

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет

Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня «магістр»

Спеціальність 035 «Філологія»
Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури
(переклад включно), перша – англійська»

Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор “Subnautica”)

Допущено до захисту « ____ » _____ 20 ____ р.

Зав. каф. германської філології _____ канд. філол. наук, проф. Кобякова І. К.

Виконав:
студент групи ПР.м-01
Кравченко Владислав Васильович

Науковий керівник:
канд. пед. наук, ст. викладач
Красуля Алла Вікторівна

Суми 2021

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР	6
1.1 Історичні чинники виникнення індустрії локалізації.....	6
1.2 Поняття локалізації.....	9
1.3 Специфіка відеоігрового дискурсу	12
1.4 Відеогра як об’єкт локалізації	17
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР (НА МАТЕРІАЛІ СЕРІЇ ІГОР “SUBNAUTICA”)	25
2.1 Особливості перекладу безеквівалентної лексики у відеоіграх.....	25
2.2 Особливості перекладу внутрішньоігрових текстів.....	35
2.2.1 Особливості перекладу описових текстів.....	36
2.2.2 Особливості перекладу оповідальних текстів.....	42
2.3 Технічно зумовлені особливості локалізації відеоігор	48
РОЗДІЛ 3 МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКЛАДАННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР У НАВЧАННІ ПЕРЕКЛАДАЧІВ	54
3.1 Методичні передумови навчання локалізації відеоігор.....	54
3.2 Розробка комплексу вправ для навчання студентів перекладацьких аспектів локалізації відеоігор.....	58
ВИСНОВКИ.....	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	68
РЕЗЮМЕ (SUMMARY).....	76

ВСТУП

Щороку відеоігри набирають все більшої популярності, стаючи улюбленою формою розваг серед людей будь-якого віку. Відеоігри з'явилися в другій половині ХХ ст. і швидко стали невіддільним елементом популярної культури. З досягненням успіху видавці прагнули розширити ринок і розповсюджувати ігри в нових країнах. Саме тоді виникла індустрія локалізації відеоігор, основне завдання якої полягає в адаптації цієї форми розваг до нових ринків та культур. В Україні локалізація відеоігор поступово почала набирати обертів у попередньому десятилітті, і кількість ігор з українською локалізацією зростає з кожним роком.

Попри те, що локалізація є важливим фактором для міжнародного успіху гри, її перекладацькі аспекти все ще недостатньо висвітлені в роботах як вітчизняних, так і закордонних вчених. Наразі ця проблема потребує розширення теоретичної бази та ґрунтовного аналізу.

У центрі дослідження стоїть поняття *локалізація відеоігор*, яке почало захоплювати інтерес дослідників лише на початку ХХІ століття. Цій проблемі присвячували свої наукові доробки такі перекладознавці як Т. Чередничок, М. Bernal-Merino, С. Mangiron, Н. Maxwell-Chandler, М. O'Hagan, А. Ray, S. Strong. Загальне розуміння явища *локалізації* було сформоване такими дослідниками як В. Essenlink, М. Jiménez-Crespo, R. Schäler.

Актуальність цієї роботи зумовлена недослідженістю феномена локалізації відеоігор, зокрема його перекладацького складника, а також відсутністю чітко сформованих теоретичних і практичних засад.

Об'єктом дослідження є тексти, які містяться в англійських іграх жанру симулятор виживання, а **предметом** – способи їхньої перекладу під час процесу локалізації.

Матеріалом дослідження обрано серію відеоігор “Subnautica” та її офіційну українську локалізацію.

Мета дослідження полягає в аналізі та визначенні основних стратегій для подолання перекладацьких труднощів локалізації відеоігор з англійської мови українською.

Відповідно до мети дослідження сформульовано низку **завдань**:

- 1) розглянути історичні чинники виникнення індустрії локалізації;
- 2) конкретизувати поняття *локалізація* на основі її співвідношення з перекладом;
- 3) схарактеризувати специфіку функціонування відеоігрового дискурсу, спираючись на його взаємодію та подібність з іншими дискурсами;
- 4) розглянути відеогру як об’єкт локалізації та компоненти підлягають локалізації;
- 5) проаналізувати способи перекладу англійських квазіреалій у відеоіграх;
- 6) дослідити особливості перекладу внутрішньоігрових текстів, а саме описових та оповідальних текстів;
- 7) розглянути технічно зумовлені труднощі локалізації відеоігор і стратегії їхнього подолання;
- 8) проаналізувати методичні аспекти викладання локалізації відеоігор студентам-перекладачам;
- 9) розробити комплекс вправ для навчання перекладацьких аспектів локалізації відеоігор.

У ході наукової розвідки застосовувалися такі **методи дослідження**: описовий, порівняльний, спостереження, класифікації, узагальнення, метод словотвірного аналізу, метод лінгвістичного і перекладацького аналізу.

Теоретична значущість роботи полягає у тому, що результати допоможуть краще зрозуміти функціонування текстів у відеоіграх та особливості їх перекладу.

Практичне значення цього дослідження полягає в подальшій можливості використання його на лекційних курсах, семінарських заняттях з таких дисциплін як локалізація відеоігор та практика перекладу.

Наукова новизна роботи полягає у тому, що вперше було здійснено перекладацький аналіз української локалізації ігор в жанрі симулятор виживання, схарактеризовано найпоширеніші перекладацькі стратегії їх перекладу.

Результати дослідження були **апробовані**:

- на XI Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Перекладацькі інновації», що відбулася 19–20 березня 2021 р. у м. Суми [10].
- на IX Всеукраїнській науковій конференції «Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства», що відбулася 15–16 квітня 2021 р. у м. Суми [12].
- у статті «Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор *Subnautica*)» фахового видання категорії «Б», а саме: «Вісник МДУ. Серія: Філологія» [11].

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, дев'яти підрозділів, висновків, списку використаних наукових, довідкових та ілюстративних джерел, резюме. Загальний обсяг роботи становить 73 сторінки без урахування резюме.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

1.1 Історичні чинники виникнення індустрії локалізації

З метою успішного поширення цифрових продуктів, важливо вміти адаптуватися під різні ринки, зважаючи на різноманітні регіональні особливості. Індустрія локалізації надає компаніям послуги у виконанні цього завдання.

Термін «локалізація» походить від слова «локаль», що означає низку параметрів, які використовують для визначення мови користувача, країни та інших налаштувань. Іншими словами, це поєднання мови та географічного регіону з усіма можливими культурними складниками [49, с. 167]. Локалем може бути місто, регіон або країна. Локаль не можна прирівняти до мови, хоча вона і є його невіддільним елементом. Зазвичай для успішного розповсюдження цифрового товару доводиться адаптувати мову оригіналу для різних мовних варіантів, наприклад, американської та британської англійської.

Виникнення локалізації можна вважати одним із наслідків цифрової революції другої половини ХХ століття. Її зародження пов'язано з появою персональних комп'ютерів, які стали більш доступними для масового споживача. У 80-х рр ХХ ст. компанії *Microsoft* та *Sun Microsystems*, які займалися виробництвом програмного забезпечення, здобули значний успіх у США й почали виходити на міжнародні ринки. Відповідно з'явилася потреба в адаптації цифрової продукції до місцевих стандартів, зокрема мов [29, с. 22]. Спочатку компанії відкривали внутрішні відділи з локалізації або передавали це завдання закордонним філіям. Проте з огляду на стрімкий розвиток індустрії виробники програмного забезпечення не справлялися з величезною кількістю контенту, тому почали замовляти локалізацію в підрядників [53].

Спочатку процес локалізації був надзвичайно складним. Потрібний текст було важко знайти серед програмного коду, тому перекладачі часто видаляли стрічки коду, що призводило до несправностей. Тоді стало зрозуміло, що перекладачі також повинні мати хоча б приблизне уявлення про програмний код, щоби стати вмілими локалізаторами [50, с. 158].

Інша проблема полягала в тому, що продукт не створювали з наміром адаптації на інші мови. Кількість символів у перекладі часто виходила за встановлені розробником межі. Також було дуже важко створити зв'язний текст, якщо в мові перекладу були граматичні категорії роду і відмінка. Тоді стало зрозуміло, що подальшу локалізацію продукту потрібно враховувати на всіх циклах виробництва. Так зародилися концепти інтернаціоналізації та глобалізації, які нерозривно пов'язані з локалізацією й перекладом [33, с. 28].

Проаналізуємо вищезазначені концепти. У широкому контексті інтернаціоналізація може позначати створення умов для зближення народів [37, с. 98]. Однак у сфері програмного забезпечення інтернаціоналізація – це створення умов для локалізації на технічному рівні. Після інтернаціоналізації цифровий продукт не потребуватиме значного перероблення для його адаптації до нових ринків. Вона зазвичай полягає у віддаленні функціоналу продукту від певної культури та мови ще на етапі програмування, щоб надалі полегшити надання підтримки для інших ринків. Якщо продукт не було інтернаціоналізовано завчасно, процес локалізації вимагатиме приблизно вдвічі більше часу та фінансових ресурсів [40, с. 7].

Глобалізація в цьому контексті означає комерційну діяльність, пов'язану з маркетингом товарів чи послуг на різних місцевих ринках [49, с. 167].

У 1987 році німецька компанія *TRADOS* випустила плагін *Translation Editor* для програми *TextTools*, а у 1992 – програму пам'яті перекладача *Translator's Workbench Translation Memory*. Поява пам'яті перекладача неабияк вплинула на розвиток локалізації, оскільки з її допомогою полегшився *simship*

(*simultaneous shipment*) – одночасний реліз продукту в усіх цільових мовах. Компанії й досі намагається випускати свої продукти за цією моделлю. Для цього потрібно починати локалізувати ще незавершену версію програмного забезпечення. Окрім цього, навіть після релізу програми регулярно оновлюють. Інструментарій пам'яті перекладача значно полегшує внесення змін до перекладу нових версій програм, тому що вона містить сегменти, які вже були перекладені раніше [29, с. 26–27].

У 90-х рр. розпочалася нова ера локалізації. Відкривали все більше сервісів із надання локалізації, робота яких була краще структурованою у порівнянні з внутрішніми відділами компаній. Завдяки появі мережі Інтернет і популяризації відеоігор з'явилося багато нових видів дигітальних текстів, які потребували перекладу. Досі саме відеоігри та вебсайти становлять найбільшу долю ринку локалізації [53].

