна «Мова ігор», яка торкається теми лінгвістичних досліджень відеоігор, по праву можна вважати фундаментальним дослідженням у цій галузі лінгвістики. Крім того, лінгвістичний аналіз відеоігор може визначити їх місце в людській культурі.

1.2 Поняття «локалізація» в ігровій індустрії і в перекладацькій діяльності

Розглянемо специфіку вживаного багатозначного терміну «локалізація» в різних сферах людської діяльності. Повернемося до історії локалізації як явища.

Відеоігри займають найбільший сегмент світового ринку цифрового контенту, і деякі дослідники розглядають їх як жанр або піджанр мистецтва. Ігри «відносяться до більш загальної групи явищ, пов'язаних з гібридизацією художніх і технологічних об'єктів. Комп'ютерні ігри, разом із комп'ютерною

графікою та веб-дизайном, є техно-мистецькими гібридами, у яких технологічна основа служить не лише інструментом для створення художнього продукту, а й «входить у художній зміст та естетичні властивості твору».

Незважаючи на те, що термін «локалізація» вже набув певного лінгвофілософського обґрунтування, його теоретичний статус ще недостатньо чітко визначений.

Так, Е. Пім зазначає, що локалізація з'явилася для вирішення економічних проблем. Поряд з іншими техніками та стратегіями, локалізація в першу чергу спрямована на розповсюдження продукту по всьому світу шляхом подання інформації мовою цільової аудиторії.

Наприкінці 1970-х і на початку 1980-х років майбутній цифровий гігант Microsoft тільки починав створювати програмне забезпечення для комп'ютерного ринку Північної Америки, а потім перекладав його на основні європейські мови (французьку, німецьку, іспанську). Однак завдяки розвитку технологій, зовнішнім ринкам, появі Інтернету та зростанню економічного впливу компанії простий переклад продуктів Microsoft стає дорогим і перестає відповідати вимогам ринку. Компанія прийшла до висновку, що програмне забезпечення вимагає не тільки заміни текстового вмісту програмних меню, діалогових вікон або файлів онлайн-довідки, але також потребує уваги до таких деталей, як формати часу та дати, функціональні клавіші та правила пунктуації. Завдяки цьому розширилося коло спеціалістів, які займаються розробкою та розробкою програмного забезпечення: інженери-програмісти, перекладачі, термінологи та маркетологи. У такому підході до розробки програмного забезпечення перекладачі та переклад стають частиною цілого процесу, який називається локалізацією.

Відповідно до фінансового словника, на додаток до визначень, які ми перерахували раніше, термін «локалізація» може означати «переробку існуючого програмного продукту для використання в країнах з іншою мовою». Крім того, це може означати «переклад документації та інтерфейсу

користувача, зміну методів розрахунку та деяку переробку програм» [Фінансовий словник].

Організація LISA (Localization International Standards Association) дає таке визначення поняття, яке ми вивчаємо: «Локалізація — це набір процесів про лінгвокультурну адаптацію програмного продукту, призначеного для використання користувачами певної місцевості».

Термін «локалізація» можна розглядати як в індустрії відеоігор, так і в будь-якій сфері, пов'язаній з перекладом.

У теорії перекладу термін «локалізація» дуже часто порівнюють із терміном «одомашнення», що означає орієнтацію перекладача на норми та культуру мови-рецептора [Venuti 1995]. Суть локалізації полягає в доведенні тексту перекладу до максимальної зрозумілості, доступності та стилістичної схожості по відношенню до читача. Максимальне наближення мови оригіналу до мови перекладу. Ця стратегія здійснюється при «усуненні мовних, стилістичних та інших ознак «чужого» характеру тексту, наприклад, шляхом заміни іншої культурної реальності функціональними аналогами, використання норм і одиниць вимірювання, прийнятих у перекладацькій культурі тощо. . Проте одомашнення – лише стратегія процесу локалізації [Міщенко 2012, с. 157].

Виходячи з визначення А. Міщенко локалізація пов'язана, з одного боку, з перекладом, з іншого боку, з адаптацією.

Адаптацію ігрового продукту можна розглядати як різноманітні зміни, яких продукт зазнає для того, щоб максимально повно асимілюватися в культурі реципієнта.

Крім того, у вітчизняному мовознавстві термін «локалізація» ставиться в один ряд з такими термінами, як «глобалізація» та «інтернаціоналізація».

Однозначного підходу до визначення локалізації не існує навіть в іноземній теорії перекладу. Як описує Мінако Огаган, локалізація є «спадкоємцем перекладознавства, але з більшим акцентом на технологізації» [O'Hagan 2013]. Згідно з дослідженнями XXI століття, інформаційні технології

та інженерія з широким впровадженням технологій перекладу зробили набагато більший теоретичний внесок у розвиток науки, ніж системи машинного перекладу [O'Hagan 2013].

Таким чином, у широкому розумінні під локалізацією розуміється комплексна адаптація продукту, що означає обов'язкове використання різних підходів перекладу. Локалізація – це певна сукупність процесів адаптації, глобалізації, локалізації та інтернаціоналізації. Поєднання та взаємодія цих процесів призводить до продукту, який повністю асимільований у конкретній культурі та відповідає культурним очікуванням приймаючих націй. Коли йдеться про переклад в ігровій індустрії, термін «локалізація» завжди конкурує з терміном «переклад», набуваючи ширшого чи вузкого значення. Спочатку давайте визначимо, що таке переклад.

Перекладом можна назвати «будь-який процес перетворення мовленнєвого твору однією мовою в мовленнєвий твір іншою мовою зі збереженням незмінного плану змісту, тобто сенсу».

Відповідно до лекцій Білоус, автор визначає переклад як «діяльність, яка складається зі змінного повторного вираження, перекодування тексту, створеного однією мовою, у текст іншою мовою, що виконується перекладачем, який творчо обирає варіант залежно від змінних ресурсів мови, типу перекладу, перекладацьких завдань, типу тексту та під впливом власної індивідуальності».

Далі у своєму дослідженні вона стверджує, що переклад — це «мовне посередництво, спрямоване на іншомовний оригінал, що розглядається як іншомовна форма існування повідомлення, що міститься в оригіналі» [Білоус 2013].

Тепер давайте розглянемо визначення локалізації в ігровій індустрії.

Спочатку локалізацію розуміли досить вузько як «переклад словесних елементів, інтегрованих, наприклад, у відеоряд чи інтерфейс користувача» [Семенюк 2010, с. 17].

Відомий лінгвіст Б. Есселінк визначає переклад як процес «перетворення письмового чи усного тексту однієї мови на іншу» [Esselink 2000, с. 130]. Водночас він стверджує, що локалізація є ширшим процесом, ніж переклад, який включає лінгвістичні та культурні трансформації продукту, спрямовані на аудиторію конкретної території, де продукт буде використовуватися та продаватися» [Esselink 2000, с. 131].

З цього можна зробити висновок, що Б. Есселінк не ототожнює терміни «локалізація» і «переклад», оскільки вважає переклад невід'ємною частиною локалізації [Esselink 2000, с. 130].

Наведемо ще кілька визначень, у яких локалізація розуміється в більш широкому сенсі.

У своєму курсі лекцій Білоус виділяє три рівні локалізації:

1. Забезпечення підтримки мовних і національних стандартів, що є мінімально необхідним для того, щоб програма могла виконувати свої функції в іншій країні (відображення мовних символів, введення тексту, сортування за алфавітом, операції з рядками тощо)
2. Переклад текстів в інтерфейсі програми на цільову мову.
3. Тонка настройка під цільову країну (робота зі словоформами, додаткові стандарти, які не впливають на основний функціонал програми, врахування національного менталітету тощо) [Білоус 2013].

Процес локалізації досить складний за своїм складом. Він полягає в прямому перекладі з мови оригіналу на мову перекладу, зміні художніх засобів гри, перезаписі звукових файлів, зміні програмного забезпечення, адаптації окремих елементів гри до культурних особливостей певної території. , додавання ще однієї області для переміщення вирізаного вмісту [Білоус 2013].

У статті М. А. Болотіна та Є. В. Кузьміна розповідає про проблеми перекладу текстової складової комп'ютерних ігор. Для конкретної проблеми перекладач завжди спочатку повинен вирішити, яку лексичну трансформацію використовувати, а вже потім думати про те, як якнайкраще засвоїти текст [Болотіна].

Таким чином, важко розрізнити терміни «переклад» і «локалізація», а думки щодо того, як поєднати ці компоненти, розходяться. Виходячи з вищесказаного, переклад можна описати як дуже лінгвістичний компонент локалізації.

У рамках перекладознавства проблема ставиться так: локалізація «є перекладом у широкому сенсі слова. Акт локалізації є фактично актом перекладу». З цієї точки зору локалізація – лише одна з гілок перекладу, яка ускладнюється технічною складовою. Однак, якщо розглядати локалізацію як процес, переклад буде лише його частиною, а не чимось окремим.

М. Бернал-Меріно каже, що локалізація включає не тільки переклад тексту, але й деякі другорядні дії, наприклад зміну музичної теми комп'ютерної гри при її перенесенні на іноземний ринок [Bernal-Merino 2013].

Крім того, в іграх є поширене явище, яке на ігровому сленгу позначається як «пасхалка» (від англійського Easter egg). Це невелике повідомлення в грі чи програмному забезпеченні, яке розробники тримають у секреті. Писанки — це в основному посилання на якийсь літературний чи художній твір чи іншу гру. Відомо, що Чарльз Пірс теоретично осмислив, а Чарльз Морріс розробив поділ семіотики на три частини: семантику, синтаксис, прагматику. У пасхалках представлені всі три аспекти знаку, але, мабуть, провідним є прагматичний бік. Синтаксис і семантика «писанки» посідають друге і третє місце за значимістю [Bernal-Merino 2013].

Виходячи з цього, можна зробити висновок, що локалізація не може існувати без перекладу, оскільки переклад є основним інструментом інтерпретації вмісту відеоігри чи програмного забезпечення.

Серед іншого, локалізацію можна розглядати як стратегію перекладу.

Крім описаних вище тактик, локалізатори також використовують створення оригінального неологізму, функціональну заміну та описовий переклад [Шевченко 2018, с. 190].

З усього вищевикладеного можна зробити висновок, що необхідно, хоч і дуже важко, але розрізнити терміни «переклад» і «локалізація». У більш

широкому розумінні термін «локалізація» має пріоритет над терміном «переклад». Однак у спеціалізованому середовищі важливо розуміти, що, вивчаючи локалізацію як складний процес перекладу, ми не повинні ізолювати термін «переклад», а повинні сприймати його як один із найважливіших і невід’ємних інструментів процесу локалізації.

У цьому дослідженні ми будемо розуміти локалізацію як процес комплексної адаптації ігрового продукту, включаючи адаптацію текстових елементів і графічного контенту гри.

1.3 Перекладацькі трансформації в рамках локалізації відеогри

При локалізації комп’ютерних ігор важливо приділяти велику увагу різним деталям, нехтування якими може бути «сигналом для гравців про те, що ні розробник, ні видавець не зацікавлені в своїй цільовій групі настільки, щоб інвестувати в якісну локалізацію» [Esselink 2000, с. 192]. Нехтування такими аспектами може згодом істотно знизити продажі локалізованого ігрового продукту, адже завдяки соцмережам відомо, що інформація про якість тієї чи іншої гри відразу поширюється на спеціалізовані ігрові сайти.

Звертаючись до робіт Карплюка О.О., найважливішими аспектами локалізації є [Карплюк 2017, с. 80]:

- культурні цінності та очікування аудиторії.

Глобальна політична ситуація, історія, національність, релігія та система моральних цінностей суттєво впливають на думки гравців у різних країнах. Таким чином, деякі речі можуть терпіти в одній країні, але піддаватися цензурі або заборонятися в іншій. Прикладом цього є гра “Wolfenstein 2”, у якій для випуску в Німеччині назву “mein führer” довелося замінити на “meinkanzler” [Ziv 2017].

Культурно-специфічним об’єктом локалізації є також гумор.

