Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології
та соціальних комунікацій

IX

**ВСЕУКРАЇНСЬКА
НАУКОВА КОНФЕРЕНЦІЯ**

СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

15-16 квітня 2021 року

Матеріали

8. Raisin Life Cereal. The Quaker Oats Company, 2021. URL : https://www.quakeroats.com/products/cold-cereals/life-cereal (дата звернення: 24.03.2021).
9. We have beer as cold as your ex's heart meme. AhSeeit, 2020. URL : https://ahseeit.com/?qa=27866/we-have-beer-as-cold-as-your-exs-heart-meme (дата звернення: 24.03.2021).
10. 360 Reality Audio. SONY Electronics Inc., 2021. URL : https://www.sony.com/electronics/360-reality-audio (дата звернення: 24.03.2021).

Алла Красуля,

канд. пед. наук

старший викладач кафедри германської філології

Сумського державного університету

Владислав Кравченко,

студент Сумського державного університету

СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ КВАЗІРЕАЛІЙ У ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

Ринок відеоігор стрімко розвивається, тому все більше виникає потреба в їх локалізації для нових ринків. Мова відеоігор охоплює риси багатьох стилів мовлення, залишаючись водночас доволі унікальною та самобутньою. Не зважаючи на все це, наразі існує мало ґрунтовних досліджень відеоігор з точки зору мовознавства та перекладознавства.

Актуальність теми зумовлена тим, що перекладацькі аспекти локалізації відеоігор усе ще недостатньою висвітлені в наукових студіях вітчизняних та закордонних вчених.

Матеріалом для дослідження слугує офіційна українська локалізація пригодницької відеогри *Subnautica* [7].

Метою є розгляд способів перекладу квазіреалій у контексті локалізації відеоігор. Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі *завдання:*

1) окреслити поняття *локалізація* та його співвідношення з перекладом;
2) визначити головні риси відеоігрового дискурсу;
3) схарактеризувати квазіреалії як елемент описових текстів у відеоіграх;

4) проаналізувати приклади перекладу квазіреалій у відеоіграх.

Локалізація – це адаптація програмних продуктів для розповсюдження на новому ринку послуг та товарів [4, с. 85]. Переклад є важливим складником локалізації, проте ці поняття не тотожні. Локалізація охоплює низку інших процесів, таких як технічні зміни, адаптація шрифтів та графічних складників, культурна адаптація контенту, зміна маркетингових стратегій тощо.

Відеогра – це мультимедійна інтерактивна форма розваг для однієї або більше осіб, яка запускається на комп'ютерному технічному і програмному забезпеченні, контролюється допоміжним пристроєм і показується на екрані. У них можуть зображатися будь-які теми, види діяльності та вигадані світи [4, с. 18].

З огляду на те, що відеоігри є поєднанням наративних складників та програмного забезпечення, відеоігровий дискурс характеризується наявністю елементів художнього та комп'ютерного дискурсів. Це можна простежити в класифікації текстів у відеоіграх. Внутрішньоігровий текст охоплює «користувацький інтерфейс, оповідальні та описові тексти, а також недубльовані діалоги, які з'являються тільки в письмовій формі» [5, с. 122]. До комп'ютерного дискурсу більш близьким є користувацький інтерфейс, а ось описи, діалоги та оповідальні тексти написані здебільшого в художньому стилі.

Таким чином, локалізація відеоігор певною мірою поєднує елементи локалізації програмного забезпечення та художнього перекладу. Технічно зумовлені складнощі часто зачіпають тексти в художньому стилі, зокрема описи. Їх спричиняють обмеження на кількість символів, невідповідність між граматичними категоріями роду та відмінка в мові оригіналу та мові перекладу тощо. Розв'язання цих проблем вимагає від локалізатора креативного підходу.

Описи становлять найбільшу частину внутрішньоігрових текстів. Вони слугують для ознайомлення гравця з ігровими механіками, персонажами, тваринами, монстрами, географічними локаціями тощо [5, с. 155–156]. З огляду на незвичні сетинги відеоігор, самі їхні назви є квазіреаліями, тобто «лексичними одиницями на позначення об'єктів, створених авторською уявою

для характеризації вигаданого (казкового або фантастичного) світу, в якому відбуваються змальовані в художньому творі події» [3, с. 182].

Такі лексичні утворення особливо важливі у відеоіграх, оскільки вони не лише описують предмети та поняття, а й дають гравцям змогу використати їх у грі. Якщо у предметів є назва, призначення та певний спосіб роботи, вони стають більш реальними та корисними для проходження гри. Таким чином, переклад цих новоутворень доволі складний, оскільки вони позначають ключові елементи гри.

Серед найголовніших способів утворення квазіреалій в англомовних відеоіграх A. Ray виділяє: 1) *словоскладання,* тобто поєднання двох наявних слів або лексичних елементів у нову одиницю; 2) *афіксацію*, тобто додавання одного або декількох префіксів або суфіксів до основи слова; 3) *лексико-семантичний спосіб,* під час якого наявне слово використовується для позначення іншого явища [6, с. 91–92].