У XXI столітті виникло багато соціальних ініціатив із локалізації, які *R. Schäler* називає «локалізацією розвитку» [50, с. 160–161]. Якщо мовою володіє відносно невелика кількість людей або в країні низький ВВП, компанії не вважають за потрібне локалізувати свої продукти для цього ринку, оскільки це нерентабельно. Прихильники локалізації розвитку вважають, що доступ до цифрової продукції є правом носія кожної мови й не повинен залежати від їхніх прибутків. З цією метою створюють некомерційні спілки з локалізації, які працюють за підтримки волонтерів і громадського фінансування. Також доступність технологій для локалізації призвела до виникнення фанатських локалізацій, особливо відеоігор. Інколи розробники можуть навіть додати фанатську локалізацію до офіційної версії продукту.

Отже, індустрія локалізації – доволі нове явище, яке насамперед виникло через бажання компаній виходити на нові ринки. Проте зараз вона також може бути зумовлена соціальними чинниками. Сам процес локалізації доволі складний і потребує співпраці багатьох фахівців з різних галузей.

1.2 Поняття локалізації

Наприкінці 90-х років ХХ ст. локалізація стала об'єктом дослідження перекладознавства. Наразі існує два основних розуміння цього поняття: 1) процес перекладу дигітальних текстів, таких як програмне забезпечення, вебсторінки, відеоігри та мобільні додатки; 2) теорії, які застосовують модель локалізації для дослідження недигітальних текстів, таких як новини, реклама або комікси [33, с. 27].

Одне із найперших і найрозповсюдженіших визначень надала некомерційна організація *Localization Industry Standards Association (LISA)*, яка розробила стандарти для перекладу програмного забезпечення. Згідно з *LISA*, «локалізація – це процес адаптації продуктів або послуг з урахуванням відмінностей різних ринків». Цей процес охоплює розв'язання трьох основних категорій завдань [40, с. 13]:

- мовні завдання, тобто переклад текстових складників користувацького інтерфейсу та документації цифрового продукту;
- змістові та культурні завдання, тобто адаптація інформації та функцій продукту для місцевої аудиторії. Наприклад, іконки, графічні складники та навіть кольори можуть бути незрозумілими або викликати інші асоціації в певній культурі;
- технічні завдання, які потребують реструктуризації програмного коду з урахуванням особливостей іншої мови, наприклад, написання тексту справа наліво як в арабській мові.

Організація *Globalization and Localisation Association (GALA)*, яка певним чином замінила *LISA* після її закриття у 2011 році, оперує схожим визначенням локалізації як «процесу адаптацію продукту або послуги до певного локалю».

Також *GALA* зазначає, що основна мета локалізації полягає в створенні враження, ніби товар створили саме для цільового ринку [38].

В свою чергу *R. Schäler* надає більш конкретне визначення локалізації як адаптації цифрових продуктів: «локалізація – це лінгвістична й культурна адаптація цифрового контенту відповідно до вимог та локалю іноземного ринку, а також надання сервісів та запровадження технологій для менеджменту й мультилінгвізму серед глобального цифрового інформаційного потоку» [50, с. 157].

Тоді як *B. Essenlink* розглядає локалізацію як «переклад та адаптацію програмного забезпечення або вебсайту, зокрема самої програми та всіх документів, що до неї відносяться» [28, с. 1].

Традиційно локалізацію розглядають саме як адаптацію цифрових продуктів. Саме такої думки дотримуються більшість практиків в індустрії, визначення яких було надано вище. Це також спостерігається в класифікації *M. Jiménez-Crespo*, який виділив такі типи: 1) локалізація програмного забезпечення; 2) локалізація вебсайтів; 3) локалізація відеоігор; 4) локалізація мобільних додатків; 5) локалізація інших малих носіїв [34, с. 301]. Варто зауважити, що всі ці продукти існують лише в цифровій формі.

Попри електронну природу локалізації, інколи можна натрапити й на ширші значення. Як бачимо, визначення локалізації здебільшого дотримуються принципу поєднання перекладу з іншими видами адаптації. Деякі дослідники по-іншому трактують інші види адаптації. Вони вважають, що локалізацією можна назвати зміни будь-якого продукту під час перекладу, які було зумовлено соціальними або культурними чинниками. Наприклад, адаптація книг, коміксів або новин до реалій іншої країни [33, с. 33].

Таке розуміння локалізації межує з доместикацією, тобто перекладацькою стратегією, під час якої текст намагаються зробити максимально природним для

мови читача, інколи нехтуючи мовними й змістовими особливостями оригіналу [31, с. 252].

У межах нашого дослідження ми будемо дотримуватися техноцентричного розуміння локалізації, оскільки аналіз наукових джерел показав, що більшість дослідників усе ж описують її лише як процес адаптації цифрових продуктів.

Важливо розмежувати переклад і локалізацію, оскільки ці поняття часто плутають. Як зазначає *B. Essenlink*, переклад – це лише один із видів діяльності під час локалізації. Крім неї проєкт із локалізації також потребує виконання багатьох інших завдань, таких як управління проєктами, програмна інженерія, тестування та комп'ютерна верстка [28, с. 4].

Сфера діяльності мовних експертів із локалізації дещо відрізняється від традиційної перекладацької. Перекладачі-локалізатори також займаються управлінням файлами, вкладанням пам'яті перекладача та термінологічних баз даних, мовним тестуванням, тобто перевіркою того, як перекладений текст виглядатиме в самому цифровому продукті [47, с. 196–197].

Ще одна відмінність полягає в тому, що під час локалізації орієнтуються на локаль, тобто певний ринок, а під час перекладу – на мову.

Отже, локалізація – це адаптація цифрових мультимедійних текстів для продажу на нових ринках. Переклад грає важливу роль у процесі локалізації, проте вона не обмежується тільки ним. Локалізація також потребує виконання низки неперекладацьких завдань, таких як технічні зміни, адаптація графічних елементів, вибір нових маркетингових стратегій тощо. Виконання перекладу в рамках локалізації потребує широкої технічної компетентності від фахівців, оскільки вони завжди мають справу з програмним кодом.

1.3 Специфіка відеоігрового дискурсу

Індустрія відеоігор стрімко розвивається з кожним роком, тому вони все частіше стають об'єктом лінгвістичних досліджень, зокрема дискурсивного аналізу. Наразі відеоігровий дискурс перебуває на початкових стадіях дослідження, проте вже було виявлено певні закономірності.

Перед описом відеоігрового дискурсу доцільно надати визначення дискурсу як такого. Найповнішим вважають визначення нідерландського лінгвіста *T. van Dijk*: «складна комунікативна подія, що відбувається між мовцем/автором та читачем/слухачем, які беруть участь в комунікативному акті у певному оточенні (час, місце та обставина) з урахуванням інших контекстуальних характеристик. Такий комунікативний акт може бути вербальним і невербальним. *T. Van Dijk* також пропонує вужче визначення дискурсу, в якому він порівнює його з текстом або розмовою: «Дискурс – це письмовий або усний вербальний продукт комунікативного акту» [56, с. 194].

Дослідник *J. Juul* визначає гру як «систему правил з мінливим та вимірюваним результатом, в якій різним результатам надають різне значення, гравці докладають зусилля задля впливу на результат, емоційно прив'язані до результату, а наслідки цієї діяльності підлягають обговоренню» [35, с. 36].

Цієї дефініції ігор дотримується *A. Ensslin*, одна з головних дослідниць відеоігрового дискурсу та автор книг «*The Language of Gaming*» і «*Literary Gaming*». В свою чергу *A. Ensslin* також надає власне визначення саме для електронних форм ігор: «відеоігри – це комп'ютерне програмне забезпечення розважального характеру, яке містить текст або графічні елементи та потребує використання будь-яких електронних платформ таких як консолі або персональні комп'ютери, вимагає одного або більше гравця у фізичному чи віртуальному просторі» [27, с. 31].

Науковиця А. Ensslin виділяє декілька рівнів відеоігрового дискурсу [27, с. 6]:

- мова для опису відеоігор та геймінгу, яку використовують гравці в різних засобах масової інформації та платформах для комунікації;
- мова для опису ігор та геймплею, яку використовують професіонали цієї галузі, наприклад, геймдизайнери та розробники;
- мова для опису відеоігор та геймінгу, яку використовують журналісти, політики, батьки геймерів, активісти та інші представники засобів масової інформації;
- мова, яка використовується власне у відеоіграх як частина інтерфейсу, діалогів, інструкцій та описів;
- мова, яку використовують в друкованих інструкціях, анотаціях, маркетинговій компанії та інших «перітекстах».

Для нашого дослідження найважливішими є четвертий (так звана внутрішньоігрова мова) і частково п'ятий рівні (перітексти), тому окремо зупинимось на них. Внутрішньоігрові тексти охоплюють «користувацький інтерфейс, оповідальні та описові тексти, а також діалоги персонажів» [47, с. 122].

Не всі сучасні дослідження вважають відеоігровий дискурс самостійним, а відносять його до комп'ютерного дискурсу. Проте, на нашу думку, таке твердження неправильне, оскільки відеоігри не поділяють значну кількість характеристик комп'ютерного дискурсу: наявність гіпертексту; переважно статусна рівноправність учасників; передача емоцій, міміки, почуттів за допомогою смайлів, специфічна комп'ютерна етика [7]. Дійсно, такі характеристики можуть підійти для он-лайн ігор, але це тільки один із багатьох видів. Для багатьох відеоігор зовсім не потрібен доступ до інтернету та спілкування з іншими гравцями.

Доречніше було б зазначити про зв'язок відеоігрового дискурсу з дискурсом програмного забезпечення, основними ознаками якого є мультимедійність і мультимодальність (одночасне використання декількох каналів обміну інформацією) [2, с. 13]. Безумовно, відеоіграм притаманні ці характеристики, проте їх не можна повністю віднести до цього дискурсу, оскільки відеоігри також можуть містити наративні складники, представлені діалогами та описами та написані в художньому стилі.

Це наближує відеоігри до художнього дискурсу, який характеризується вигаданістю зображеному в ньому світу і використанням поетичної функції мови. Основні характеристики художнього дискурсу: відтворення дійсності в образній формі; експресія як інтенсивність вираження; зображуваність; відсутність встановлених правил використання засобів та способів їх поєднання, будь-яких приписів; суб'єктивізм розуміння та відображення [4, с. 53]. Відеоіграм притаманні ці характеристики, оскільки вони переносять гравців у віртуальний світ з вигаданими персонажами та подіями. З іншого боку, не всі відеоігри мають сюжет, зокрема переговнові ігри або симулятори.