При перекладі ідіом, які виражають гумор, локалізатори повинні враховувати всі найдрібніші деталі, вибирати синонімічні ідіоми, які існують у цільовій мові, іншими словами, робити все, щоб продавати гру в кількох країнах [Costales 2011].

- стратегії культурної адаптації відеоігор.

Відповідно до наукових записок Ткачук І., «рідна культура — це щит національної ідентичності людей і водночас порожня огорожа, що захищає від інших націй і культур. Увесь світ таким чином поділений на наших людей, об'єднаних мовою і культурою, і на чужинців, які не знають мови і культури» [Ткачук 2017, с. 5]. Тож можна зробити висновок, що якість локалізації безпосередньо впливає на сприйняття гри в конкретній країні.

З цього випливає, що для досягнення найкращого можливого результату в культурі реципієнта локалізатор повинен не тільки знати законодавство та культурну ситуацію в своїй країні та країні перебування, але часто також повинен мати доступ до комп'ютерних технологій, які дозволяють йому адаптуватися графічний вміст.

У цьому випадку переклад ускладнюється тим, що локалізатор зобов'язаний перекладати не тільки сам текст в грі (лінії героїв, субтитри), але і різні файли з інструкціями, мануали та інтерфейс користувача. Для більш точного перекладу таких одиниць перекладу потрібні знання з різних галузей. Крім того, локалізатору потрібно занурюватися у всю ігрову серію, щоб правильно перекладати посилання на інші ігри або різні частини серії.

На думку А. Ф. Косталес виділяються наступні стратегії досягнення найкращого сприйняття в культурі реципієнта [Costales 2011]:

- прагматичне редагування тексту.

Прагматичне редагування тексту – це внесення певних коригувань соціокультурних, психологічних та інших відмінностей між реципієнтами оригіналу та тексту перекладу [Білоус 2013, с. 112].

Використовуючи цей підхід, локалізатор може залишити пояснювальну інформацію або видалити непотрібну інформацію та інтерпретувати вихідний

текст, щоб передати адресату той емоційний вплив, який спочатку порівнювався з оригіналом.

Ця стратегія найчастіше використовується в іграх, де акцент робиться на сюжетну та наративну складову [Costales 2011].

- *Дослівний переклад*

Ця стратегія є основною при перекладі назв спортивних ігор і різних симуляторів руху. Такі ігри повні різноманітних імен або виразів, які характерні для реальних сфер цих ігор. Цей тип перекладу має певну схожість з технічним перекладом, оскільки також акцентує увагу на вузькій термінології.

Ця стратегія також включає буквальний переклад, який включає калькування, транслітерацію та транскрипцію. Під час транскрипції враховується максимальна милозвучність і чистота змісту слова

- *доместикація та форенізація*

Доместикація та форенізація – стратегії перекладу, зумовлені бажанням локалізатора наблизити переклад до загальноприйнятих норм культури реципієнта.

Вище вже було описана доместикація, тому уточнимо особливості форенізації. Під час форенізації локалізатор зберігає деякі риси оригіналу, ігноруючи той факт, що та чи інша одиниця перекладу може бути складнішою для сприйняття носіями сприймаючої культури. За допомогою цієї стратегії деякі імена, місця чи навіть цілі рядки можуть залишитися неперекладеними.

- *компенсація*

Компенсація — це один із методів адаптації, «при якому елементи значення, втрачені під час перекладу іншомовної одиниці в оригіналі, передаються в тексті перекладу якимось іншим способом, і не обов'язково в тому самому місці тексту, як напр. оригінальний. Таким чином доповнюється («компенсується») втрачений зміст і в цілому повніше відтворюється зміст оригіналу.

При цьому часто граматичні засоби оригіналу замінюються лексичними і навпаки» [Білоусова 2013, с. 185].

Ця стратегія використовується для правильного перекладу гумору, гри слів або каламбурів.

- нульовий переклад

Назви ігор зазвичай не перекладаються, оскільки вони є брендом, глобальне визнання якого є важливою частиною маркетингу. Однак, крім того, заголовки можуть бути залишені мовою оригіналу, оскільки переклад може істотно відрізнятись від оригіналу за обсягом, що вплине на дизайн обкладинки.

Можна зробити висновок, що локалізація – це багатогранний процес, який вимагає від комплексних локалізаторів різних підходів, застосування різних стратегій і знань із широкого спектру сфер повсякденного життя. Інтенсивний розвиток технологій тільки сприяє розвитку локалізації та поєднанню різних підходів до її реалізації. дозволяє використовувати обидва

Сьогодні перекладачі використовують різні терміни для визначення прийомів, за допомогою яких здійснюється переклад з однієї мови на іншу: «стратегія», «тактика», «перекладацьке перетворення», «трансформація». Існує багато класифікацій таких трансформацій, наприклад, у роботі Л. С. Семенюк, ми бачимо як автор виділяє чотири типи трансформацій (перестановка, заміна, опущення і додавання) [Семенюк 2010, с. 62]. За основу беремо поділ трансформацій на лексичні, граматичні та комплексні.

До лексичних трансформацій автор включив транскрипцію/транслітерацію перекладу. Лексико-семантичні трансформації — це конкретизація, узагальнення і модуляція. Граматичні трансформації за цією класифікацією: дослівний переклад, поділ речень, з'єднання речень і граматичні заміни. Нарешті, лексико-граматичні трансформації включають антонімічний переклад, описовий переклад і компенсацію [Білоус 2013, с. 158-159]. Ми також додамо до цієї класифікації такі прийоми, як доместікацію та форенізацію.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ

2.1 Процес локалізації відеогри

На відміну від інших типів локалізації продукту, локалізація комп'ютерних ігор діє у власній сфері.

Важливо зауважити, що дуже часто процес локалізації комп'ютерних ігор має виконуватися одночасно з розробкою гри вихідною мовою, щоб гарантувати, що всі мови випущені одночасно. Тому агентство з локалізації має постійно догоджати клієнту: оновлювати матеріали, розгортати термінові переклади вузлів продукту та працювати у відносно стислі терміни.

Різні компоненти і завдання, пов'язані з локалізацією комп'ютерних ігор:

- переклад посібника користувача;
- локалізація інтерфейсу користувача;
- переклад сценарію;
- дубляж;
- локалізація графіки;
- системи DTP з інструкції користувача;
- випробування та остаточне забезпечення якості.

Переклад інструкції користувача досить простий, проблема полягає лише у використанні правильної термінології, яка доступна у великій кількості словників, адаптованих до різних типів форматів. Наприклад, найпопулярніші ігри на ринку зараз доступні на семи основних платформах: PS, Xbox, NGC, PSP, DS, PC і GBA. В іншому переклад інструкції користувача комп'ютерної гри нічим не відрізняється від перекладу будь-якого іншого продукту [Шевченко 2018].

Локалізація літералів інтерфейсу є складнішою, оскільки текст на цільовій мові не може перевищувати довжину вихідної мови. Процес локалізації часто ускладнюється повною відсутністю контексту під час спроби перекладу. Розробники програмного забезпечення ретельно захищають свої продукти, особливо під час розробки, тому часто неможливо переглянути повну версію гри до завершення процесу локалізації. Захист необхідно зробити для усунення проблем, виявлених під час адаптації гри до цільової мови. У цьому процесі слід використовувати словники.

З будь-яким типом перекладу вищевказаний процес ще більше ускладнюється простотою англійської мови. Цільова версія має відображати всі відмінності в родах і числах, і рекомендується робити це, не перевищуючи довжину англійського тексту. Результатом є поява необхідних, незрозумілих, а часом і безглуздих скорочень.

Переклади сценаріїв стають ще цікавішими;

Сценарій комп'ютерних ігор може легко складатися з десятків тисяч слів, подібних за довжиною до сценаріїв фільмів. Координація голосу за кадром і синхронізації губ у межах доступних часових обмежень справжнього оригіналу англійською мовою є особливо складним завданням, особливо для таких назв, як «Гаррі Поттер» або «Володар перснів», де, окрім типової кількості та розміру пов'язаних глосаріїв, існують томи книги та серіали фільмів для консультації [Ліпков 2008, с. 81-91].

Соціально-гуманітарні науки

Після завершення перекладу скрипта (після необхідних змін і оновлень) наступним кроком є звук (для ігор, які цього вимагають). Якість дубляжу аудіо для комп'ютерних ігор ідентична дубляжу для фільмів: використовуються ті самі студії, дотримуються ті самі процедури, і ті самі актори в головних титрах.

У всіх інших випадках використовується професійний дубляж. Цей етап процесу, який часто є найбільш критичним і вимогливим, виконується режисерами дубляжу та відповідними ресурсами пост-продакшну з найвищою

фонетичною точністю. Кожен файл відтворюється, кожен сегмент оновлюється, коли актор змінює сценарій під час запису.

Графіка для комп'ютерних ігор локалізується приблизно так само, як і інші продукти.

Тестування продукту є останнім кроком у цьому процесі. Іноді клієнт робить це самостійно, але частіше цю відповідальність бере на себе агентство з локалізації або всередині компанії, або на сайті клієнта (навіть якщо клієнт знаходиться на іншому кінці світу). Варто зазначити, що цей лінгвістичний тест перевіряє точність і відповідність перекладу, на відміну від функціонального тесту, який діагностує всю програму, щоб переконатися, що перекладене програмне забезпечення працює точно так само, як оригінальне програмне забезпечення. Функціональна перевірка зазвичай виконується внутрішніми спеціалістами.

Якість

Якість локалізованої комп'ютерної гри часто оцінюється вище, ніж оригінальна мовна версія. Крім того, існує суворий процес контролю якості, який відбувається в команді локалізації: для перекладів *Vertigo* перевірка включає другий раунд вичитки та редагування, а потім третій і останній перегляд, під час якого кожна редакція приймається або відхиляється.

Кожен окремий компонент продукту належним чином аналізується та лінгвістично перевіряється. Для дуже популярних ігор проводиться всебічне тестування, щоб забезпечити відповідність супутнім продуктам. Наприклад, термінологія, яка використовується при локалізації комп'ютерної гри *Starship Troopers*, має бути ідентичною тій, що використовується у фільмі. Точність настільки важлива, що час, витрачений на адаптацію п'єси, часто перевищує час, витрачений на оригінальний переклад.

Файли, формати та інструменти

Лише кілька років тому файли для перекладу приймалися у форматі Microsoft Word або Excel. Сьогодні ситуація змінюється завдяки запитам і пропозиціям локалізаційних компаній. Такі інструменти, як Trados і SDLX,

також регулярно використовуються, що дозволяє створити архів перекладу шляхом створення файлів для спеціального використання за допомогою цих інструментів. Вони є основними інструментами, які полегшують процес керування перекладом.

Файли Excel є найпоширенішими, оскільки вони дозволяють легко розмістити вихідний і цільовий текст у форматі стовпців, а контекстну інформацію, примітки та іншу важливу інформацію зберігати на окремих аркушах в одному файлі. Винятком із цього правила є розробники програмного забезпечення, які вимагають використання спеціальних онлайн-інструментів, які є дуже ефективними для розробників, але іноді викликають труднощі у перекладача, наприклад, через відсутність контексту та перевірки орфографії [Семенюк 2010, с. 115].

2.2 Стратегії та тактики локалізації відеоігор

Шевчук В. переконливо доводив, що переклад складається з двох основних етапів – складання програми дій (стратегії) та власне дії, втілення цієї програми (тактики) [Шевчук 2021, с. 63]. Будь-яка стратегія має на меті спродувати такий переклад, який би відповідав очікуванням користувача. Саме тому автор вважає, що кожна окрема стратегія базується на певних принципах, від яких відштовхується кожен перекладач:

1. При перекладі обов'язково розуміння оригіналу буде передувати всім іншим процесам, тобто перекладач не може опрацювати більше, ніж він зрозумів.

2. Можливість домінування змісту над дослівним перекладом, а не механічне «копіювання» мови й форми оригінального тексту.

3. Виділення важливості окремих ключових елементів тексту та намагання перекладача опрацювати ці елементи якомога ближче до оригіналу, підлаштовуючи подібність лексичних та синтаксичних одиниць.