За теорією перекладознавства квазіреалії відносять до безеквівалентної лексики. Основними способами їхнього перекладу в художніх текстах є *елімінування лінгво- та соціокультурної лакунарності* [2, с. 55–56], *транскрипція, транслітерація, калькування, описовий переклад, пряме включення (використанні оригінального написання англійського слова в українському тексті)* [1, с. 342–343], Варто зазначити, що через специфіку відеоігор застосування описового перекладу до квазіреалій буде майже неможливим, оскільки він значно збільшує кількість символів.

Під час аналізу гри *Subnautica* [7] ми виявили такі класи квазіреалій:

1) назви тварин. Здебільшого утворені способом складання основ. Перша основа позначає характеристику тварини (місце проживання або зовнішній вигляд), а друга – її клас. У перекладі вони передаються шляхом вилучення другої основи (*bladderfish – міхур*) або заміною на суфікс (*holefish – дірявиця*).

Схожим чином сформовано словосполучення, які здебільшого перекладаються шляхом калькування. Наприклад, *cave crawler – печерний плазун*.

Також трапляються квазіреалії, утворенні суфіксальним способом. Наприклад, *warper – переміщувач.* Цікавим є приклад *«ameboid»*, у якому суфікс *oid* позначає схожість на амебу. У перекладі це створіння отримало зменшувально-пестливу форму «*амебулька»*.

Окремо розглянемо рибу *«boomerang»,* назву якої було утворено лексико-семантичним способом. Проте, локалізатор не переклав її дослівно, а застосував контекстуальну заміну «*кривуля».* Також у грі є близький родич цієї риби *«magmarang»,* назву якого було складено шляхом блендингу, або лексичного зрощення (*magma+boomerang*). В українській локалізації її було експлікативно перекладено «*лавова кривуля».*

2) назви рослин. Назви ігрової флори здебільшого сформували шляхом складання слів та основ за схемою, подібною до назв тварин. Відповідно, найчастіше до них застосовували калькування. Наприклад, *lantern tree – ліхтаринове дерево, gabe's feather – ґейбове пір'я.*

Деякі назви рослин було конкретизовано в перекладі. Наприклад, *tiger plant – тигровий пагін, ghost weed – примарна водорість.*

Яскравим прикладом культурної адаптації є рослина *«ming plant»,* яка отримала свою назву завдяки схожості на вазу китайської династії Мін. Оскільки вони маловідомі українській лінгвокультурі, локалізатор переклав її як «*глечик»*, використавши трансформацію генералізації.

3) назви технічного спорядження. Головним чином складені шляхом утворення словосполучень. Особливих перекладацьких труднощів не становлять, оскільки обладнання має аналог у реальному світі, на який вказує головне слово у словосполученні. Наприклад, *propulsion cannon – поштовхова гармата, stasis rifle – гамівна гвинтівка.*

Для технічних квазіреалій характерними є абревіації. Наприклад, *«Prawn Suit»* насправді розшифровується як «*Pressure Reactive Armored Waterproof*

Nano Suit». Щоб передати гру слів, локалізатор використав «*Рачок*», оскільки прямий відповідник «*Креветка*» був би занадто довгим для абревіації. У перекладі нова повна назва звучить як *«Реактивно-човниковий океанічний костюм»*, тобто пріоритетом локалізатора було збереження стилістичного засобу, а не дослівний переклад квазіреалії.

Отже, не існує чітких правил перекладу квазіреалій у відеоіграх, проте найчастіше застосовували калькування. Більшість квазіреалій базується на асоціації з предметом або явищем з реального світу. Саме тому головним завданням перекладача під час їхнього перекладу полягає в передачі асоціації, а не в пошуку прямого відповідника. Аналіз показав, що стратегії, які зазвичай використовують в художньому перекладі не завжди є допустимими для локалізації відеоігор. Саме тому локалізація відеоігор – це окремий комплексний вид перекладу, який потребує окремого вивчення. Перспективну подальших досліджень вбачаємо в розгляді перекладацьких стратегій у локалізації внутрішньоігрових описів.

Список використаних джерел:

1. Данкевич Т. Переклад авторських неологізмів в англійській мові. *Мова і культура*. Київ : Вид. дім Дмитра Бураго, 2014. Вип. 17, т. 3. С. 341–346.

2. Красуля А. В., Кримова А. В. Елімінування лінгво- та соціокультурної лакунарності в аудіовізуальному перекладі (на матеріалі британських серіалів). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія».* № 42. Т. 3. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2019. С. 55–58. DOI https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.42.3.12

3. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 376 с.

4. Bernal-Merino M. The Localisation of Video Games: Making Entertainment Software Global. New York and London : Routledge, 2014. 322 p.

5. O'Hagan M., Mangiron C. Games Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2013. 374 p.

6. Ray A. Playing with the Language of the Future: The Localization of Science-fiction Terms in Videogames. *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* / ed. by A. Ensslin and I. Balteiro. London: Bloomsbury, 2019. P. 87–115.

7. Subnautica – An Underwater Exploration Game. URL: http://subnauticagame.com (дата звернення: 28.03.2021)