Таким чином, відеоігровий дискурс можна назвати самостійним дискурсом, який взаємодіє з комп'ютерним та художнім, але все ж не відноситься до жодного з них.

Співвіднесення типів внутрішньоігрового тексту визначає жанр гри. Дослідник *J. Juul* виділив два метажанри відеоігор: емерджентні (англ. *games of emergence*) і прогресивні (англ. *games of progression*). Емерджентні ігри становлять «первинну ігрову структуру, в якій гра обмежена незначною кількістю правил, які в поєднанні створюють велику кількість варіантів розвитку подій у грі, а гравець сам розробляє стратегії для їх вирішення». У прогресивних іграх «гравець має виконати визначений заздалегідь порядок дій, щоб завершити гру» [36].

Прогресивні ігри містять більше тексту ніж емерджентні, оскільки вони повинні супроводжувати гравця новою інформацією впродовж всієї гри. Діалоги та описові тексти становитимуть більшу частину прогресивних ігор, а в емерджентних переважатимуть описи.

На відміну від книг, кіно і коміксів, жанр відеоігор визначають не особливості сюжету, а геймплей. Як зазначає геймдизайнер *D. Cook*, «в індустрії ігор жанром є набір ігрових механік та стандартів інтерфейсу» [24]. *Mark J. P. Wolf* вважає інтерактивність головною характеристикою дискурсу відеоігор, тому його класифікація базується на видах взаємодії гравця з віртуальним світом. Він виділив аж 42 категорії у своїй таксономії відеоігрових жанрів [57, с. 116–117].

T. Apperley у науковій статті “*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*” спробував визначити чотири найзагальніші жанри відеоігор: симулятор, рольова відеогра, бойовик та стратегія [19, с. 8].

У посібнику “*The Videogame Style Guide and Reference Manual*” за авторством *D. Thomas, K. Orland, S. Steinberg* зазначено, що неможливо дати вичерпну класифікацію відеоігор, оскільки постійно виникають нові жанри, а деякі застарівають. Автори також зауважують, що гра може бути поєднанням декількох жанрів.

Отже, головним чином жанр відеоігри визначають ігрові механіки, тобто правила, яких дотримується гравець і сама гра у відповідь на дії гравця [23].

Наративна складова відіграє не менш важливу роль у відеоігровому дискурсі. Такі поняття як «лор», «оповідь» і «сетинг» допомагають у формуванні ігрового світу [51]. Проаналізуємо сутність цих понять. Отже, лор – це історичні події та культурні явища віртуального світу гри. Міфи, казки та фольклор можна розглядати як типи лору. Тобто лор надає гравцю інформацію про світ гри, але цю інформацію не можна вважати абсолютно правдивою, оскільки гравець не бачить її на власні очі. Лор у відеоіграх розкривається за допомогою описових

текстів, таких як записки, книги тощо. Інколи лор може міститися і поза грою, наприклад, на офіційних сайтах, гайдах та енциклопедіях ігрового всесвіту. Оповідь – це події гри, які гравець може безпосередньо побачити. Здебільшого вона представлена діалогами персонажів та вчинками героїв. Сетинг – це середовище в якому відбуваються події гри [39]. Він створює основу для подальшого наповнення світу гри. Сетинг також впливає і на мовну складову гри. Наприклад, у науково-фантастичному сетингу переважатимуть неологізми, а у фентезійному сетингу – архаїзми.

Важливим поняттям для відеоігрового дискурсу є геймплей, тобто види діяльності, якими можуть займатися гравці під час ігрового процесу або інші суб'єкти віртуального світу у відповідь на дії гравця. Геймплей охоплює сюжет, правила гри, цілі та методи їх досягнення, але враження гравця – найважливіша його складова [30].

Щоб визначати відеоігровий дискурс також необхідно зрозуміти, яку мету переслідує автор (розробники відеоігри) стосовно адресата (гравця). За думкою *J. Madigan*, автора книги *“The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them”*, одна з найголовніших цілей розробників відеоігор – викликати у гравця імерсію або ефект «занурення». Імерсія – це психологічне явище, під час якого індивід відчуває фізичну присутність у віртуальному світі. Гравець концентрується на грі настільки сильно, що перестає звертати увагу на фізичне оточення [41, с. 128]. Внутрішньоігрова мова неабияк впливає на процес імерсії. Якщо в тексті міститься багато помилок, або лексика персонажів не відповідає сетингу, гравець, найімовірніше, не зможе настільки захопитися грою.

S. Strong також відносить паратекстуальність та інтертекстуальність до характеристик відеоігрового дискурсу. Паратекстуальність – це концепт, який позначає відношення внутрішньоігрових текстів з позаігровими (вебсайтами, форумами, інструкціями, рекламними матеріалами тощо). Локалізаторам часто доводиться працювати з такими перітекстами. Інтертекстуальність – це

лінгвістичний прийом, який створює зв'язок між двома текстами, необхідно знати про один із них, щоб зрозуміти інший [52, с. 56–58]. Це посилання на інші твори, які також можуть ускладнити локалізацію. Якщо неправильно їх передати, значення сильно зміниться.

Ще однією характеристикою відеоігрового дискурсу є мультиmodalність. Як зазначає *M. Bernal-Merino*, «ігри по суті мультиmodalні, оскільки у них мовна система поєднується з піктографічною, візуальною або звуковою; ці різні семіотичні системи взаємопов'язані креативним чином, щоб досягти реалістичну, пізнавальну або навіть розслаблювальну комунікацію зі споживачами продукту» [21, с. 46].

Отже, відеоігровий дискурс – це складна комунікативна подія, яка виникає в результаті взаємодії гравця з відеоігрою. Для нього характерні інтерактивність, мультимедійність та мультиmodalність, вигаданість зображеного у ньому світі, експресивність, інтертекстуальність і паратекстуальність. Головна інтенція автора відеоігрового дискурсу – захопити увагу гравця. Лінгвістичні особливості певної гри визначає не стільки жанр, скільки сетинг. Жанр здебільшого впливає на кількісне співвідношення типів внутрішньоігрових текстів (діалогів, інтерфейсу, описових та оповідних текстів).

1.4 Відеогра як об'єкт локалізації

Традиційно процес адаптації відеоігор для розповсюдження на нових ринках називають локалізацією, оскільки ігри за своєю сутністю є програмним забезпеченням.

H. Maxwell-Chandler надає доволі загальне визначення поняття локалізації відеоігор: «сам процес перекладу мовних компонентів відеоігри з однієї мови в іншу» [46, с. 4]. Дослідниця також виділяє чотири рівні локалізації

- повна відсутність локалізації. Доволі розповсюджена серед бюджетних та інді-ігор, оскільки дає можливість продати невелику кількість копій на новому ринку без зайвих затрат;
- локалізація упакування та інструкцій. Код та мова гри не змінюються, але локалізують упакування та всі супровідні документи. Цей рівень використовується, коли в певному локалі не передбачають високий рівень продаж, тому повна локалізація не має сенсу;
- часткова локалізація. Полягає в перекладі внутрішньоігрових текстів, але дубляж залишається без змін. Дає змогу заощадити кошти на оренді студій звукозапису та акторах озвучення, уникнути потенційних проблем з ліпсинком (відповідності звуку з візуальним рядом). Цей рівень розповсюджений в країнах, які вважають ринками другорядного значення;
- повна локалізація. Полягає в повному перекладі тексту, інструкцій, упакування та документів, а також дубляжу всіх реплік. Найзатратніший та найризикованіший рівень локалізації, під час якого програмний код змінюють найбільше, тому гра вимагатиме особливо детального тестування [46, с. 8–10].

Цю класифікацію можна доповнити глибоким рівнем локалізації, коли гру не просто перекладають, а частково перероблюють її сюжет, дизайн персонажів та локацій. Головними причинами таких змін є культурні відмінності: різниця в культурних цінностях та очікуваннях; законодавчі вимоги, цензура та вікові рейтинги на інших територіях; розходження в культурі геймінга та очікувань від геймплею [20, с. 195]. Яскравим прикладом може слугувати локалізація німецькою мовою гри *Wolfenstein 2*. Місцевий уряд заборонив гру через демонстрацію нацизму. Тому вирішили випустити окрему версію гри для німецького локалю, де свастику замінили на інший вигаданий символ, а персонажу Гітлера дали інше ім'я і змінили зовнішній вигляд [32].

Таким чином, у процесі локалізації відеоігор не все залежить від перекладача. Його основне завдання – локалізація компонентів, з яких складається гра. Дослідниця *H. Maxwell-Chandler* розділяє їх на чотири категорії:

- внутрішньоігровий текст, який охоплює користувацький інтерфейс, оповідальні та описові тексти, а також недубльовані діалоги, які з'являються тільки в письмовій формі;
- графічні компоненти, які містять текст, наприклад, карти та вказівники. Рекомендується локалізувати всі текстові графічні компоненти, якщо вони не використовуються для створення особливої атмосфери. Нерідко локалізатори невиправдано ігнорують цей важливий елемент, оскільки в графічному тексті може бути захована важлива підказка, яку гравець може не зрозуміти через незнання мови. Водночас варто уникати перекладу таких елементів, якщо вони важливі для сетингу. Наприклад, якщо гра відбувається у Канаді, перекладені українською мовою дорожні вказівники можуть спантеличити гравця і вивести з бажаного стану імерсії;
- аудіо та відео компоненти охоплюють всі файли озвучки та кат-сцени, які необхідно перекласти;
- друковані матеріали, тобто документи, інструкції та упакування, які прилягають до фізичної копії ігор [47, с. 122]. До колекційних видань також може додаватися артбук, книга про світ гри та мапа відеоігрового простору.

З огляду на різноманіття текстів у відеоіграх, їхню локалізацію можна розглядати як комплексний вид перекладу, який поєднує в собі елементи різних видів перекладу. Наприклад, локалізація документів та інструкцій буде ближчою до технічного перекладу.