4. Готовність перекладача пожертвувати якоюсь частиною елементів тексту задля передачі загального його змісту.

5. Важливість забезпечити максимально близький переклад із наближенням усіх правописних норм двох мов [Білоус 2013, с. 195-199].

Однозначних норм щодо вибору тієї чи іншої стратегії не існує, адже кожен перекладач має своє мислення, тому продукує власну стратегію перекладу. Зауважимо, що дуже часто така персональна стратегія може бути комплексом елементів із різних «стандартних» (загальноприйнятих) стратегій. Відомий англійський теоретик і практик перекладу Пітер Ньюмарк запропонував виділити вісім стратегій перекладу:

1) *вільний переклад* – не зберігає зміст, форму та стиль першоджерела. Такий тип перекладу придатний у тому випадку, коли важлива лише якась одна основна думка, а інші вважаються другорядними, такими, якими можна нехтувати;

2) *комунікативний переклад* – витримує всі норми літературної мови, дещо спрощуючи оригінал, але роблячи текст зручним для користувача;

3) *дослівний переклад* – зберігає порядок слів першотексту, кожне слово перекладається не в контексті, береться до уваги найпоширеніше значення слова. Такий тип перекладу схожий на машинний переклад, зберігає якусь частину основного змісту, підходить виключно для чорнового варіанту;

4) *буквальний переклад* – схожий на попередній вид, але змінюється порядок слів порівняно з оригіналом, тобто зберігаються синтаксичні норми мови, на яку перекладається текст;

5) *ідіоматичний переклад* – характеризується вільним використанням розмовної мови, великої кількості фразеологічних одиниць, навіть за їхньої відсутності в першотексті. Такий переклад підходить для усної комунікації;

б) *адаптація* – найбільш «вільний» спосіб перекладу, що визначається незбереженням граматичних елементів на всіх рівнях. Такий вид підходить для перекладу поезії, художніх творів і т. ін.;

7) *точний переклад* – має найбільш прискіпливе відтворення змісту, тобто увага приділяється лексичному аспекту, дещо нехтуючи синтаксичним. Цей переклад підходить для технічних текстів;

8) *семантичний переклад* – схожий на попередній, але відрізняється обережнішим ставленням до оригінального тексту, намаганням максимально зберегти граматичні норми обох мов [Newmark 2003].

Автор низки підручників із теорії та практики перекладу Шевченко А., керуючись психологічними механізмами та способами мислення людини, виділяє значно меншу кількість стратегій – лише три. Фокусована стратегія характерна для перекладача-реаліста (прагматика), що фокусується на відтворенні головного змісту тексту, виділення інформативної його складової. Фрагментарна стратегія притаманна перекладачеві-аналітику, який приділяє увагу деталізації певних частин тексту, на жаль, лише в одній площині – або стилістичній, або смисловій. І остання стратегія – компенсована – найбільш імовірно підходить перекладачу-ідеалісту, бо є міксом попередніх двох стратегій. Часто в уже перекладених текстах із використанням згаданої стратегії немає цілковитої точності, проте в них наявні всі лінгвістичні та стилістичні особливості першоджерела [Шевченко 2018].

Локалізація не ґрунтується виключно на перекладі тексту, а є міжкультурною дисципліною, яка включає в себе також і переклад інструкцій, інтерфейсу та ін.

Тому, на нашу думку, класифікацію іспанського лінгвіста А. Косталеса найбільш доцільно розглядати у контексті локалізації відеоігор. Науковець виділив сім головних стратегій:

1. *Доместикація та форенізація*. Перший вид передбачає собою намагання у локалізованій грі видалити якомога більше елементів національного колориту оригінального варіанту, нівелювавши їх або

підмінивши елементами цільової культури. Другий спрямований на «зберігання зовнішнього вигляду оригінальної гри та передавати атмосферу та смак вихідної культури в цільовій країні».

Найякіснішим прикладом форенізації дослідник вважає локалізацію гри *Assassins' Creed*, де неповторний колорит італійської культури був збережений повною мірою. Дія гри відбувається в декількох італійських містах, тому часто в сюжеті згадуються місцеві імена, культурні цінності, пам'ятки, особливі локації й т. ін. У відеогрі навіть використовуються італійські слова та вирази, які були збережено майже в усіх локалізованих варіантах. Особливою «родзинкою» є намагання професійних акторів, які робили дублювання, зберегти легкий італійський акцент у деяких сценах аби зберегти загальну атмосферу гри. Прикладом доместикації була б заміна цих елементів на абстрактні локації або національні замітники з іншої мови, як, наприклад, у перекладі «Гаррі Поттера». У зазначеному випадку Гагрід, який в оригіналі розмовляє на діалекті містечка Чепстоу (Вельс), а в українському перекладі має яскраво виражені риси гуцульської говірки.

2. *Стратегія неперекладу.* Власне, це залишення без змін деяких основних імен, термінів, назв місцевості. Така стратегія залишає можливість подальшої форенізації ігрового продукту. Деякою мірою непереклад назви гри обґрунтований тим, що назва стає упізнаваною в усіх мовах, тобто пов'язаний із особливим розвитком гри та її політикою інтернаціоналізації. Наприклад, певні види зброї, транспортні засоби або особливі місцини отримують назву з міфу, тобто вони не перекладені жодною мовою та розглядаються як специфічна термінологія, пов'язана з історією.

3. *Транскреація.* Дана стратегія базується на внесенні деякої кількості корекцій вихідного тексту, тобто перекладач звертає увагу на користувача. Це дає право додавати до відеогри розлогі пояснення або опускає певні частини з оригіналу, щоб викликати в реципієнта такий самий емоційний ефект, як і в первинній версії. Усі зазначені корективи локалізатора мають бути вмотивованими. Транскреація зазвичай використовується при роботі з

відеоіграми наративних жанрів, наприклад, RPG. Як ілюстрацію транскреації можемо використати гру “*World of Tanks*”: «Оскільки фраза «Знищено!» або «Супротивник знищений!», якщо вона буде перекладена буквально, буде звучати, так би мовити «сухо», тому команда локалізаторів підбрала функціональні еквіваленти, такі як: «*Мінус один!*», «*Готовий!*», які точно передають комунікативну мету».

4. *Буквальний переклад (дослівний переклад)*. Така стратегія ефективна у випадку назв спортивних, гоночних ігор або симуляторів різноманітних видів транспорту, де існує велика кількість технічних слів та специфічної термінології, пов’язаної із відповідною сферою професійної діяльності. Можна стверджувати, що багато симуляторів та спортивних відеоігор не мають складних сюжетних ліній або сюжетів, а нарація дуже «бідна», незначна порівняно з іншими жанрами. Такий вид перекладу дуже схожий на технічний, але це не означає, що переклад цих ігор є простим процесом, оскільки потрібні знання, що стосуються конкретних жанрів та предметів ігор, володіння специфічними термінами. Транскрипцію та транслітерацію ми можемо теж визначити складовими частинами дослівного перекладу. Знаковим прикладом такої стратегії є симулятор польотів *Microsoft’s Flight Simulator*, де неперекладені авіаційні терміни поєднані з перекладеними частинами тексту. Терміни з сфери аеронавігації мають високий коефіцієнт повторення в різних частинах відеогри: в меню, в інструкціях, у вікні інтерфейсу користувача й т. ін.

5. *Стратегія лояльності*. Безліч відеоігор, як ми згадували вище, розроблені на основі художніх творів, коміксів чи фільмів. У такому випадку в заголовках є метатекстові посилання на відповідні книги, комікси чи фільми. Тому перекладачі повинні суворо дотримуватись балансу між транскреацією та свободою адаптації контенту. Це важливо для сугестування в грі аналогічної емотивності в цільовій аудиторії з лояльністю до першоджерела відеоігри. У цьому контексті концепція лояльності до вихідного тексту є важливим засобом для адаптації певних відеоігор, адже зберігає атмосферу

історії, що й є ключовим елементом для того, щоб відповідати очікуванням ігрової аудиторії. А. Косталес вважає взірцевим підходом до роботи (в площині зазначеної стратегії) позицію американської корпорації *Electronic Arts*, яка займалася розробкою серій відеоігор *The Lord of the Rings*. Команда, яка працювала над проєктом була зобов'язана, по-перше, прочитати роман-епопею Дж. Р. Р. Толкіна, по-друге, ознайомитися з екранізацією зазначеного твору. Потім розробники склали іспит для перевірки рівня володіння змістом роману, визначення характерних особливостей кожного персонажа, розуміння концепції вигаданого Толкіном всесвіту. Оскільки всесвіт уже був чітко й детально прописаний автором, відеогра повинна була зберігати елементи оригінальної історії, що якраз і можливо втілити, застосовуючи стратегію лояльності. Саме завдяки такому відповідальному ставленню розробників до продукту відеогра вийшла не лише повністю в стилістиці першоджерела, але й зовнішність головних діючих осіб була повністю продубльована з акторів однойменного фільму оscarоносного кінорежисера Пітера Роберта Джексона.

6. *Випадіння змісту та компенсація.* Сучасні методи організації розповіді, що використовуються у відеоіграх, можуть створювати додаткові проблеми при перекладі. У разі часткової або повної втрати елементів першоджерела перекладачі можуть частково їх переписати по-своєму, але так, щоб узгодити функціональні еквіваленти, що дозволить компенсувати втрату змісту та основної думки чи важливих ключових епізодів та підказок. Така стратегія використовується здебільшого при перекладі жартів, коли локалізатор змушений відшукувати еквіваленти. Адаптація гумору – вельми складна процедура, оскільки підміна «оригінальних» жартів, ідіом і каламбурів у цільовій мові (та й культурі загалом) вимагає неабиякої майстерності та глибоких знань локалізатора. Незважаючи на те, що стратегія компенсації вважається найдоцільнішою в зазначених ситуаціях, щоб забезпечити інтенсивніший та привабливіший ігровий процес, деякі перекладачі застосовують альтернативу – пропуск вмісту, конкретно того

вмісту, який не можна легко адаптувати, зважаючи на культурні та мовленнєві норми цільової країни. Значного випадіння змісту та компенсації зазнали локалізовані варіанти відеоігор *Batman Arkham Asylum*, де в іспанській версії втрапилися всі каламбури, *Torrente*, у якій анулювали всі жартівливі згадки про футбольну команду Мадриду – «Атлетіко», *Monkey Island 2: Lechuck's Revenge*, у якій так і не змогли достеменно пояснити гру словами у назві піратської таверни тощо.

7. *Цензура*. Принцип дії цензури ми вже детально пояснювали в цьому розділі, тому побіжно зазначимо, що адаптація відеоігор є ринковою діяльністю і суттєво не відрізняється від інших секторів, таких як кіно або телебачення. Навіть коли влада приймає гру на зовнішньому ринку, перекладачі повинні брати до уваги всі юридичні питання, прислухатися до рекомендацій місцевих компаній збуту ігрової продукції. Окрім вищевказаних нами основних питань цензури, А. Косталес акцентує увагу також на моніторингу елементів насилля, різноманітні сексуальні підтексти або навіть політичні вкраплення, як наприклад, назви військової тематики, які заборонені в деяких країнах Азії та Близького Сходу [Folkers 2011].

Детально розглянувши різноманітні запропоновані науковцями класифікації стратегій перекладу й тактик, що слугують їх реалізації, погодимося, що загалом стратегії можна розділити на дві загальні групи – локальні та глобальні. Перші мають на меті вирішення конкретних перекладацьких завдань: «відтворення безеквівалентних мовних явищ, реалій, фразеології» тощо. Другі ґрунтуються на організації «певного типу тексту і певного типу ідентичності», віднайденні балансу між мовами оригіналу й перекладеного тексту. Тобто «локальні стратегії застосовуються до перекладу окремих мовних структур і лексичних одиниць, а глобальні – регулюють загальні питання, пов'язані зі стилем, видом, типом тексту і виділенням конкретних аспектів тексту оригіналу. Такий взаємозв'язок указує на певну підпорядкованість локальних стратегій перекладу глобальним» [Мазур 2021, с. 90].