Локалізація відеоігор має багато спільного з локалізацією програмного забезпечення, зокрема під час адаптації елементів інтерфейсу. По суті у них

однакове завдання – створити точний переклад програмний продукт для нового ринку. Для обох характерна нестабільність вихідного матеріалу, який постійно змінюється під час виробництва й оновлюється після випуску. Проте перша не настільки стандартизована, оскільки кожна гра вимагає особливого підходу для передачі характерних для неї рис [44, с. 12–13]. Спільною для цих видів локалізацій є проблема обмеження на кількість символів, яка в іграх може зачіпати й тексти в художньому стилі, що вимагатиме від перекладача творчого підходу.

Локалізацію відеоігор часто порівнюють з аудіовізуальним перекладом. Так називають переклад кінотекстів, спрямовий на відтворення вербальних і невербальних структур, візуально-звукових компонентів мовою перекладу [13, с. 55]. Спільними для локалізації відеоігор та для яких є дубляж та субтитрування. Науковець *C. Mangiron* взагалі вважає локалізацію відеоігор різновидом аудіовізуального перекладу [45, с. 126–127]. Різниця полягає в тому, що для відеоігор немає таких сурових обмежень на кількість символів та рядків в субтитрах як у фільмах. Також субтитри у відеоіграх можуть змінюватися набагато швидше, ніж у фільмах. Попри відсутність стандартів для субтитрів у відеоіграх, усе ж локалізатори мають дотримуватися загального правила: намагатися зберегти субтитри якомога лаконічнішими, щоб гравець встиг їх прочитати й не втомився від перевантаження текстом.

Однією з найголовніших проблем локалізації відеоігор є відсутність контексту. Якщо аудіовізуальний перекладач завжди має фільм перед очима під час роботи, то локалізатор відеоігор такого привілею позбавлений, оскільки він працює з кодом в окремій програмі. Побачити переклад в дії можливо лише під час тестування. Саме тому у відеоіграх так часто виникають контекстуальні помилки [44, с. 13, 16].

На нашу думку, недооціненим є зв'язок локалізації відеоігор та художнього перекладу, про який дуже рідко говорять дослідники. Він особливо

помітний під час роботи з наративною складовою гри та її лором. Особливої уваги заслуговують оповідальні та описові тексти, які часто написані в художньому стилі з використанням гумору та стилістичних засобів. Оповідальні тексти у відеоіграх можуть мати форму внутрішньоігрових записок або: листа, вірша, оповідання, статті тощо. По суті вони дуже близькі до літературних жанрів, тому доцільно вважати їхній переклад художнім.

На думку *C. Mangiron*, гарний перекладач відеоігор повинен володіти такими компетентностями:

- знання загальної термінології індустрії програмного забезпечення та відеоігор;
- знання особливостей аудіовізуального перекладу;
- відмінне володіння мовою та ідіоматичними виразами. В іграх важливо дотримуватися такого ж стилю як і в оригіналі. Наприклад, якщо персонажами вживають сленг, локалізація повинна містити лексику цього рівня. Ця компетенція також охоплює розуміння мови цільової аудиторії. Якщо гра орієнтована на дітей, переклад має відбивати особливості їхнього спілкування саме в тій країні, для якої локалізується продукт;
- креативність, яка необхідна для адаптації гумору та компенсації неперекладних сполучень;
- розуміння культури. Перекладач мусить знати, що можуть вважати образливим жителі країни, для якої локалізується гра. Також важливо ознайомитися зі стандартами вікових обмежень, оскільки через натяки на секс та насилля деякі країни можуть дати грі рейтинг 18+, що значно обмежить її аудиторію. Тому локалізаторам часто доводиться прибирати такі елементи, якщо це можливо;
- розуміння культури відеоігор. З огляду на певну повторюваність термінології в іграх, знання їхньої культури значно полегшить процес перекладу;

- розуміння глобальної попкультури. Оскільки для відеоігор характерна інтертекстуальність, ця навичка буде значною перевагою для локалізатора [Posing, с. 7–13].

З огляду на вищезазначені труднощі локалізації відеоігор, перекладач мусить володіти арсеналом стратегій, які допоможуть з ними впоратися. А. *Fernández Costales* пропонує таку класифікацію:

- Доместикація і форенізація. Перший вид передбачає вилучення елементів інших культур, а друга – їх збереження. Питання застосування цих стратегій викликають суперечки в перекладознавців. З одного боку, доместикований продукт буде краще апелювати до покупців, а з іншого – надмірна доместикація може негативно вплинути на сетинг і загальне сприйняття всього ігрового всесвіту.

- Нульовий переклад. Деякі географічні місця, імена, терміни та вирази залишають у своїй первинній формі. Частково це можна віднести до проявів форенізації. Цікаво, що відеоігри – це єдина форма розваг, назви яких не прийняти перекладати

- Транскреція. Це адаптація повідомлення на іншу мову зі збереження стилю, намірів автора та тону, але сам зміст повідомлення змінюється. Цю стратегію застосовують, щоб викликати таку саму емоційну реакцію у гравця як і в оригіналі, коли звичайний переклад цього не зможе досягнути.

- Буквальний переклад. Ця стратегія допустима лише в певних жанрах, таких як перегони й симулятори, у яких повністю відсутній наратив. Більшість описових текстів у таких іграх присвячена характеристикам машин, тобто вони наближені до технічних, і основну складність їхнього перекладу становить термінологія.

- Стратегія відданості. Вона стосується ігор, які базуються на інших творах, наприклад, серія ігор *Harry Potter*. Стратегія полягає в тому, що під час вибору відповідника враховують уже встановлений переклад першоджерела.
- Втрата значення і стратегії компенсації. У разі неможливості перенести повністю перенести значення оригіналу, перекладач може повністю переписати його. Наприклад, каламбури або загадки інколи повністю замінюють.
- Цензура. Інколи локалізаторам доводиться повністю змінювати або видаляти елементи гри, якщо їх не схвалює законодавство. Навіть якщо інші держави ухвалили випуск гри, локалізатору все одно необхідно взяти до уваги норми, встановлені цільовою країною [25, с 395-404].

Зазвичай локалізація відеоігор поділяється на такі етапи:

- 1) Попереднє ознайомлення, під час якого локалізатори вивчають лор гри та інформацію про геймплей. Розуміння лору надзвичайно важливе для локалізатора. Якщо в грі трапиться неперекладний жарт, саме воно допоможе вміло її адаптувати. В ідеалі бажано пограти в саму гру, проте така можливість є не завжди;
- 2) Збір матеріалів для перекладу, тобто різних компонентів, які необхідно локалізувати. На цьому етапі також перевіряють програмний код гри на наявність помилок. Можуть провести псевдолокалізацію, коли мовні файли замінюють на звичайний набір символів, щоб перевірити, чи відобразить програма текст іншою мовою;
- 3) Власне переклад і локалізація компонентів;
- 4) Локалізація інтерфейсу;
- 5) Збір усіх адаптованих компонентів та їхнє введення в гру;
- 6) Мовне і функціональне тестування, під час якого перевіряють якість перекладу і зовнішній вигляд локалізованої гри: чи не виходить текст за межі інтерфейсу тощо.

7) Завершальний етап, на якому клієнту відправляють повністю готову версію гри [54].

Локалізація гри не завжди завершується після її виходу. Сучасні ігри постійно оновлюються, і новий контент також потребує локалізації. Локалізатори активно застосовують *CAT tools*, такі як машинний переклад, підставлення готових частин перекладу з пам'яті перекладів, автоматична перевірка перекладу за допомогою глосаріїв, автоматична перевірка якості перекладу та інших інструментів [15, с. 109-110].

Отже, локалізація відеоігор – це комплексний процес, який має спільні риси з локалізацією програмного забезпечення, художнім та аудіовізуальним перекладом. Його можуть ускладнювати лексичні, стилістичні, контекстуальні та технічно зумовлені особливості. Види перекладацьких труднощів значно залежать від жанру відеоігри та сетингу. Локалізатором дається більша свобода під час адаптації ігрового контенту, оскільки інколи ці труднощі можна розв'язати лише творчим підходом. Основні завдання локалізатора відеоігор дещо відрізняється від перекладацького, оскільки перший орієнтується насамперед на ринок, а не на мову. Таким чином локалізатор повинен володіти доволі широким спектром компетенцій: креативністю, розумінням програмного коду, знанням про масову і місцеву культуру, зацікавленістю у відеоіграх.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР (НА МАТЕРІАЛІ СЕРІЇ ІГОР “SUBNAUTICA”)

2.1 Особливості перекладу безеквівалентної лексики у відеоіграх

Відеоігри переносять гравців у вигаданий світ зі своїми правилами та законами. Часто такі світи доволі незвичні, населені дивними створіннями та заповнені фантастичними предметами. *Subnautica* – це пригодницька гра в жанрі симулятор виживання. Сетинг гри – науково-фантастичний, а події відбуваються на вигаданій планеті. Відповідно, гра містить доволі багато вигаданих елементів, для позначення яких утворюються нові лексичні одиниці.

З точки зору перекладознавства такі одиниці можна визначити як безеквівалентну лексику, тобто лексичні та фразеологічні одиниці, які не мають еквівалентів у мові перекладу. М. В. Бондар відносить до них: 1) власні назви, імена, географічні назви, назви установ та організацій; 2) реалії; 3) лакуни [3, с 32].

Перший вид доволі часто зустрічається у грі, але не становить особливої складності. Імена здебільшого перекладаються за допомогою транскрибування (*Marguerit Maida* – *Маргерит Мейда*; *Samantha Ayou* – *Саманта Аю*; *Alterra Corporation* – *Корпорація «Альтерра»*), адаптивного транскодування (*Danielle* – *Даніела*; *Marcus* – *Марк*; *Piotr* – *Петро*). На нашу думку, такі трансформації доречні, оскільки ці імена та власні назви не мають прихованого смислу або гри слів. Також інколи такі утворення залишаються у своїй вихідній формі (*planet 4546B* – *планета 4546B*), що доволі припустимо для сетингу наукової фантастики.

Для відеоігор найбільш характерний такий вид безеквівалентної лексики як квазіреалії, тобто «лексичні одиниці на позначення об'єктів, створених

авторською уявою для характеристики вигаданого (казкового або фантастичного) світу, в якому відбуваються змальовані в художньому творі події» [16, с. 182].

Не варто плутати це поняття з реалією. За визначенням філолога Р. П. Зорівчак, «реалії – це моно- і полілексемні одиниці, основне лексичне значення яких вміщає традиційно закріплений за ними комплекс етнокультурної інформації, чужої для об'єктивної дійсності мови-сприймача» [6, с. 58]. Квазіреалії не несуть етнокультурну інформацію, а виконують експресивну функцію.