Констатуючи велику різноманітність вибору стратегій, і відповідно тактик, все рівно залишається вірогідність наявності помилок у процесі локалізації. Кожен перекладач, окрім механічних помилок (описок), що пояснюється людським фактором, може допустити й ряд серйозніших помилок. Проте питання встановлення «серйозності» таких помилок залишається відкритим. Наразі в лінгвістиці (вужче – в перекладознавстві) функціонують безліч класифікацій перекладацьких помилок, починаючи від вузьконаправлених неточностей, до глобальних неспівпадінь. Кожна класифікація здебільшого ґрунтується на одному мовознавчому аспекті.

Однією з «найстарших» докладних класифікацій є розподіл помилок у роботі Шевчук А. крізь призму так званої дезінформації перекладеного тексту. Дослідник виокремлює лише два види помилок – змістові (функціонально-сміслові) та мовні. Перші характеризуються різними, переважно невмотивованими, відхиленнями від змісту першоджерела; такі помилки відрізняються одна від одної лише рівнем дезінформації реципієнта, що негативно впливає на розуміння основного послугу оригінального тексту. До змістових помилок науковець відносить викривлення, неточність та неясність: а) викривлення є відхиленнями від першоджерела, що в результаті призводить до розбіжностей у визначенні головного предмета та неправильного розуміння його ролі в двох варіантах тексту; б) неточності – це теж відхилення від оригінального повідомлення, проте вони мають менший шкідливий вплив на сприйняття змісту, ознакою таких помилок є пропуск певної частини тексту або додавання інформації від себе; в) неясності мають найменший ступінь впливу на розуміння тексту, оскільки додають двозначності певних частин (чи навіть виразів, слів і т. ін.), повністю не викривляючи їх наповнення.

Мовна категорія помилок означена недоліком компенсації понять однієї мови поняттями іншої мови. До такого типу помилок дослідник відносить нормативно-мовленнєві (узуальні), нормативно-мовні, системно-мовні. Перші полягають у відхиленнях від норм мовлення, тому є найпоширенішими. До них належать неправильне вживання фразеологічних зворотів, перенесення

назв реалій із одного культурного контексту в інший, утрата виразності словосполучень і т. д. До другого типу відносяться всі морфологічні помилки, які базуються на порушенні норм функціонування частин мови. Третя група помилок пов'язана з порушенням лексико-семантичної взаємодії слів, невідповідністю семантичних одиниць. Загалом системно-мовні помилки не заважають сприйняттю тексту, а правильний варіант легко знайти в контексті цілого речення [Шевчук 2021].

Ще одна класифікація репрезентована Н. Гарбовським, який розрізняє помилки за часом, коли вони були зроблені. «Помилки можуть бути обумовлені як неправильним розшифруванням змісту знаків, які складають єдину одиницю орієнтування, так і неправильним вибором знаків у вихідній мові для оформлення одиниці перекладу» [Гарбовський 2004, с. 515]. Дослідник виділяє два основні типи помилок перекладача:

- ті, які виникають від початкового нерозуміння тексту;
- ті, які виникають під час трансформації змісту першоджерела в перекладеному тексті. До цього типу Н. Гарбовський також відносить стилістичні помилки.

Перший тип помилок виникає на таких рівнях мови: рівень простих понять, рівень складних понять, рівень судження та рівень представлення предметної ситуації. У результаті неправильного трактування, при якому перекладач надає знакам не тих понять, які насправді вони виражають, виникають помилки на рівні простих понять. На рівні складних понять помилки виникають під час роботи не з окремо взятими словами, а цілими словосполученнями. При трансформації більш складних логічних конструкцій з'являються помилки на рівні судження, що характеризуються певною мірою халатністю перекладача, тобто неуважному ставленні до синтаксичної структури висловлювання. На рівні представлення предметної ситуації виділяються помилки, які певною мірою викривляють наповнення оригінального тексту. Такі помилки виникають тоді, коли перекладач не має достатньої кількості знань у сфері, яка зачіпається в першоджерелі. Саме

завдяки цьому в локалізованих текстах можна зустріти дослівне калькування без розуміння змісту, трактування особисто перекладача, а не оригінального автора, випадіння значних частин тексту.

Другий тип помилок обумовлений нездатністю перекладача віднайти лексичні та ін. відповідники в цільовій мові. Тому науковець відніс до цього типу й стилістичні помилки, бо вони виникають при неточному розумінні тексту та недоцільної його трансформації. Н. Гарбовський підставно запевняє, що вищезазначені помилки майже завжди спричинені низьким рівнем володіння перекладачем мови, на яку робиться переклад [Гарбовський 2004].

Класифікація А. Шевніна дещо схожа на попередню, оскільки теж визначається етапом перекладу, на якому була зроблена помилка. Науковець розмежовує дві категорії – агноніми, тобто помилки імпресивного виду (помилки сприйняття), та паранормативи, тобто помилки експресивного виду (помилки повторного вираження). Якраз останній тип і характеризує здебільшого перекладацькі помилки, включаючи мовні. Тому дослідник саме їм приділив значну увагу, зазначивши, що такий тип помилок зустрічається втричі частіше за імпресивні помилки.

Отож, паранормативи А. Шевнін розділив на три групи – лінгвокогнітивні, лінгвокультурні, мовні / мовленнєві. Лінгвокогнітивні паранормативи мають справу з поняттям сполучуваності, а саме неспівпадінням лексичної та граматичної сполучуваностей. Лексична сполучуваність – це здатність утворювати цілісні словосполучення завдяки іменникам, прикметникам, дієсловам, прислівникам, а граматична – це сполучуваність, при якій основне слово (іменник, прикметник чи дієслово) поєднується з певним прийменником чи цілою граматичною конструкцією. Наприклад, як в українській мові дієслово «складатися» потребує прийменника «з / із / зі», так і в англійській мові дієслово “to consist” вимагає виключно прийменника “of”. А. Шевнін до цього типу помилок відносить і паронімію, оскільки вона сигналізує про порушення правильних норм мови. Нагадаємо, пароніми – це «слова, досить близькі за звуковим складом і

звучанням, але різні за значенням» [Лазарєв 2018]. Наприклад, в українській мові – «сильний» і «силовий», в англійській мові – “live” і “leave”.

До лінгвокультурних помилок належать ті, які пов’язані з недостатньою обізнаністю особливостей оригінального тексту, зокрема його жанровостилістичних характеристик. Дослідник хоч і зазначає, що такі помилки не порушують літературні норми, проте вони порушують норми жанрів і стилів.

До останньої групи помилок, мовних / мовленнєвих помилок, відносяться неправильне вживання відмінків, тавтологія, пунктуаційні та орфографічні помилки, а також особливу категорію слів – хибних друзів перекладача. Як пояснює професор Т. Кияк, вони «виникають саме при прямому запозиченні іншомовних елементів. Особливо небезпечно це тоді, коли вони зустрічаються в науковій термінології. Наявність різного роду семантичних невідповідностей можна пояснити тим, що міжнародний термін, засвоєний носіями тієї чи іншої мови, потрапляє під вплив національної культури, додаючи до вихідної сукупності значень нові значення. А це, у свою чергу, означає, що дуже часто такі запозичення ведуть до розбіжностей у значеннях одного й того ж елемента в різних мовах. Специфічну групу становлять «фальшиві друзі перекладача» у споріднених мовах: англ. also (також) – нім. also (отже); англ. Gift (подарунок, дар) – нім. Gift (отрута)».

Тандем дослідників А. Павлової та І. Овчиннікової запропонували свою класифікацію перекладацьких помилок, поділивши їх на три значні кластери – стратегічні, денотативні та мовні. До числа перших входять функціональностилістичні помилки, прагматичні, тобто такі, що нехтують намірами автора, та помилки, які руйнують логічний виклад тексту. За дослідницями, стратегічні помилки виникають на етапі, який іде за «фазою осмислення тексту, але перед безпосереднім початком самого перекладу, реалізованого в письмовому вигляді» [Ткачук 2016, с. 154]. Другий кластер помилок – денотативні, або ж смислові, змістові, розбивається на дві підгрупи: помилки, спричинені різницею мов і культур та помилки, спричинені

нерозумінням власне змісту тексту (суб'єктивні помилки). У контексті цього ж типу помилок дослідниці пропонують ще один поділ – на текстіві та дискурсивні. А. Павлова та І. Овчиннікова запевняють, що перші можна нівелювати за допомогою здогаду за контекстом, а другі змушують звертатися до довідкової літератури. І останній вид – мовні помилки, на яких ми не бачимо сенсу зупинятися докладно, адже вони ідентичні до класифікації попередньої дослідниці [Ткачук 2016].

Розглянувши різноманітні класифікації перекладацьких помилок, що так чи інакше виникають при застосуванні навіть найуспішнішої стратегії та відповідних тактик, ми все ж таки погодимося з пропозицією В. Яблочнікової. Дослідниця пропонує поділити всі помилки на чотири обширні загальні категорії: а) помилки, що грубо викривляють зміст оригіналу, і призводять до відображення в перекладі зовсім іншої ситуації, що фактично дезінформує реципієнта; б) помилки, що продукують неточну передачу змісту (смислу) оригіналу, але не повністю його спотворюють, тобто ситуація залишається однією й тією ж, проте окремі частини та деталі втрачають первинний зміст; в) помилки, які «не порушують загального змісту оригіналу, але не знижують якості тексту перекладу внаслідок відхилення від стилістичних норм, використання маловживаних у цьому типі текстів одиниць, зловживання іншомовними запозиченнями або технічними жаргонізмами тощо. Такі помилки в багатьох випадках не впливають на загальну оцінку якості перекладу. Вони можуть по-різному оцінюватися окремими експертами, викликати розбіжності, інколи взагалі не визнаватися як помилки; г) порушення обов'язкових норм мови перекладу, які не впливають на еквівалентність перекладу, але свідчать про недостатнє володіння перекладача цією мовою чи його нездатністю долати вплив мови оригіналу. Помилки цього типу дають підстави судити про загальномовну культуру та грамотність перекладача» [Ткачук 2016, с. 177-179].

РОЗДІЛ 3

ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИКИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ НА ПРИКЛАДІ “GENSHIN IMPACT”

3.1 Аналіз гри GENSIN IMPACT та стратегій її локалізації

Відеоігри є невід'ємною частиною індустрії комп'ютерних відеоігор, яка зараз швидко розвивається. Протягом останніх кількох десятиліть постійно розробляються та впроваджуються нові технології, потужність яких зростає з кожним роком, щоб забезпечити користувачам максимально комфортний ігровий досвід. У сучасному світі комп'ютерні ігри вже вважаються мистецтвом, тому що розробники включають в них не тільки психологічні фрагменти, які змушують гравця не раз замислюватися про багато важливих речей (наприклад, про майбутнє планети в умовах прогресивної екології), проблеми тощо), а й історично-культур. Варто згадати про зростаючу популярність кіберспорту, турніри в якому за масштабом можна порівняти зі змаганнями з традиційних видів спорту. Індустрія комп'ютерних ігор постійно розвивається і з кожним роком все більше входить в повсякденне життя людей, тому ми вважаємо цікавим проаналізувати один з проектів, який збирає масу позитивних відгуків від користувачів з усього світу.

Наше дослідження базується на матеріалі всесвітньо відомої гри Genshin Impact. Genshin Impact — це пригодницька гра з відкритим світом, випущена в 2017 році китайським розробником відеоігор Міно-о з Шанхаю. Наприкінці січня 2017 року ігровий проект було схвалено, а перше тестування почалося 21 червня 2019 року. З 19 березня 2020 року ігровий проект продовжили тестувати, після чого у вересні проект став доступним для гравців у всьому світі. 28, 2020. Гра розроблена таким чином, що дані облікових записів гравців

можна вільно передавати між платформами PlayStation, ПК, IOS і Android, що дуже зручно, оскільки така система дозволяє користувачам грати з пристроєм, доступного в певний час. В даний час Mino-o налічує понад 4000 співробітників. 14 лютого 2022 року компанія представила ігровій спільноті новий бренд “HoYoverse” на своєму офіційному веб-сайті, замінивши попередню назву “MinoYo” [HoYoverse 2022]. Поява HoYoverse означає народження однойменного метавсесвіту, який об’єднає не тільки всі ігрові проекти, але й інший художній матеріал: аніме, мангу, романи тощо.