Квазіреалії характерні для художнього дискурсу, проте особливо важливу функцію вони виконують у відеоіграх, оскільки не лише описують предмети та поняття, а й дозволяють гравцям 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 нових лексичних одиниць у відеоіграх А. Ray виділяє: 1) словоскладання, тобто поєднання двох наявних слів або лексичних елементів у нову одиницю (*Skyray*); 2) афіксацію, тобто додавання одного або декількох префіксів або суфіксів до основи слова (*Warper*); 3) лексико-семантичний спосіб, під час якого наявне слово використовується для позначення іншого явища (*Boomerang* на позначення класу вигаданих риб) [48, с. 91–92].

Під час аналізу відеоігрових квазіреалій ми також виявили менш поширені способи утворення: 4) блендинг або телескопія, тобто злиття повної основи одного слова зі скороченою основою іншого або злиття скорочених основ двох слів (*Ampeel*, тобто *Ampere + Eel*); 5) апокопа, тобто усічення наприкінці слова одного чи кількох звуків (іменник *Mesmer* утворено від дієслова *mesmerize*) [60, с. 57];

Наразі не має ґрунтовних класифікацій стратегії перекладу квазіреалій в іграх, проте можна звернутися до теорії художнього перекладу, оскільки він близький до цієї частини локалізації. Для подолання цієї труднощі застосовують перекладацькі трансформації, тобто прийоми логічного мислення, що базуються на рівнозначному смислового перетворенні конструкції вихідної мови зі збереженням її функціонального впливу [14, с. 310]. Основними способами перекладу квазіреалій у художніх текстах виступають:

- транскрипція – фонетична передача неологізму, тобто так, як він звучить іноземною мовою;
- транслітерація – передача слова з англійської мови українськими літерами;
- калькування – заміна складових частин, морфем чи слів їх лексичними відповідниками в мові перекладу;
- описовий переклад – опис предмета фразою у мові перекладі [5, с. 342–343];
- гіпонімічний переклад – заміна видового поняття на родове, тобто передача реалії деякою мовною одиницею, яка має більш широке значення, ніж та, яку перекладають;
- створення перекладачем неологізму [17, с. 342–343].

Варто зазначити, що через специфіку відеоігор застосування описового перекладу до квазіреалій буде майже неможливим, оскільки він значно збільшує кількість символів. Також аудіовізуальний фактор відіграє значну роль, тому що гравець бачитиме предмет або явище своїми очима, і в такому разі заміна образу може його спантеличити.

У ході аналізу гри *Subnautica* ми виявили такі класи квазіреалій:

- 1) назви тварин. Здебільшого утворені способом утворення складних слів з двох іменників. Перша основа позначає характеристики тварини (місце

проживання, зовнішній вигляд, схожість на інші види), а друга – її клас. Такі утворення головним чином перекладаються трансформацією калькування. Наприклад, “*boneshark*” – «кістяна акула», “*rockgrub*” – «скельний хробак», “*crabsquid*” – «крабовий кальмар».

Виключення становлять номінації з компонентом *fish*. Локалізатор врахував, що в українській мові для словотвору найменувань риб більш характерним є суфіксальний спосіб. Тому під час перекладу він вилучував другу частину складного слова і працював над першою. В деяких випадках він переклав її підбором словникового еквівалента (“*bladderfish*” – «міхур») або транслітерацією (“*Garryfish*” – «герпи»).

Проте здебільшого такі новоутворення перекладалися за допомогою підбору похідного слова від першого елемента. Наприклад, “*holefish*” характеризується діркою у своєму хвості. З’ясувавши мотивованість такого найменування, локалізатор використав похідний від слова «*dīra*» відповідник «*дірявиця*». Схожим чином було перекладено такі квазіреалії: *spadefish* – «лопатниця», *crashfish* – «вибухивець».

Інколи перекладач застосовував смисловий розвиток до першого компоненту. Наприклад, “*cuddlefish*” отримала свою назву через милий зовнішній вигляд, ніби її хочеться обійняти. В перекладі цю особливість було передано ситуативним відповідником «*пестуня*».

Також зустрічаються випадки контекстуальної заміни, яка опирається на візуальне відображення тварини у грі. Наприклад, “*brute shark*” дослівно перекладається як «жорстока акула». Локалізатор використав такий відповідник як «зубата акула», що дійсно відповідає зовнішньому вигляду хижака в грі, який вирізняється великою кількістю видимих зубів. Також це частково передає інформацію про ворожість цього створіння, яку було закладено у оригіналі. Схожим способом контекстуальної заміни з опором на візуал було

перекладено “*shelf coral*” як «уступчастий корал» і “*table coral*” як «плескатий корал».

Інколи трапляється трансформація перестановки, тобто в перекладі перший і другий компонент міняють місцями. Наприклад, “*grabcrab*” – «крав-ханун», утворено за аналогією зі справжніми найменуваннями ракоподібних: «крав-навук», «рак-відлюдник» тощо.

Другий підклас квазіреалій на позначення фауни – квазіреалії утворенні суфіксальним способом. Основу становить іменник або дієслово, які позначають певну характеристику тварини. Наприклад, “*warper*” – «переміщувач» на позначення хижака, який вміє телепортуватися. Здебільшого перекладаються додаванням суфікса до еквівалента основи (“*biter*” – *кусака*) або смисловим розвитком (“*bleeder*” – «кровожер»).

Квазіреалія “*eyeue*” утворена за допомогою okazional'nogo суфікса *ue*, вона позначає рибу з великим оком. Також в ній приховано фоностилістичний засіб асонанс. В перекладі її передали як «очисько», тобто передали вмотивованість найменування, але загубили екзотичність назви і стилістичний прийом.

Цікавим є приклад “*Ameboid*”, у якому суфікс *oid* позначає схожість на амебу [66]. В перекладі це створіння отримало зменшливо-пестливу форму «амебулька». Одна в контексті гри цей відповідник виглядає дещо дивно, оскільки цей представник фауни не малий за розміром.

Квазіреалія “*cryptosuchus*” утворена за допомогою суфікса *suchus*, яким позначають вимерлі види крокодилів. Перекладач правильно переклав це утворення як «крипозух» за аналогом з українськими назвами справжніх крокодилів («мекозух», «дейнозух»).

Третій підклас утворено лексико-семантичним способом, тобто названі на честь схожого на них предмета або особи. Перекладаються прямим словниковим

відповідником (“*stalker*” – «переслідувач») або смисловим розвитком (“*oculus*” – «банькач»).

У цьому підкласі часто можна простежити гіпонімічний переклад. Наприклад, хижак “*Leviathan*” був названий на честь міфічного морського чудовиська з біблійської міфології [65]. Можливо, локалізатор вважав, що україномовний гравець буде незнайомий з цим міфом, тому застосував смисловий розвиток «*велет*» (скорочення від *велетень*).

Окремо розглянемо рибу “*Boomerang*”, назву якої було утворено лексико-семантичним способом. Проте, локалізатор не переклав її дослівно, а застосував смисловий розвиток «*кривуля*». Також в грі є близький родич цієї риби “*Magmarang*”, назву якого було складено шляхом блендингу (*magma+boomerang*). В українській локалізації її було експлікативно перекладено «*лавова кривуля*».

Це приводить нас до нечисельного четвертого класу квазіреалій, утвореного за допомогою блендингу. У них закладено гру слів. Наприклад, “*ampeel*” (*ampere + eel*) позначає вугоря зі здатністю генерувати напругу. Локалізатор експлікував блендинг як «*електровугор*». На нашу думку, це не зовсім вдале рішення, оскільки електричні – це реальні риби, тому не передається фантастичність світу.

Також телескопічні утворення перекладалися за допомогою утворення перекладацького неологізму з основоскладанням: “*triops*” (*tri-* + *Cyclops*) – «*триочень*». Окремо розглянемо блендинг “*pinnacarid*”, у якому поєднано два класи справжніх тварин *Pinnipedia* (*ластоногі*) і *Anomalocarida* (*аномалокаріда*) [62]. В українській локалізації це створіння отримало назву «*плавцехід*», що є контекстуальною заміною на основі зовнішнього вигляду й ігрових механік. Такий переклад можна вважати адекватним, але втратилась певна незвичність назви, оскільки оригінальна квазіреалія була утворена з наукових слів, а українська – із загальноживаних слів.

Вартий уваги приклад транскреації, коли перекладач використав блендинг, якого не було в оригіналі: “*spikey trap*” – «шипастка». Ми вважаємо це доволі вдалим рішенням, оскільки воно не лише влучно звучить, але й компенсує блендинги, які загубилися в перекладі.

Окремим випадком є риба “*mesmer*”, найменування якої було утворено усіченням кінцевих звуків від дієслова “*mesmerize*” (зачаровувати) [61]. У перекладі «заворожниця» було передано вмотивованість найменування, але втрачено незвичний спосіб словотвору.

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*” – Гейбове пір'я.

На відміну від тварин, у перекладених назвах рослин часто простежується конкретизація. Наприклад, “*tiger plant*” – «тигровий пагін», “*ghost weed*” – «примарна водорість».

Також часто зустрічається особлива трансформація контекстуальної заміни одного компонента на схожий, у процесі якої утворюється перекладацький неологізм. Рослина “*eclipse plant*”, яка отримала таку назву завдяки схожості на затемнення, в українській локалізації перетворилася на «кормовик», а “*luna plant*” – на «серповик». Обидва варіанти відповідають зовнішньому вигляду об'єктів у самій грі, але причину такої трансформації встановити важко. Можливо, перекладач прагнув підібрати слова, до яких простіше буде застосовувати суфіксальне словотворення. Однак стратегія опори на візуальну складову гри доволі вдала. До неї також слід було б вдатися під час перекладу квазіреалії “*bullseye shroom*”, яку некоректно було розтлумачено як «бичачий гриб». *Bullseye* насправді означає центр мішені, а рослина отримала таку назву завдяки схожості на мішень.

Інколи така трансформація повністю замінює характеристику предмету: “*hardy cave bush*” – «*помаранчевий печерний кущ*». З незрозумілих причин здатність рослини витримувати сильний холод у перекладі перетворилася на колір. Отже, візуальна складова значно допомагає локалізатору у підборі непрямих відповідників.

Ще одна відмінність полягає у великій кількості квазіреалій, утворених поєднанням прикметника та іменника. Особливої перекладацької складності вони не становлять, і найчастіше до них використовують звичайне калькування: “*speckled rattler*” – «*цяткований брязкун*», “*spotted reeds*” – «*плямистий очерет*».

Для цієї групи локалізатор інколи вдається до перекладацького неологізму, утвореного основоскладанням (“*pink cap*” – «*рожевошапка*»). Можливо, так він намагається досягти більшої схожості з українськими назвами рослин, для яких більш характерний саме цей вид словотвору.

Не менш вдалим прикладом перекладацького неологізму можна назвати квазіреалію «*сумковина*», відповідник до “*pouch bulb*”. Компоненти перекладаються як «*сумка*» і «*цибулина*», відповідно. Замість калькування перекладач взяв суфікс *-ин* від слова «*цибулина*» і додав його до основи «*сумка*».

Цікавим випадком є використання контекстуальної заміни в перекладі “*chinese potato*” – «*китайський ямс*». Ямс – це також коренеплід, візуально схожий на картоплю [63], але менш розповсюджений в Україні. Можливо, локалізатор вирішив застосувати цю трансформацію, бо картопля не була б настільки екзотичною для україномовного гравця. Варто зазначити, що ця зміна не суперечить зовнішньому вигляду рослини в самій грі.

Серед складних слів також був приклад, коли один з елементів було усічено аферезою, “*deep shroom*”. Це надавало слову фонетичної подібності до слова “*mushroom*”. Цей момент було втрачено в перекладі калькуванням «*глибинний гриб*».

Деякі трикомпонентні квазіреалії було сильно скомпресовано, що доволі розповсюджене явище для локалізації ігор. Наприклад, “*radiant sieve coral*” перетворився на «сонячник» за допомогою контекстуальною заміни з опорою на візуал. Для перекладу “*Frost Vase Plant*” утворили неологізм «крижваза» за допомогою контамінації.

А “*ragged pitcher plant*” отримав назву «кринка» в перекладі за допомогою вилучення і підбору аналогу, оскільки прямим відповідником “*pitcher*” буде «глечик». Найімовірніше таке рішення було прийнято, бо ця рослина вперше з’явилася у другій частині, а в першій уже була рослина, яка отримала назву глечик в українській локалізації (“*ming plant*” – «глечик»).

Лексико-семантичний спосіб також доволі поширений для утворення рослинних квазіреалій, але здебільшого він поєднаний зі словоскладанням. Наприклад, “*rouge cradle*” – «багряна колиска», де другий компонент було лексико-семантичним способом перетворено для позначення рослини, а другий – надає характеристику рослини.

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

Подібне відбувається в перекладі рослини “*mohawk*”, яка дослівно перекладається як «ірокез». По-перше, ця зачіска відома далеко не всім носіям мови перекладу. По-друге, навряд чи в Україні водорості б дали таке найменування. Тому ми вважаємо доцільним контекстуальну заміну «гребінець», яка передає структурні особливості рослини.

3) назви технічного спорядження. Головним чином утворені шляхом утворення словосполучень. Особливих перекладацьких труднощів не становлять, оскільки обладнання має аналог у реальному світі, на який вказує головне слово у словосполученні: “*propulsion cannon*” – «поштовхова

гармата», “*stasis rifle*” – «гамівна гвинтівка». Однак, в перекладі часто застосовують конкретизацію (“*mobile vehicle bay*” – «переносна човнарня») і компресію за допомогою основоскладання (“*grav trap*” – «гравінастка»; “*pathfinder tool*” – «шляховказ»).

Цікавим є перекладацьке рішення “*seaglide*” – «гвинтоплав». Локалізатор застосував власний неологізм, базуючись на слові «гвинтокрил». Не зважаючи на те, що жоден з компонентів не було передано дослівно, переклад вдало відображає суть та функції предмету, який використовується як підводний транспорт.

Лексико-семантичний спосіб також є доволі продуктивним для технічних номінацій. Зокрема, ним було утворено назви підводних човнів: “*Cyclops*” – «циклоп»; “*Seamoth*” – «Метелик». У другому прикладі відбувається вилучення першого компонента і гіпонімічний переклад. Можливо, це спричинено тим, що в українській лінгвокультурі міль сприймають як шкідника, а не щось гарне.

Для технічних квазіреалій характерними є аббревіації. 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 аббревіації. У перекладі нова повна назва звучить як «Реактивно-човниковий океанічний костюм», тобто пріоритетом локалізатора було збереження стилістичного засобу, а не дослівний переклад квазіреалії.

На нашу думку, переклад квазіреалій у серії ігор *Subnautica* українською дуже вдалий. Локалізатори утворили цікаві варіанти перекладу, використовуючи словотвірні можливості української мови. Вони також усвідомлювали культурні особливості української картини світу.

Аналіз показав, що не існує чітких правил перекладу квазіреалій у відеоіграх, проте можна простежити основні види трансформацій: 1) калькування; 2) перекладацький неологізм, утворений засобами

словотворення мови перекладу (суфіксацією, основоскладанням, телескопією тощо); 3) контекстуальна заміна з опорою на візуальну складову гри та ігрові механіки; 4) гіпонімічний переклад; 5) смисловий розвиток; :6) конкретизація; 7) компресія.

Отже, переклад квазіреалій у відеоіграх – це творчий процес, у якому дають свободу волі у виборі відповідника. В процесі перекладу важливо пам'ятати, що більшість квазіреалій базуються на асоціації з предметом або явищем з реального світу. Саме тому спочатку для перекладу потрібно встановити цю асоціацію. Потім потрібно підібрати відповідник, який би звучав природно у мові перекладу ніби назва справжньої рослини та тварини. Важливим фактором виступає відповідність перекладу до візуального відображення предмета в грі.

2.2 Особливості перекладу внутрішньоігрових текстів

Відеогри характеризуються різноманіттям текстів різного характеру, які слугують для ознайомлення гравця з ігровими механіками та світом гри. Локалізатору необхідно розрізнити їхні типи, тому що вони несуть різну мету.

Як вже зазначалося у попередніх розділах, типи та стиль текстів визначає жанр та сетинг. Серія ігор *Subnautica* належить до жанру *survival*, у якому гравець має вижити у ворожому та відкритому світі, збираючи необхідні ресурси та виробляючи зброю і різноманітні структури. Ці ігри ближчі до емерджентних, оскільки гравцю дають значну свободу вибору. Тому в *Subnautica* велика кількість описових текстів. Проте наявні й характеристики прогресивного метажанру, а саме наявність сюжету і лору, про які можна дізнатися з оповідальних текстів.

Описи мають інформативну функцію з настановними та дидактичними повідомленнями. Головна мета їхнього перекладу – збереження чіткості та

ясності інформації. Певним чином переклад описів нагадує науково-технічний переклад, оскільки гра містить терміни з біології та машинобудування [46, с. 155].

Оповідальні тексти мають інформаційну або експресивну функцію, написані в художньому або офіційному стилі. Вони слугують для ознайомлення гравця з лором гри. У *Subnautica* можна виділити такі основні підвиди: стенограми розмов, документація, офіційне та неофіційне листування. Збереження стилю – це основний пріоритет для мовної адаптації оповідальних текстів, що наближає цей процес до художнього перекладу [46, с. 155].

Попри відмінності та різні функції не можна сказати, що описові та оповідальні тексти у відеоіграх настільки ж різні як науково-технічна і художня література. В описах можна зустріти жарти й стилістичні прийоми, а в оповідальних текстах – термінологію.

2.2.1 Особливості перекладу описових текстів

У *Subnautica* описи ознайомлюють гравця з ігровими механіками, видами флори й фауни, функціональністю технічного обладнання. Вони містять поняття з галузей біологічних наук та машинобудування, що становить складність перекладу: За сюжетом описи існують у світі гри на особистому електронному помічнику головних героїв. Таке не завжди відбувається в іграх, інколи описи написані виключно для гравця й участі в сюжеті гри не беруть.

(1) *WARNING! Docked vehicle is below its current **crush depth!***

*УВАГА! Засіб пересування нижче **загрозливої глибини!*** (*Subnautica*)

Crush depth – це термін з підводного кораблебудування, який позначає максимальну глибину занурення, за якої не відбувається деформації субмарини під тиском води. Локалізатори переклали це більш загальним поняттям

«загрозлива глибина», що не зовсім точно відображає це поняття, але в цілому гравець зрозуміє мету повідомлення: необхідно зупинити подальше занурення.

У цілому в локалізації спостерігається тенденція спрощення лексичного складу оригіналу на користь більшої чіткості. Таким чином перекладний текст сприймається легше, але водночас сильне спрощення може дещо відбитися на імерсії та атмосфері. У світі *Subnautica* описи написані у стилі комп'ютерної бази даних для використання вченими, тому використання термінології цілком доречно. Спрощення лексичного складу можна простежити у цих прикладах:

(2) *An effective bottom-feeder with unusual **trioptical** vision. **Mouth parts** on the underside Hoover up and crunch down on small invertebrates on the sea floor.*

*Ефектний мешканець дна з незвичним зором. **Ротовий отвір** на нижній частині тіла всмоктує безхребетних з морського дна й перемелює їх (Subnautica: Below Zero).*

(3) *A permanent, growing **colony of microscopic organisms**. This coral species has adapted to filter carbon dioxide from the environment, using the carbon to build the colony, and expelling the oxygen from **specialized exhaust funnels**.*

*Непорушна сукупність найдрібніших організмів зі сталим ростом. Цей вид коралів пристосувався відокремлювати з довкілля вуглекислий газ для його розкладання на вуглець, який збільшує розмір скупчення, і кисень, який виводиться крізь **особливі отвори** (Subnautica).*

У цих описах риби (2) повністю було вилучено лексичну одиницю *trioptical*, яка позначає зір трьома очима. У прикладі (3) словосполучення “*colony of microscopic organisms*” доречніше було б перекласти як «колонія мікроорганізмів», оскільки це прямі термінологічні відповідники з біологічної галузі. Це б вважалося грубою помилкою в науково-технічному перекладі, однак в локалізації відеоігор таке спрощення допустиме, на нашу думку, оскільки для ігрового процесу ці деталі не настільки суттєві. До вдалих перекладацьких у цих фрагментах можна відзначити смисловий розвиток “*mouth parts*” – «ротовий

отвір» (2), який дійсно схожий на науковий термін, а також вилучення слова “*exhaust*” (3), яке було б надлишковим.