На етапі обговорення Genshin Impact команда розробників уже мала робочу версію гри під назвою Honkai Impact, але в ексклюзивному онлайн-інтерв’ю 25 лютого 2021 року співзасновник гри пояснив, що “Honkai Impact” не виправдала очікувань», тож команда на той час складалася з «4 або 5 осіб», включаючи 3 співзасновників, вирішила рухатися далі в напрямку АКІ (ACG) — аніме, комікси, ігри [MMO Culture 2021]. Троє молодих творців-розробників розподілили свої майбутні обов’язки так: Цай Хаою взяв на себе візуальну та технічну частину, а також стежив за ходом гри в цілому; Луо Юхао зосереджувався на розвитку бізнесу, зростанні та форумах; Лю Вей наглядав за процесом, відповідав за людські ресурси компанії (включаючи підбір персоналу) і був єдиним представником служби підтримки клієнтів. Так у майбутньому почав з’являтися всесвітньо популярний проект Genshin Impact.

Історія гри розгортається у вигаданому світі під назвою «Тейват», де лише небагато обраних володіють «Оком Бога».

Оскільки кожен регіон має свій прототип, гра має багату культурно-історичну складову країн, прототипи яких використовуються в ігровому всесвіті. Наприклад, користувачі американського форуму Reddit [Reddit 2021] виявили, що регіон Мондштадт містить образ Священної Римської імперії (архітектура, мода, модель державного управління), Лі Юе уособлює Китай часів династій Цин і Мін (державний канцлер і Шість міністерств), а Інадзума — це Токугава періоду сьогунату в Японії. У цьому полягає особливість гри:

увага гравця привертається до історії та культури інших країн і представлена в максимально цікавому форматі.

Наш вибір Genshin Impact як матеріалу для дослідження ґрунтується не тільки на унікальності проекту в ігровому просторі, яка пов'язана з його популярністю на міжнародній арені, але й на новизні цього проекту через його недавній реліз в інтернеті. Також через відсутність української локалізації багато гравців покидають гру. Предметом дослідження були мовні одиниці вихідної мови з ігрових сценаріїв англійською мовою та переклад, який ми зробимо українською. Граючи в гру за методом безперервної вибірки, ми накопичили одиниці дослідження. Крім того, ми провели їх дослідження з точки зору специфіки субтитрування відеоігор, що призводить до часткового скасування обмежень щодо вимог до субтитрів відеоігор порівняно з субтитрами фільмів. У зв'язку з цим у перекладача з'являється все більше різноманітних прийомів і трансформацій, які можуть бути використані, які часто не сприяють адекватній передачі змісту.

Проаналізовано такі лексичні одиниці: назви розділів меню «налаштування», назви, назви предметів інвентарю, назви артефактів. В принципі, такі лексичні одиниці досить прості з точки зору локалізації: або вони вже мають готовий еквівалент, або їх легко перекладати від слова до слова без втрати сенсу.

Меню «налаштування» має типові для більшості ігор цього жанру назви розділів, а для їх перекладу використовуються шаблонні конструкції. По суті, це однозначні технічні терміни - *Controls* - Чутливість *Cameras Sensitivity* - чутливість камери, *Graphics Quality* - якість графіки, *Display Mode* - роздільна здатність екрана, *Anti-Aliasing* - деталі середовища. Локалізація цих лексичних одиниць зазвичай не викликає проблем.

3.2 Специфіка локалізації гри та перекладацькі труднощі

Під час проходження гри методи, які ми використовували в процесі локалізації гри, достатньо прості. Після встановлення англійської мови як закадрового голосу ми виявили, що оригінальний текст закадрового тексту іноді не збігається з нашими субтитрами. У своїй роботі ми проаналізували прийняті рішення щодо лексичних і лексикограматичних одиниць. У результаті було зроблено висновок, що українська ігрова спільнота схожа на контент який сприймає англомова аудиторія.

Імена персонажів з регіону Мондштадт адаптовані за допомогою *транслітерації*. Локалізатори англійської версії використали вже існуючі європейські імена та записали їх, тому при перекладі ми вирішили звернутися до готових еквівалентів цих імен: *Barbara* - Барбара, *Amber* - Амбер, *Lisa* – Ліза тощо.

Однак під час дослідження виявилось, що цей метод застосовний не до всіх імен у певному регіоні. Наприклад, в результаті вивчення різних джерел через пошукову систему Google не було знайдено жодної згадки про існування справжнього імені *Каеуа* – (перекладено нами) Кейя. Крім того, назва також не могла бути запозичена з англійської локалізації гри, оскільки, перевіряючи вимову імені в англійському дубляжі, ми дізнаємося, що воно пишеться “*Каеуа*”. Враховуючи всі вищезазначені факти, ми дозволили собі зробити переклад саме я зазначено вище.

При аналізі назви “*Sucrose*”, яка не відповідала стандартним варіантам, ми виявили явище інтерференції англійської локалізації. Ім'я “*Sucrose*” (тобто пряме значення слова) не було б характерним для персонажа, тому, щоб надати імені характеристики зовнішності і характеру персонажа, англомовні локалізатори використовували хімічну речовину назва цукру “*Sucrose*”, яка вже була цілком підходящою за звучанням і зовнішнім виглядом. Ми вважали цей варіант актуальним по відношенню до нашого варіанту назви, оскільки

одиниця зберігає основне значення і має прийнятне звучання. Тому ми застосували *калькування*, в результаті чого отримали персонажа під назвою «Сахароза». Цей варіант найбільш актуальний для україномовної аудиторії. Тому назва «Сахароза» чудово увійшла б в уми гравців, не викликавши жодного дисонансу.

При локалізації імен головних героїв (Мандрівників) незаперечним є втручання англійської версії імен в українську локалізацію. Варіанти їх назв в англійській локалізації такі: *Aether*, *Lumine*. У нашій локалізації імена персонажів — Ітер і Люмін. Ми перекладаємо ці імена з мови оригіналу за допомогою прийому *транскрибування*. Назви мають латинське походження, а тому втручання англійської локалізації виглядає доцільним, оскільки забезпечує не лише єдність англомовної та української аудиторії щодо власних назв, а й більше занурення в ігровий контекст. Ігровий контекст тут стосується ролі персонажів у ігровому сюжеті з точки зору їх походження та приналежності до певного місця та культури. Локалізація імен головних героїв шляхом втручання в англійську виправдана саме тим, що герої не належать до жодної з культур континенту Тейват, оскільки вони є мандрівниками з іншого світу.

При перекладі імен персонажів Лі Юе назви ідеально вписуються в тематику і сприяють створенню неповторної атмосфери регіону, тому нами було прийнято рішення також використати прийом *транскрибування*: *Xiangling* – Сян Лін, *Xingqiu* – Сін Цю, *Zhongli* – Чжун Лі, *Yanfei* – Янь Фей, *Yun Jin* – Юнь Дзинь, *Beidou* – Бей Доу, *Ningguang* – Нін Гуан, *Keqing* – Ке Цин тощо.

В ході подальшого дослідження ми перекладали назву регіону, який є прототипом Японії з використанням явища інтерференції. Наприклад, ім'я англ. *Kaedehara Kazuha*. При перекладі імен персонажів з місцевості Інадзума (прототип Японії) китайські варіанти імен читалися відповідно до японського читання. Відповідно до Електронного англо-японського словника, одне прочитання комбінації символів 万葉 в іменах є «Кадзуха». Тому, щоб

максимально дотриматися присвоєння характеру конкретного культурного ареалу, ми дійшли висновку про актуальність використання інтерференції елементів іноземної локалізації. У результаті вони отримали власну назву *Каедехара Кадзуха*.

Інадзума базується на правилах транслітерації японських імен українською мовою.

Ім'я *Яе Міко* – *Yae Miko* перекладено за тією ж схемою, що й у випадку з ім'ям Каедехара Кадзуха, але тут уже чітко проглядається відповідність із системою Діброва-Одинця (система транскрипції японської на українську). Інший приклад подібного імені *Kujou Sara* - *Кудзе Сара*. Жодна з цих назв не передасть повного колориту регіону в перекладі з китайської, тому ми вважаємо, що найкращим варіантом перекладу є використання інтерференції, але лише в тих місцях, де це необхідно.

Також не виникло особливих проблем при перекладі таких лексичних одиниць, як *artifacts*, оскільки більшість з них можна перекладати прямо з дотриманням усіх граматичних правил: *Gladiator's Longing* - *гладіаторське бажання*, *Gladiator's intoxication* - *гладіаторське пияцтво*, *Instructor`s Pocket Watch* - *кишеньковий годинник інструктора*.

Англійська локалізаційна інтерференція також має місце при перекладі таких лексичних одиниць, як *інвентарні одиниці*.

Наприклад, предмет "*plaustrite*" — плаустрит (камінь) має два значення: 1) швидкоплинне життя; 2) водоплавна рослина.

У даному випадку це *транскрибування* англійської назви українською мовою.

Інтерференція іншомовної локалізації спостерігається не лише на рівні лексичних, а й на рівні лексико-граматичних одиниць. Прикладом може бути наступна фраза одного з персонажів: "*Osmathus wine tastes the same as I remember, but where are those who share the memory?*" У нашій версії перекладу граматична структура речення та використані слова відповідають англійській

версії: *Смак вина із османтуса не змінився. Але ж де ті, хто розділить наші спогади?*

Ми вважаємо, що друга частина цього речення може бути і такою: «...коли прийде час знову зустрітися зі старими друзями?» Для пересічного гравця немає сумніву, як саме перекладається ця фраза, але для нас як гравця з лінгвістичними знаннями та навиками перекладу, така локалізація фрази викликала б плутанину. Причини плутанини полягають у тому, що ніщо не заважало перекладу фрази і що втручання в англійську локалізацію не є виправданим. Однак наше рішення не є ні негативним, ні позитивним, а скоріше нейтральним, оскільки на нього можуть звернути увагу лише гравці зі спеціальними знаннями. Проте пізніше, коли ми переходимо до аналізу використання прийомів додавання та вільного перекладу лексичних і граматичних одиниць, виявляється дуже корисною класифікація щодо позитивного та негативного впливу цих прийомів на сприйняття контенту.

Повертаючись до теми інтерференції лексичних одиниць, слід зазначити, що це явище не є абсолютним. Давайте розглянемо приклад назви предмета *Cor Lapis* – (інтерпретовано нами) *Корляпіс*. Розбираючи слово по частинах, отримуємо таку схему складу значення слова: «камінь» + «бурштин». Корляпіс - це дійсно камінь золотистого кольору, і він дуже схожий на бурштин, тому логічно було б назвати його просто «бурштин». У цьому прикладі буде цікаво звернутися до самого опису предмета в грі, де ми побачимо наступне: *"It's also commonly called "Cor Petrae". - Їх ще називають «кам'яне серце».*

Вище представлені варіанти останнього рядка опису товару двома мовами: англійською та українською в нашому перекладі. Для нашого дослідження цікаво, що хоча варіанти англійської локалізації «*Cor Lapis*» і «*Cor Petrae*» побудовані за однаковою схемою, у нашій локалізації є втручання при перекладі лише першої частини назви. Друга частина була перекладена з китайської мови оригіналу. У зв'язку з цим ми робимо висновок,

що інтерференція англійської локалізації є частковою, але на нашому рівні дослідження неможливо з'ясувати причини такої дії.

Особливо корисним було вивчення таких лексичних одиниць, як *дорогоцінне каміння* - предмети, які використовуються для підвищення рівня персонажа: *Agnidus Agate Gemstone, Varum Lazurite Fragment, Vajrada Amethyst Fragment, Vayuda Turquoise Chunk, Prithiva Topaz Fragment, Shivada Jade Chunk*. На самому початку вивчення цих лексичних одиниць, не було навіть базового розуміння того, як їх оригінальна версія призвела до відповідних еквівалентів: *рідкісний агат Агнідус, рідкісний лазурит Варунада, рідкісний аметист Ваджрад, рідкісний аметист Ваджуда, рідкісний топаз Прітхіва, рідкісний нефрит Шивада*.

Перше слово в назві кожного з каменів, яке використовується для підвищення рівня у персонажів відповідної стихії, бере свій початок в Інадзумі, в іменах богів відповідної стихії. «Агнідус» - Агні, бог вогню, один з 12 небесних істот буддизму. Щоб зрозуміти значення цієї назви, потрібно подивитися опис предмета в самій грі:

"A pilgrimage for desire; The battle for the name... Burnt to the ground for a dream. The intentions did not go away, and he achieved the truth"

«Паломництво за бажанням, битва за ім'я. Згорілі вщент за мрію. Наміри нікуди не поділися, і він досяг істини»

Поєднання *Agni* є своєрідним скороченим варіантом опису предмета, який у свою чергу є уривком з історії архонта вогню. Таким чином, сама назва предмета пов'язана з індійською міфологією за ознакою «божество вогню», а також з історією божевства вогню за сюжетом гри.

Назви решти каміння утворюються за тією ж схемою: «бог + своєрідне сильне скорочення історії в описі предмета». Варуна бог води та небесного простору.

"My ideals are untarnished!" "I have to correct you. People here bear no sins in the eyes of the gods... Only the laws and the Tribunal can judge. They can even judge me. So exalt my splendor and purity."

«Мої ідеали нічим не заплямовані!» «Я маю поправити тебе. Люди тут не несуть гріхів в очах богів... Тільки закони та Суд можуть судити. Вони можуть навіть мене судити. Так піднеси мою пишність і непорочність».

Поєднання Varuna у назві у буддизмі означає «змивати гріхи». У описі предмета простежується саме такий зміст: елементальна вода, особливо божественна, «справедлива» і змиє всі гріхи.

Назва «дорогоцінний аметист Ваджрада» виділяється на тлі інших подібних предметів тим, що в ньому основою є не ім'я бога, а найменування зброї: «Ваджра» в буддизмі та індоїзмі алмазний скіпетр, створений і богом грому та блискавки Шива.

“This body is the most noble and distinguished of all in this world. It must certainly rule over this world. One day it promised to fulfill the dream of the people - an unchanging eternity.”

«Це тіло найблагородніше і найвидатніше з усіх у цьому світі. Воно неодмінно має панувати над цим світом. Якось воно пообіцяло здійснити мрію народу - незмінну вічність».

У буддизмі поєднання Vayu означає «найшанованіший», «найвищий ступінь поваги», що відповідає значенню найпершої фрази в описі предмета.

В індуїзмі Вайю — бог вітру. Камінь, ім'я якого містить ім'я даного бога, використовується для підвищення знаків відповідного елемента.

“Winds can change direction.” “Someday they will blow towards a better future...” “Take my blessings and live freely!”

«Вітра можуть змінити напрямок. Колись вони дутимуть у бік кращого майбутнього... Прийми мої благословення і живи вільно!»

Слова в описі предмета були колись сказані Архонтом Вітру та Свободи. Основне значення якраз пов'язане зі свободою, а саме поєднання Vayu зустрічається в буддизмі в значенні «вийти з себе», «відчуття свободи», що співвідноситься з ігровою тематикою.

Ім'я богині в назві каменю, який використовується для піднесення символів земної стихії, Прітхіві. Вона — богиня землі, одне з дванадцяти божеств у буддизмі.

“The currency here is blood. I am the guarantor of zeal, wisdom and the future of the people. This is the trust I have placed in you. Betray him and you will pollute my blood.”

«Валютою тут є кров. Я гарант старанності, мудрості та майбутнього народу. Такою є моя довіра. Втрать її, і ти оскверниш мою кров».

Це слова архонта землі, бога контрактів Моракса. Перше речення описує стосується того факту, що Моракс є творцем валюти всього континенту і ім'я «море» є його плоттю і кров'ю. Порушити угоду з цим божеством рівносильно «зраді його плоті і крові». Поєднання Мо-ра міцний, твердий, міцний вказує на характерну рису гірських порід, а також характеризує рису земного божества суворо дотримуватися контрактів, тим самим виключаючи будь-яку можливість навіть найменшого порушення.

«Шивада» в назві одного з каменів відноситься до індуїстського божества Шиви, що уособлює руйнівне вселенське начало і творіння.

“...I'm sorry... For forcing you to take all the grievances of the world upon yourself. You withstood my cruel cold, which means the desire to burn is raging in you. Then burn this old world for me.”

«...Вибачте... Що змусила вас взяти всі образи світу на себе. Ви витримали мій жорстокий холод, значить у вас буває бажання все палити. Тоді спаліть мені цей старий світ».

У цих рядках кріо-елементальний архонт висловлює свій сум з приводу того, що її народ змушений терпіти труднощі, а тому кидає виклик законам природи та «спалює цей старий світ», щоб побудувати новий. Назва предмета *“Rare Shivada Jade”* починається зі скороченого варіанту цієї фрази, яка поєднує в собі історію архонта і знаки індуїстського божества.

З'ясувавши значення назв каменів, ми з'ясували, що для визначення їх місцезнаходження не використовувався семантичний переклад чи транскрипція. Перша частина імені означає ім'я божества з індуїзму або буддизму. У цьому випадку також має місце лінгвістична інтерференція елементів англійської локалізації. У підсумку робимо висновок, що при перекладі тієї частини імені, яка містить змінні імена богів ми використовували *транслітерацію*: *Agnidus* - Агнідус, *Varunada* - Варунада, *Vajrada* - Ваджрада, *Vayuda* - Вайюда, *Prithiva* - Прітхіва, *Shivada* - Шивада.

Так, при перекладі лексичних одиниць використовувалися клішовані конструкції, транскрибування і калькування.

На наступному етапі дослідження ми перейшли до вивчення лексико-граматичних одиниць та способів їх перекладу з урахуванням специфіки відеоігор. Специфіка полягає в різноманітності вибору прийомів перекладу при локалізації гри, оскільки знімаються обмеження на кількість символів у рядку, кількість рядків і час перебування на екрані. При аналізі лексичних і граматичних одиниць виявлено використання таких прийомів перекладу, як *лексичне додавання, опущення та вільний переклад*. При вивченні таких блоків, залежно від впливу на сприйняття ігрового контенту гравцями, нами була сформульована класифікація застосування цих прийомів, яка включає позитивний і негативний аспект.

Наприклад, під позитивним ефектом використання генералізації та вільного перекладу як трансформації перекладу під час локалізації ми маємо на увазі такий ефект, який створює більш повну картину сприйняття контенту та ситуацій для гравців шляхом додавання фактів, які відсутні у репліці мовою оригіналу, але є результатом ситуації.

Одним із прикладів такого роду є репліка персонажа на ім'я Венті в одному з квестів:

Paimon: What? You again, you vagabond!

Venti: Ha ha! Lisa's doing something interesting. I just came to watch.

Paimon: For some reason, Lisa's "interesting " makes Paimon nervous....

Паймон: Що? Знову ти, бродяжко!

Венті: Ха-ха! Ліза робить деякі цікаві штуки. Я просто прийшов подивитися.

Паймон: Чомусь «цікаві штуки» Лізи змушують Паймон нервувати.

У оригінальній версії цього уривка діалогу не мається на увазі, що «деякі цікаві речі» мають будь-яку цінність для характеру Венті, це просто заява про їхню присутність. У нашому перекладі було вирішено дати зрозуміти, що «цікавинки» певним чином цікавлять персонажа, тому вона потрапила туди, де відбувається діалог. Це уточнення, виконане за допомогою прийому *додавання*, набагато глибше занурює гравців у контекст. Такий прийом цілком виправданий, оскільки в процесі виконання завдання ми дізнаємося, що перераховані вище «речі» мають велику цінність для персонажа Венті. Технікою лексичного додавання ми даємо зрозуміти, що Ліза зайнята не чимось абстрактно комусь цікавим, а цікавим конкретно Венті, тому він і прийшов подивитися конкретно. Ця фраза вводить гравця в контекст історії та вказує на її розвиток. Якби не це пояснення, була б відсутня така маленька, але важлива деталь, яка позбавила б гравців глибшого занурення в контекст ситуації.

Наступний приклад:

Paimon: Stop fighting! What's going on here?

Clement: That girl kept saying she's an archaeologist, but in reality she doesn't know a thing about these ruins! Even I, know much more!

Паймон: Припиніть сваритися! Що тут у вас сталося?

Климент: Це дівчисько все твердило, який вона археолог, а насправді про ці руїни нічого не знає! Навіть мені, немісцевому, відомо значно більше!

Посланець Климента від Сніжного краю. Цей діалог відбувається серед руїн, які головний герой і кілька інших персонажів прийшли досліджувати. Раніше було згадано, звідки родом Климент, і в цьому діалозі немає уточнення мовою оригіналу, що персонаж здалеку. Проте ми вирішили уточнити словом «немісцевий». Діалог відбувається в середині квесту, і до цього моменту в

квесті гравець зазвичай забуває деякі деталі історії, включаючи той факт, що персонаж Климент походить з іншого регіону. Конкретизація в такій ситуації цілком доречна, оскільки вона нагадує факт і вносить ясність, дозволяючи гравцеві повністю зрозуміти сенс фрази.

Варто зазначити, що використання прийому конкретизації в наведених прикладах стало можливим лише завдяки тому, що субтитри у відеоіграх мають свою специфіку, яка дозволяє додавати необхідну кількість символів на екран, що позитивно впливає на сприйняття контексту.

Невдалим використанням специфіки субтитрів, що призвело до негативного впливу застосування сумачії та техніки вільного перекладу, ми вважаємо ті випадки, коли можливість перекладу одиниці спотворює сприйняття змісту за допомогою лексики, невідповідний стиль або пропуск будь-яких значень.

Першим прикладом у цій категорії стала одна з фраз персонажа Паймон, яка не відповідає нормальній поведінці персонажа і повністю вводить гравця в оману:

Traveler: "Imaginary" is "imagination."

Paimon: Imaginary.... Imagination.... Paimon: Oh, so you mean "imaginary friend"? Why are you messing with my head?

Paimon: Come on, show me what your "imaginary friend" looks like. friend!

Oh, we're not playing anymore.

Paimon: Really? So when you grow up, your imaginary friend disappears?

Traveler: Yes.

Мандрівник: "Уявний" і є "уява".

Паймон: Уявний... Уява...

Паймон: А, то ти маєш на увазі «вигаданого друга»? Чого ж ти мені голову морочиш?

Паймон: Давай, покажуй Паймон, як виглядає твій «уявний друг»!

Мандрівник: Ох, ми більше не граємо.

Паймон: Правда? Отже, коли ти дорослішаєш, уявний друг зникає?

Мандрівник: Так.

У виділеній фразі наведеного вище прикладу ми бачимо, як фраза, яка має достатнє значення, узагальнює варіант перекладу, який не відповідає ні контексту, ні характеру персонажа, який вимовляє репліку.

Фраза персонажа Паймон не потребувала пояснень з огляду на контекст, а лише вводила гравця в оману негативним емоційним відтінком фрази «обдурити голову», стиль якої відповідає характеру персонажа відповідно до оригіналу.

Інший приклад:

Bei Dou: Haha, everyone sees you as a target that needs to be defeated. I decided that I would do the same.

Бей Доу: Ха-ха, всі в тобі бачать мету, яку треба перемогти. Я вирішила, що робитиму так само.

У цьому прикладі головний герой бере участь у бойовому турнірі, і після перемоги над одним супротивником він розмовляє з організатором турніру. Він розповідає йому, що коли люди побачили бойові здібності головного героя, більшість захотіла помірятися силою з ним. Тому бажаючих брати участь у турнірі ставало все більше, серед яких були й справді гідні бійці. На це герой відповідає, що навіть не підозрював про свою популярність. Тоді організатор каже:

“Haha, so I think you should find an opponent more suited to your level.”