Перейдемо до прикладу опису, у якому змальована ігрова механіка:

(4) *When the **tentacles** are touched they **emit a shock** through specialized cells called **cnidocytes**. Within these cells are venomous harpoon-like structures called **nematocysts**, which are triggered by touch.*

Щойно до **мацаків** щось торкається, як одразу у спеціальних клітинах (**кнідоцитах**) утворюється знерухомлива речовина. Зовні цих клітин знаходяться гарпуноподібні утворення (**нематоцити**), які й запускають механізм приголомшення після дотику (Subnautica: Below Zero).

Основна мета опису – попередити гравця, що медуза-очниця може його ужалити, що приведе до втрати одиниць здоров'я і можливої смерті ігрового персонажа. Однак, з перекладу не зрозуміло як саме відбувається процес. Ми вважаємо відповідник «мацак» невдалим, оскільки це діалектизм, який може бути невідомим всім гравцям [59]. Доречніше було б використати прямий відповідник «щупальце», щоб точно було зрозуміло, про який орган йдеться. *Cnidocytes* і *nematocysts* – це справжні клітини, які були перекладені прямими відповідниками. Цікаво, що перекладач поставив їх в дужки, ніби намагаючись відвернути від них увагу.

Стратегія уникнення складних лексичних одиниць може привести до зміни значення повідомлення:

(5) *Forward-mounted Eye Sockets: Suggests a predatory **evolutionary** history, left behind long ago.*

Розташовані попереду очниці: здогадно свідчать про хижацький спосіб життя, який тварина давно облишила (Subnautica).

(6) *This large egg is held in a **hermetically sealed environment**, and has been **chemically sterilized**.*

Це велике яйце зазнало хімічної стерилізації та зберігається в щільно відокремленому середовищі (Subnautica).

У першому випадку через опущення прикметника *evolutionary* незрозуміло, що тварина перестала бути хижаком саме в процесі еволюції, ніби вона змінила свій спосіб життя просто так. У другому прикладі генералізація «щільно відокремлене середовище» не повністю відображає значення слова «герметичний», яке передбачає проникнення газу, рідини та пари. Таким чином було втрачено деталі.

Якщо й застосовувати спрощення лексичного складу, значення не повинно радикально змінюватися. Наприклад:

(7) *Interior planters come in a variety of configurations, and allow for most plant species to be grown in small numbers. For decorative or botanical use.*

Різноманітні кімнатні горщики дають змогу вирощувати у невеликих кількостях майже всі види рослин. Для оздоблення чи **практичного використання** (Subnautica).

Компресія «різноманітні» точно відобразила значення словосполучення “*in a variety of configurations*”, а генералізація «практичне використання» доречна у цьому контексті, оскільки й так зрозуміло для чого використовують кімнатні горщики.

(8) *The Pressure Re-Active Waterproof Nano Suit is a range of mechs designed to protect the pilot from extreme environments.*

Реактивно-човниковий океанічний костюм призначений захищати свого керманіча від середовищ із надзвичайними умовами. (Subnautica).

У цьому прикладі ми маємо справу з популярним поняттям наукової фантастики «мехою». Це робот, яким людина керує безпосередньо з середини [64]. Локалізатор вилучив це слово з перекладу, можливо, вважаючи недостатньо відомим українським гравцям. Однак, не можна не відзначити вдалий підбір еквівалента для слова “*pilot*”. Оскільки пілот – це людина, яка керує літальними

засобами [58], то прямий відповідник не відобразив би цю роль точно. «Керманич» у цьому контексті підходить найкраще.

Трансформації також відбуваються на синтаксичному рівні:

(9) *Its coloring is distinct but also functional. The bright white on the belly of the fish helps keep it safe from predators below, blending in with sunlight coming through the surface of the water.*

Забарвлення виразне, але має своє призначення – яскраве біле черево риби надає подібність до сонячного світла, що проходить крізь товщу води. Це оберігає її від хижаків, які плавають нижче (Subnautica: Below Zero).

(10) *Assessment: Vital alien resource - Edible - Construction Applications.*

Висновок: дуже важлива сировина, придатна для споживання та виготовлення речей (Subnautica: Below Zero).

У першому прикладі відбулося одразу дві синтаксичні трансформації – членування речення і об'єднання. Друге речення розділили на дві смислові частину, одну з яких приєднали до першого речення, а другу залишили окрему. У другому прикладі тезисний перелік інформації об'єднали в неповне речення. Ці трансформації доволі доречні, оскільки вони сприяють кращому розумінню повідомлення.

(11) *If it's 800 degrees **outside** and you're **in danger** of burning to death **at any moment** you may as well get some cheap, reliable energy out of it.*

800-градусна спека здатна не лише спалити вас живцем, але й також стати дешевим і надійним джерелом енергії (Subnautica).

На нашу думку, це один з найвдаліших прикладів того, як компресія сприяє чіткості інформації. Попри вилучення лексичних одиниць “*outside*”, “*in danger*”, “*at any moment*” і формальних підметів суть повідомлення не змінилась. Також в перекладі складнопідрядне речення умови перетворилось на просте з однорідними підметами. Таким чином локалізатори досягають комунікативної мети оригінали, використовуючи меншу кількість слів.

Під час перекладацького аналізу було виявлено ще одну стратегію, яка допомагає зберегти інформативність – додавання та уточнення. Для прикладу розглянемо:

(12) «*Seamoth depth module MK1. Enhances safe diving depth. Does not stack*» (Subnautica).

«Глибинний модуль тип 1 «Метелика». Збільшує безпечну глибину занурення. **Спільна дія кількох модулів неможлива**» (Subnautica).

“*To stack*” – це полісемантичне слово, точно значення якого важко зрозуміти у технічному контексті. У цьому прикладі перекладач вдало розкриває принцип використання техніки за допомогою смислового розвитку та додавання. Трансформації такого типу вимагають неабиякого знання ігрових механік. Однак неприпустимо додавати нічого від себе, навіть якщо гра вам досконало відома. Якщо розробники відеогри не згадали цю інформацію, ймовірно, вони хотіли, щоб гравці самі здогадалися. Наприклад в описі рослини китайський ямс було використано додавання: «*Assessment: Edible*» – “*Висновок: їстівний, основа харчування*”. Пояснення такого плану, звісно, допоможуть гравцю, але можуть зруйнувати початковий задум розробників.

Попри значну кількість термінології описи не можна назвати надзвичайно серйозними. Інколи інформацію надають у доволі грайливій формі. Для прикладу розглянемо:

(13) *The mesmer can open the jawlike recess in its protective outer shell in order to [ERROR463] share its beauty... Do not resist... Assessment: Draw closer.*

Зовнішня захисна оболонка: заворожниця розтуляє розташовану в захисній оболонці пащу для того, щоб [ПОМИЛКА463] показати свою красу... Не опирайтеся... Висновок: підпливати ближче. (Subnautica).

Таким креативним способом розробники вирішили показати здатність риби заворожувати ігрового персонажа. Під гіпнозом протагоніст бачить видозмінений опис риби на своєму електронному помічнику, у якому його

заохочують вступити в контакт з нею. Однак справжня мета цього повідомлення – показати, що риба небезпечна. Локалізатори гарно впоралися з перекладом цього фрагменту, оскільки зберегли повідомлення про помилку і три крапки, які мають насторожити гравця.

В описах технічного спорядження корпорації «Альтерра» можна побачити рекламні слогани, для перекладу яких використовується транскреція. Вони не були перекладені дослівно, а метою локалізатора було зробити їх наближеними до слоганів з реального світу. Наприклад: “*The Alterra Repair Tool: **Get your fix***” – «*Лагоджувач Альтерра: лагодити – не перелагодити*». *Get your fix* – це гра слів у цьому контексті, цей зазвичай вираз означає «отримати дозу», але слово *fix* використано в прямому значенні «лагодити». Оскільки в українській мові немає гру слів перенести неможливо, локалізатор використовує інший прийом повторення. Ще один приклад: “*The Bioreactor: **Totally organic***” – «*Біореактор: органічний аж до самих кісток*». У цьому слогані використано парадокс: сам біореактор насправді неорганічний, він лише приймає органічне паливо. Ця транскреція доречно вписується, тому що кістки – це органічна структура, що створює враження, ніби біореактор – живий організм.

Стратегія доместикації також простежувалась у перекладі описів у формі адаптації одиниць вимірювання: *H₂O.15oz.* – *H₂O. 450 мл.* Також адаптували букву у цьому прикладі: *a symbol which resembles a 'U'* – *знак, що нагадує перевернуту букву «П»*.

2.2.2 Особливості перекладу оповідальних текстів

У *Subnautica* можна виділити такі основні підвиди оповідальних текстів: стенограми розмов, щоденники, неофіційне листування, документація, публіцистика.

У оповідальних текстах більше уваги приділяють передачі емоційного стану та характеристики героїв. Вони містять значну розмовної лексики. Для прикладу проаналізуємо фрагмент електронного листа:

(14) *Focus, Eloise. The flares! I knocked out the headlight of my Snowfox (sorryyyyy) and I strapped a flare over the dash. I was chilling and it flickered out. I heard snow stalker growls like five minutes later! It scared me and I spilled my tasty beverage :(.*

Зосередься, Елойзе. Світляки! Я розбив фару на своєму «Песці» (ви-и-убач) і примотав замість неї світляка. Відпочиваю я, значить, ну світляк і догорає. Буквально через п'ять хвилин чую рик сніжного переслідника. До чортиків налякав мене, я аж розлив чай :((Subnautica: Below Zero).

Цей лист написано у неформальному стилі, що вдало було перенесено у перекладі. По-перше, подовження літер у “sorryyyyy” було перекладено за допомогою дефісації «ви-и-убач», що, на нашу думку, добре відбиває особливості неформального мовлення українською мовою. По, друге простежується компенсація. Дієслово “chilling” належить до сленгового рівня мови. В українській мові його переклали нейтрально як «відпочиваю», проте додали розмовне вставне слово «значить». Також “it scared me” переклали більш емоційно забарвленим виразом «до чортиків налякав мене», що можна пояснити бажанням компенсувати неформальний підтекст фразових дієслів «knock out» і «flicker out», які отримали нейтральні відповідники в українській локалізації.

У оповідальних текстах нерідко можна зустріти сталі вирази, які мають певні особливості перекладу.