Буквально це означає наступне: «Ха-ха, тому, гадаю, варто підібрати тобі суперника, що більш відповідає твоєму рівню». Після цього вона відразу допускає його з відбіркових боїв, де він щойно був, одразу до півфіналу. У нашому перекладі цю фразу ми адаптували так: «Ха-ха, всі бачать у тобі мету, яку треба перемогти. Я вирішила зробити те ж саме». На перший погляд помітно, що сенс змінився і з'явився додатковий: ніби сама організаторка поставила собі за мету перемогти головну героїню. Однак це означає лише те, що в її на власному турнірі організаторка дасть більш

підходящого суперника. Тому такий варіант перекладу не тільки некоректний, але й створює плутанину.

Найяскравішим прикладом негативного впливу стали деякі репліки одного з персонажів. Щоб читач занурився в контекст, вважаємо за потрібне коротко охарактеризувати персонажа.

Персонаж гри, нотатки якого ми наводимо як приклад, — це Гео Архонт (Бог контрактів), правитель території Лі Юе, Чжун Лі. Згідно з історією, Чжун Лі шість тисяч років і за своє довге життя накопичив достатньо знань, щоб мати можливість говорити про будь-які історичні події, які відбулися за останні кілька тисяч років. Його мудрість вимірюється не лише роками, а й досвідом у різних сферах: геології, економіці, моді, політиці тощо. Подорожуючи з цим персонажем, головний герой і його провідник Паймон неодноразово підкреслюють його всебічну обізнаність:

Traveler: About fashion, economy, jewelry, jade.... Paimon: He seems to be great at Li Yue's favorite topics of conversation money and government, but instead he likes to talk about all sorts of nonsense.

Jun Li: Ha ha... I just want to share my knowledge of the world with you."

Zhongli: Now, we need to prepare the scented oil for the ceremony.

Paimon: Oil? Where to get it? Should we buy it too?

Zhongli: No, the oil for the Descent Ceremony has a special recipe and it needs the highest quality mulberry.

Zhongli: The petals of the mulberry have a fibrous structure. These fibers are used to make brocade, and the delicacy of the fragrance make the flower a perfect offering to the gods.

Мандрівник: Про моду, економіку, коштовності, нефрит Паймон: Здається, він відмінно розбирається в улюблених темах для розмови в Лі Юе грошах і уряді, але замість цього він любить розмовляти про різні нісенітниці.

Чжун Лі: Ха-ха... Я лише хочу поділитися з вами своїми знаннями про світ».

«Чжун Лі: А тепер нам потрібно підготувати ароматичну олію для церемонії.

Паймон: Олія? А де його взяти? Теж купити?

Чжун Лі: Ні, масло для Церемонії Зібрання готується за особливим рецептом, і для нього потрібна шовковиця найвищої якості.

Чжун Лі: Пелюстки шовковиці мають волокнисту структуру. Ці волокна використовуються для виготовлення парчі, а ніжність аромату робити квітку ідеальним підношенням богам.

Паймон: Пан Чжун Лі знову заводить свою шарманку...

Розбираючи приклади, варто відзначити високий стиль мови цього персонажа, а також те, з якою повагою він спілкується з оточуючими людьми. Його стиль спілкування помітний як в оригінальних примітках англійською мовою, так і в більшості фраз нашої локалізації:

Childe

Allow me to introduce Mr. Zhongli, consultant to an organization known as Wangsheng... and a trusted associate of the Fatui.

Zhongli: is an honor to meet you. I have heard tell of you from Mondstadt.

Чайльд: Дозвольте мені представити вам пана Чжун Лі, консультанта ритуального бюро «Ваншен»... та вірного союзника Фатуї.

Чжун Лі: Приємно познайомитись, панове. Я чув про ваші подвиги в Моноштадті.

Zhongli: Huh? I didn't expect to see you here.

Wan Yan: Are these two your friends?

Zhongli: I was fortunate enough to meet a traveler just recently. He has seen a lot of things, he is very talented, and I am extremely pleased to have his company.

Чжун Лі: А? Не очікував побачити вас тут.

Вань Янь: Ці двоє ваші друзів?

Чжун Лі: Мені пощастило познайомитись з мандрівником зовсім недавно. Він багато чого розповів мені, дуже талановитий, і мені вкрай приємно знаходитись поруч з ним.

Jun Li: It's been so long since I last set foot on the lands of the Wind Nation..."

Чжун Лі: Пройшло так багато часу, відколи я останній раз ступав на землі нації вітру.

Наведені вище приклади показують, як ми намагалися влучно передати наявність багатовікового життєвого досвіду Чжун Лі за допомогою прийому калькування та дослівного перекладу аби не спотворити основну думку тексту в оригіналі (по сюжету гри персонажу більше ніж дві тисячі років).

У такому вигляді словосполучення, на відміну від англійського варіанту перекладу, не викликає дисонансу у свідомості гравців через виділення в мові слова, нетипового для цього персонажа. Майже в кожному реченні відчувається високий статус Чжун Лі в суспільстві, його правильно поставлена вимова та серйозність: «Цей контракт набув чинності ще до того, як усе почалося. Я завжди дотримувався контракту і мовчав.» Перекладаючи репліки, ми намагалися якомога більше передати характеристики персонажа і уникали змішування стилів або використання слів, які значно виділяються із загального потоку слів.

У контексті спотворення оригінального значення лексичними доповненнями в україномовній локалізації ми часто пропускали деякі деталі оригіналу. Наприклад:

Rong Shi: I used to win battles with the owners of the Eye of God. This power was given to them by the gods. And I don't envy that.

Paimon: What? So you didn't sign up for the tournament to win a free Eye of God?

Rong Shi: No. I just wanted to fight other fighters and see who is stronger.

Rong Shi: You can only learn about your mistakes and weaknesses from defeats. That's why I'm happy with the outcome of today's fight. I don't often experience failure.

Paimon: Wow... Very strong speech.

Rong Shi: If you wish, come and fight me again. Next time I will be stronger.

Жун Ши: Бувало, я перемагав у боях із володарями Ока Бога. Ця сила була дана їм богами. І я цього не заздрю.

Паймон: Чого? Отже, ти записався на турнір не для того, щоб виграти вільне Око Бога?

Жун Ши: Ні. Я тільки хотів битися з іншими бійцями і побачити, хто сильніший.

Жун Ши: Про свої помилки та слабкості можна дізнатися тільки з поразок. Тому я радий результату сьогоднішнього поєдинку. Мені не часто доводиться зазнавати поразки.

Паймон: Нічого собі... Дуже сильна промова.

Жун Ши: Якщо буде бажання, приходь знову битися зі мною. Наступного разу я буду сильнішим.

У ситуації, частиною якої є цей діалог, герой розмовляє зі своїм суперником Жун Ши, якого він переміг у півфіналі. Навіть слабка людина може говорити «сильну промову»; такий вислів не означає, що він сильний. Це означає, що головне значення втрачено, припускаючи, що хоча Жун Ши зазнав поразки, він дуже сильний, і його сила полягає в тому, щоб прийняти поразку та навчитися на своїй помилці. Через те, що частина сенсу була опущена в англійській версії, гравці втрачають цінні деталі та глибоку мудрість твердження, що ми вважаємо неприйнятним.

Ще одним гарним прикладом використання прийому *опущення*, що призводить до неповноти висловлювання та браку інформації, є одна фраза персонажа Чайлда в одному з діалогів завдання, пов'язаного з нею:

Paimon: You must heal first. And when you lose, don't you come crying to us!

Childe: Ha-ha-ha-ha. Whoever wins next time, I'm inviting you to my house for a visit.

Childe. I'll introduce you to Tonya and Anton. They're great kids, I'll tell you that.

Paimon: Deal. Especially since we've already promised Tevcra!

Паймон: Ти спочатку підлікуйся як слід. А коли програєш, не надумай нам плакатися! Чайльд: Ха-ха-ха... Хто б наступного разу не переміг, я запрошую вас до себе додому в гості.

Чайльд. Познайомлю вас із Тонею та Антоном. Вони чудові діти, скажу я вам.

Паймон: По руках. Тим більше, що ми вже пообіцяли Тевкру!

В одній із фраз цього діалогу, розташованому в самому кінці завдання, в англійській версії персонаж Чайлд не згадує своїх молодших брата і сестру Тоню і Антона. Однак у своїй версії ми вирішили *додати* факт, як саме Тоня та Антон пов'язані з Чайлдом. Оскільки цей факт не враховується, то при виконанні завдання виникає нерозуміння ситуації: хто ці люди і навіщо гравець буде знайомитися з ними. Справа в тому, що раніше в тексті не згадувалося, що Тоня і Антон є молодшими братом і сестрою Чайлда, а тому відсутність цієї інформації в самому кінці сюжету вводить гравця в оману. Ми вважаємо використання *опущення* в цьому контексті неприйнятним, оскільки це призводить до пропуску важливого значення, необхідного для повного розуміння ситуації.

Гравці на офіційному форумі гри вже обговорювали негативний вплив прийому опущення і додавання під час локалізації, відзначаючи надмірне використання слова «darling» в одному з рядків лору, а також пропуски, які спотворюють уявлення гравця про сюжет. [NoYolab].

Специфіка субтитрування відеоігор, яка полягає у знятті обмежень на кількість символів у фразах, таким чином дозволяє перекладачам використовувати прийоми перекладу на користь уточнення контексту, занурення гравця в деталі сюжету. Однак є й некоректні приклади використання цієї специфіки, що полягають у неактуальному використанні прийомів, що призводять до спотворення сприйняття гравця: невиправдані додавання та опущення.

ВИСНОВКИ

Проаналізувавши основні підходи до визначення терміну перекладу комп'ютерних ігор, виявлено, що поява та поєднання інноваційних технологій створює нові методи та засоби поширення інформації та комунікації. Про зацікавленість лінгвістики феноменом мультимодальності свідчить поява значної кількості праць зарубіжних і вітчизняних лінгвістів, які з різних точок зору розглядають і трактують поняття мультимодальності, мультимодальності тексту і, як наслідок, мультимодальності продукту (контенту). зору. У дослідженні визначено особливості мультимодальної комунікації: відхід від однорівневого сприйняття мови як системи граматичних правил та її тлумачення як взаємодії різних знакових систем; включення в концепцію мультимодальності ряду невербальних засобів спілкування - міміки, жестів, поз тощо; активне зростання кількості інформаційних каналів у контексті мультимодальності; взаємозалежність каналів і розподіл інформації між ними.

Також було з'ясовано доцільність використання поняття мультимодальності в контексті досліджуваної проблеми, оскільки функціонування поняття модальності не обмежується мовою, воно розглядається і в інших сферах, наприклад у відеоіграх. У зв'язку з тим, що відеогра складається з двох і більше неоднорідних частин: вербальної (мова) і невербальної (інші знакові системи), можна сказати, що відеогра – це мультимодальний текст. Тому його доцільно розглядати як семіотичну асоціацію, що включає знакову систему мови (усну чи письмову форму) та інші знакові системи (аудіальну та візуальну).

Вивчивши феномен локалізації ігор і специфіку субтитрування відеоігор, ми виявили, що метод субтитрування, який особливо популярний у фільмах, використовується і в локалізації ігор. Специфіка субтитрів у відеоіграх пов'язана з тим, що перекладач має більше свободи приймати

рішення, оскільки субтитри у відеоіграх мають інші характеристики, ніж субтитри у фільмах.

У цьому контексті, ґрунтуючись на інтерактивності ігрових субтитрів, ми представили типологію субтитрів у відеоіграх: контрольовані та некеровані субтитри. Неконтрольований тип за характеристиками ідентичний субтитрам у фільмах, тоді як керований тип (з точки зору користувача) залежить від особливостей сприйняття та намірів гравця і не обмежений кількістю символів, рядків або часом, проведеним на екрані. .

Переклад відеоігор, який є невід’ємною частиною процесу локалізації, вимагає від перекладача широких знань у цій галузі, незалежно від підходу (офіційного чи неофіційного), за допомогою якого адаптується гра. Вивчивши рівні локалізації, ми виявили, що неформальна локалізація характеризується або поверхневим, або економічним рівнем через брак навичок і фінансових ресурсів. При цьому офіційні команди локалізації відеоігор можуть вибрати будь-який з рівнів локалізації в залежності від вимог розробника. Проаналізувавши локалізацію з англійської в грі Genshin Impact, ми виявили, що в нашій версії гра локалізована на економічному рівні, оскільки в ній немає української озвучки.

У результаті дослідження лексичних одиниць виявлено такі прийоми перекладу, як використання клішованих фраз у розділі меню, налаштування гри та транскрипція власних назв. У тексті перекладу є інтерференція, через що деякі терміни та граматичні конструкції перенесені з англійської локалізації. У лексико-граматичних одиницях перекладачі використовували прийом додавання, який ми вкладали в контекст. Негативний вплив техніки конкретизації разом із вільним перекладом обумовлено специфікою субтитрів у відеоіграх і спотворює сприйняття гравцем ситуації, що призводить до неправильного тлумачення. Проте є й позитивний ефект прийому конкретизації, який використовується в деяких фразах. Позитивним ефектом прийому конкретизації є те, що вона дає додаткове пояснення, яке дає гравцеві змогу краще зрозуміти ситуацію.

Специфіка локалізації відеоігор полягає в тому, що перекладачам надається свобода використання техніки перекладу, але це не завжди сприяє адекватності перекладу. У разі неправильного використання тієї чи іншої трансформації перекладу відбувається спотворення контексту, що впливає на сприйняття ситуації гравцем.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білоус О. М. Теорія і технологія перекладу. Курс лекцій : доопрацьований та доповнений. Навчальний посібник для студентів перекладацьких відділень. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. 200 с.
2. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Електронний журнал Vertigo*. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvu/> . (дата звернення 21.09.2023)
3. Відеогра. Словник: портал української мови та культури. URL: <https://slovnuk.ua/> (дата звернення: 29.09.2023).
4. Гриців Н. Явище мовної естетики в межах українського перекладознавства: від кінця XIX ст. до початку XXI ст. *Іноземна філологія : укр. наук. зб. / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Львів. нац. ун-т ім. І. Франка ; [редкол.: А. Й. Паславська та ін.]*. Львів, 2014. Вип. 127, ч. 1. С. 134-143.
5. Денисова С. П. Стан та перспективи перекладознавчих досліджень *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*. Сер. Філологія: 2014. Т. 17, № 1. С. 54-60. – URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vknlu_fil_2014_17_1_9. (дата звернення: 27.11.2023)
6. Єлісеєва С. В. Переклад і локалізація у сфері інформаційних технологій. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили*. Серія : Філологія. Мовознавство. 2015. Вип. 243. Т. 255. С. 32–36.
7. Іванова Е. А. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор 2019. URL: [https://sibac.info/archive/guman/6\(78\).pdf](https://sibac.info/archive/guman/6(78).pdf) (дата звернення 21.09.2023)
8. Карплюк О. О. Актуальні проблеми сучасного перекладознавства *Мови та літератури у полікультурному суспільстві : матеріали Всеукр. наук.*

практ. інтернетконф. (17 листоп. 2017 р.) / за заг. ред. Ю. Г. Федорової. Маріуполь, 2017. С. 81–83. – URL: <https://bit.ly/33qSaUW> (дата звернення: 27.11.2023).

9. Корунець І. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад): Підручник. Нова Книга, 2003. 448 с.

10. Лазарєв О. Компетентісний підхід при викладанні другої іноземної мови в немовному ВНЗ URL: <https://ir.duan.edu.ua/bitstream/123456789/1724/1/%D0%97%D1%96%D0%BD%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf> (дата звернення: 11.11.2023)

11. Локалізація програмного забезпечення. URL: <http://yakprosto.com/yak-lokalizuvati-igri/> (дата звернення: 29.09.2023).

12. Липков А. Повсюду гроші, гроші, гроші. Скринька Пандори: феномен комп'ютерних ігор в світі. 2008. 117 с.

13. Мазур О., Кучів С. Локалізація як явище перекладу. Актуальні питання гуманітарних наук. *Мовознавство. Літературознавство*. 2021. Вип 35. Том 7. С. 89–95.

14. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки КДПУ. Серія : Філологічні науки (мовознавство)*. 2012. Вип. 104 (1). С. 151–157

15. Научно-технический энциклопедический словарь. / за ред. Ежи Лец С. 2005–2021. URL: <https://gufo.me/dict/scientific> (дата звернення 21.09.2023).

16. Онищенко Ю. К. 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.

17. Пилипчук М. Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі. Фаховий та художній переклад : Теорія, методологія, практика / за ред. М. Л.Пилипчук. Київ : Agrar Media Group, 2017. 304 с.

18. Родик К. Переклади літератури з іноземних мов українською мовою *Всесвіт*. 2013. № 7/8. С. 238-252.
19. Семенюк О. А., Паращук В. Ю. Основи теорії мовної комунікації: навч. Посібник. К. : ВЦ «Академія», 2010. 240 с
20. Сосніна К. Основні вимоги лінгвістичної інтернаціоналізації вебресурсів. *Мова – Суспільство – Час : зб. статей за матеріалами XIII Міжнародної наук.-теорет. конф. «Аханівські читання» під егідою МАПРЯЛ*. 2010. С. 304-308.
21. Татарин М., Марков С. Локализация приложения. Перевод и поддержка многоязычных приложений. 2005. URL: <http://rdsn.org/article/mag/200503/SoftwareLocalization.xml> (дата звернення 21.09.2023)
22. Ткачук І. Актуальні проблеми сучасного перекладознавства *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія філологічна*. Острог, 2016. Вип.61. С. 334-336. – URL: <https://eprints.oa.edu.ua/5803/> (дата звернення: 27.11.2019).
23. Фінансовий словник. 2007-2021. URL: <https://fibi.tech/wiki> (дата звернення 21.09.2023)
24. Шевченко А. Г. Сучасне перекладознавство : проблеми та перспективи розвитку *Міжкультурна комунікація і перекладознавство : точки дотику та перспективи розвитку : тези I Міжнар. наук.-прак. інтернет-конф., Переяслав-Хмельницький, 15 берез. 2018 р.* 2018. С. 129–130. URL: <http://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/2189> (дата звернення: 27.11.2023). –
25. Шевчук С. М. 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.
26. Шевнін А. Перекладацькі трансформації: дефінітивний характер та проблема класифікації. 2019 URL: http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v43/part_4/19.pdf

27. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One. 2001. URL: <https://gamestudies.org/0101/editorial.html> (accessed 21.09.2023).
28. Bernal-Merino M. A. The localisation of video games. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy. London: Imperial College, 2013. 447 p.
29. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games. 2014. URL: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (accessed 21.09.2023)
30. Costales A.F. Adapting humor in videogames localization. 2011. URL: https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization (accessed 21.09.2023).
31. Ensslin A. The Language of Gaming. UK : Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
32. Esselink B. A practical guide to localization. John Benjamins Publishing Company, 2000. 480 p.
33. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
34. Folkerts J. Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment 2011. URL: https://www.researchgate.net/publication/221702275_Video_Games_Walking_the_Fine_Line_between_Art_and_Entertainment (accessed 21.09.2023)
35. Genette G. Paratexts: Thj resholds of Interpretation Cambridge : Cambridge University Press, 1997. 456 p.
36. Genshin Impact made \$245m in its first month on mobile alone URL: <https://www.gamesindustry.biz/genshin-impact-made-usd245m-in-its-first-month-on-mobile-alone> (accessed 21.09.2023)
37. Genshin Impact made \$60m in its first week on mobile alone URL: <https://www.gamesindustry.biz/genshin-impact-made-usd60m-in-its-first-week-on-mobile-alone> (accessed 21.09.2023)
38. Genshin impact made me quite smoking URL: https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/shshhu/genshin_impact_made_me_quite_smoking/?rdt=47349 (accessed 21.09.2023)

39. Heimburg E. Localizing MMORPGS. Game Developer. 2003. Sept. 12. URL: <http://surl.li/dowdt> (accessed 12.09.2023).
40. Juul J. Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds / J. Juul. Cambridge, MA : MIT Press, 2005. 248 p.
41. Juul J. The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression 2002. URL: https://www.researchgate.net/publication/221217303_The_Open_and_the_Closed_Games_of_Emergence_and_Games_of_Progression (accessed 21.09.2023)
42. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localization. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. No. 1(1). P. 122–138.
43. Maroto J., Bortoli M. Crossing Cultures: Web Site Localization at Euro RSCG Wnek Gosper Interaction. University of Paisley. 2001. 252 p.
44. Maxwell-Chandler H. The game localization handbook. NY : Charles River Media, 2005. 348 p.
45. O'Hagan M. Game localization. John Benjamins. Amsterdam – Philadelphia : John Benjamins Publishing Company 2013. 374 p.
46. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Amsterdam – Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2013. 98 p.
47. Overview of essential language services URL: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services>(accessed 21.09.2023)
48. Pym A. Exploring Translation Series. London and New York: Routledge, 2010. p. 120–142.
49. Venuti L. The Translator's Invisibility. N.Y.: Routledge, 1995. 353 p.
50. Voorhees G. Discursive Games and Gamic Discourses. 2015. URL: https://www.researchgate.net/publication/307839371_Discursive_Games_and_Gamic_Discourses (accessed 21.09.2023)
51. Ziv S. Killing Video Game 'Wolfenstein II' Censored in Germany. 2017. URL: <https://www.newsweek.com/nazi-killingvideo-game-wolfenstein-ii-censoredgermany-700525> (accessed 21.09.2023).

SUMMARY

Our thesis is dedicated to the translation of the computer game Genshin Impact, which has never been localised into Ukrainian before.

Today, video games have penetrated human culture so deeply that it is almost impossible to perceive our leisure time without them. They have a huge impact on modern life, which is why video games as a cultural phenomenon often become the subject of scientific research. Thus, a video game is a multifaceted term that includes entertainment software and has a vast basis for linguistic analysis.

The process of product localisation requires translators to pay attention to the cultural and political situation in the target country. During localisation, translators can expect pragmatic or technical difficulties that may require creativity, for example, when translating real-world references, proper names and various neologisms.

The main task of localisation is to convey the emotions, feelings and effects that the developer intended in the original product. To accomplish this task, a translator can use different translation strategies during localisation. As a translation strategy, localisation is a set of different actions aimed at preserving the original meaning in the text in order to convey the original meaning. If, due to language peculiarities, it is not possible to directly translate a certain part of the text, the translator uses various translation tactics, the main ones being domestication, foreignisation, compensation and pragmatic adaptation.

During the localisation process, we used template wording to translate settings and menu sections and transcription methods to translate proper names.

When studying lexical and grammatical segments of the video game, we found frequent use of the translation technique of addition. As part of this methodology, we have derived a classification of negative and positive addition, as well as the technique of omission and the phenomenon of English interference in the

Ukrainian localisation of a video game in which terms and phrases are translated from English.

The negative impact of adding, deleting and free translation is due to the specifics of subtitles in video games: the player's perception of the situation is distorted, which leads to misinterpretation of the context.

However, the addition technique also has a positive effect and is used in some phrases. It provides additional explanation of the situation, creates a more complete picture in the minds of players and, in turn, ensures better interaction with the story.

Key words: *addition, videogames, localization, subtitles, positive, negative, genshin impact.*

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

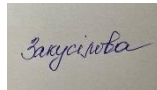
Я, Закусілова Світлана Андріївна,
студент(ка) 2 курсу магістратури, форми навчання заочна,
факультету іноземної філології, спеціальність
германські мови та література
(переклад включно) перша англійська, освітньо-професійна програма
переклад (англійський), адреса електронної пошти zakusilova69@gmail.com,
- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на
тему

«Проблеми перекладу англійської лексики комп'ютерних ігор на прикладі
“Genshin Impact”»

відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень,
щовизначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких
ознайомлений/ознайомена;

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

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



Дата 22.10.2023 Підпис _____

Закусілова Світлана Андріївна