(15) *He hates taking risks, which I suppose is understandable when you're in the back end of the galaxy, but no risk, no reward.*

Він не любить ризикувати, і це, як на мене, зрозуміло, якщо ти десь на краю галактики. Але хто не ризикує... (Subnautica: Below Zero).

Це доволі цікавий приклад адаптації сталого виразу. Замість повного аналогу «*хто не ризикує, той не п'є шампанського*» перекладач обриває речення, лише натякаючи його. Ймовірно, таке рішення зумовлено тим, що шампанське може не вписатися в сетинг гри, події якої відбуваються в далекому майбутньому.

(16) *MARGUERIT: You see, Chief? You brought us to this sodden planet. Told us we'd see a lush payday.*

МАРГЕРИТ: Ну що, шефе? Ти привіз нас на цю затоплену планету. Пообіцяв нам золоті гори (Subnautica: Below Zero).

У цьому прикладі перекладач додає сталий вираз «*пообіцяти золоті гори*» від себе, що доречно вписується в контекст розмови й розкриває значення словосполучення “*lush payday*”. Це також вписується в ідіолект персонажа Маргерит Мейди, яка часто вживає сталі вирази.

(17) *MARGUERIT: All I'm sayin' is, ocean's got us surrounded. No use hiding. Sooner or later we'll get our feet wet.*

МАРГЕРИТ: Слухай, ми оточені океаном. Ховатися марно. Рано чи пізно доведеться лізти у воду (Subnautica).

Це фрагмент іншої стенограми з Маргерит, у якому відбувся зворотний процес. Але було втрачено не тільки сталий вираз, а й гру слів. “*To get one's feet wet*” означає почати займатися чимось. Маргерит вжила його як і в прямому, так і переносному значенні, що їм доведеться почати досліджувати океан, щоб зібрати ресурси для виживання. Переклад відображає мету повідомлення, але втрачає експресивність.

(18) *Honestly? Kinda glad you can't answer so you can't...you know...rub it in my face.*

Чесно? Рада, що ти не можеш відповісти, отже не можеш... ну, знаєш... плюнути мені в очі (Subnautica: Below Zero).

У цьому прикладі продемонстровано, що потрібно обережно підбирати аналог. Це лист героїні Сем своїй сестрі Робін, у якому вона визнає, що остання

мала рацію стосовно злих намірів корпорації «Альтерра». Однак Сем не хоче, щоб Робін знову це згадувала. Як бачимо, вираз «плюнути очі» зовсім сюди не вписується і повністю змінює зміст повідомлення, оскільки він означає прояв зневаги [63].

Окрім проблем відтворення різних рівнів словникового складу мови у грі також зустрічаються стилістичні засоби, які зазвичай використовують для відображення емоційних станів персонажів.

(19) *There's something out here with way too many teeth. Oh man...where did it go? Where did it go?*

Тут щось є, і воно має забагато зубів. Дідько... куди воно ділося? Тряця, де воно? (Subnautica: Below Zero).

Для зображення панічного стану героя в оригіналі використовується стилістичний засіб повторення. Оскільки повтор небажаний в українській мові, локалізатор компенсує його за допомогою двох лайливих вигуків «тряця» і «дідька», які сильніше за інтенсивністю ніж “oh man”.

(20) *So imagine my surprise when I discovered the brute sharks here! There's a reason they didn't call them “gentle sharks.”*

Тож уявіть мій подив, коли я побачив тут зубатих акул! І їх не просто так не назвали «милими акулятками» (Subnautica: Below Zero).

У цьому фрагменті персонаж зі страхом перед акулами ділиться своїми враження, коли він побачив одну з цих істот. В оригіналі це підкреслюється чіткою антитезою з повними антонімами “gentle – brute”. У локалізації вона стала більш розмитою, тому що квазіреалію переклали як «зубата акула». Однак варто відзначити використання зменшувальної форми «акулятка», яка певним чином компенсувала втрачений стилістичний прийом.

(21) *She's like a bouncy ball, just all over the place.*

Вона немов той скакунець, просто повсюди (Subnautica: Below Zero).

(22) *I didn't know she was such a busy body.*

Навіть не знав, що вона така бджілка (Subnautica: Below Zero).

У цих фрагментах використано два різних порівняння на позначення однієї характеристики героїні – енергійності. В обох випадках локалізатори вдало підібрали аналоги, які більш характерні для української мови.

(23) *Alterra is not, as you put it, **Alterrorizing** me.*

«Альтерра» мене не **альтерризує**, як ти могла би подумати (Subnautica: Below Zero).

У цьому реченні локалізатор не точно зрозумів okazіonalіzm, який був утворений контамінацією «*Alterra + terrorizing*». Відповідно, значення не було передано в перекладі, оскільки слово «тероризувати» не настільки чітко видно порівняно з оригіналом. Доречнішим варіантом було б «альтероризувати».

(24) ***Cheese on a cracker**. It saw me.*

Бутерброд мені без масла, воно мене побачило. (Subnautica: Below Zero).

“*Cheese on a cracker*” вжито як оригінальну заміну лайливого слова для вираження переляку. Локалізатор використав транскреацію для створення схожого ефекту. Цікаво, що в українському варіанті одного з інгредієнтів, навпаки немає. Також заміну крекера на бутерброд можна пояснити доместикацією, оскільки перші не настільки розповсюджені в Україні. Доместикація характерна і для інших текстів:

(25) *The way she looks when talking about nuclear engineering is the same way I look at my grandmother's **dolmades**.*

Вона говорить про атомну інженерію з таким виглядом, з яким я дивлюся на бабусині **голубці** (Subnautica: Below Zero).

У цьому прикладі локалізатор замінив страву національної кухні іншої країни на українську. Обидві являють собою начинене м'ясним фаршем листя: капустяне для голубців, виноградне для долми. Таку заміну можна вважати доречною, оскільки національність автора листа невідома і неважлива для загального сюжету.

У локалізації гри у цілому спостерігається тенденція уникати прямого включення англійських слів. Всупереч загальноприйнятим правилам переклали навіть назву видання: “*THE INDEPENDENT*” – «*НЕЗАЛЕЖНИК*».

В оповідальних текстах, як і в описах, часто використовують трансформації для чіткості. Наприклад:

(26) *My oxygen is low. The habitat is gone. I can't see the sky. Something surely has the scent of my blood.*

Кисень закінчується. Оселя зруйнована. Глибина така, що неба не видно. І щось напевне відчуло запах моєї крові. (Subnautica).

Перекладач застосовував додавання «глибина така», щоб краще пояснити, де знаходився автор запису. Також було використано смисловий розвиток «відчуло».

Розглянемо приклад перекладу інтертекстуального елемента у локалізації:

(27) *That guy is so “lawful good,” it's annoying.*

Цей хлопець настільки «правильний», що аж драгує. (Subnautica: Below Zero).

“*Lawful good*” – це посилення на систему «світогляду» у рольових іграх “*Dungeons & Dragons*”, що відображає етичні і моральні норми персонажа [67]. Це одна з дев’яти можливих комбінацій, яка характеризується добрими вчинками і дотриманням законів. Тому переклад адекватно передає суть висловлення, однак локалізатор вирішив не зберігати інтертекстуальний підтекст, оскільки “*Dungeons & Dragons*” не розповсюджені в Україні.

Отже, переклад описових текстів близький до перекладу інструкцій. Головна мета – донести суть повідомлення гравцю якомога зрозуміліше. Більшість трансформацій застосовувалися саме для більшої чіткості: термінологію замінювали на загальнозживані слова, спрощували структуру речень, додавали пояснення. Переклад оповідальних текстів дуже нагадує художній, оскільки локалізатор має справу зі стилістичними засобами і різними

рівнями словникового складу мови. Більшість трансформацій була орієнтована на збереження експресивності, хоча й комунікативній меті також приділяти увагу. В обох видах тексту були чітко виражені стратегії доместикації і транскреації.

2.3 Технічно зумовлені особливості локалізації відеоігор

З технічної точки зору відеоігри – це передусім програмний код у поєднанні з графічними елементами. Відповідно, локалізатори працюють не стільки з текстами, скільки з кодом, що може спричинити низку екстралінгвістичних складнощів. Можна виділити два основні типи таких труднощів: обмежену кількість символів та змінні.

Проблема обмеженої кількості символів особливо актуальна для перекладів з англійською на українську, оскільки остання характеризується значно довшими словами та реченнями. Здебільшого вона зачіпає елементи інтерфейсу, меню та команди.

Наразі стратегії розв'язання цієї проблеми у контексті локалізації недостатньо досліджені, однак дуже схожу проблему часто можна зустріти в субтитруванні, тому доцільно буде розглянути скорочення в аудіовізуальному перекладі.

Фахівці з аудіовізуального перекладу *J. Díaz Cintas* і *A. Remael* виділяють дві основні стратегії зменшення кількості символів:

- конденсація і перефразування, під час яких кількість інформації під час перекладу не змінюється, однак зміст повідомлення стає більш лаконічним;
- вилучення, яке полягає у повному вилученні з тексту перекладу лексичних елементів, які не зашкодять розумінню глядача (гравця, якщо мова йде про відеоігри) [26, с. 146].

Стратегія конденсації і перефразування фактично збігається з граматичною трансформацією компресії з вітчизняної теорії перекладу. За визначеннями перекладознавця В. Карабана, «компресія – будь-яке скорочення елементів речення або вилучення елементів речення під час перекладу» [9, с. 270]. Якщо під час перекладу звичайних текстів її зазвичай використовують з граматичних, прагматичних або стилістичних чинників, то під час локалізації програмного коду вона часто має вимушений характер.

Однак, вилучення з теорії аудіовізуального перекладу дещо відрізняється від трансформації вилучення, яку В. Карабан характеризує як «виправдане з точки зору адекватності перекладу, в першу чергу норм мови перекладу, усунення в тексті перекладу тих плеонастичних або тавтологічних лексичних елементів, які за нормами мови перекладу є частинами імпліцитного смислу тексту» [8, с. 311]. Вилучення за визначенням J. Díaz Cintas і A. Remael може певним чином порушити адекватність перекладу, оскільки не всю інформацію буде передано. Задля уникнення плутанини вилучення з теорії аудіовізуального перекладу далі будемо називати *вимушеним вилученням*.

Розгляньмо приклади розв'язання проблеми обмеженої кількості символів у локалізації серії ігор *Subnautica*.

(28) *You have received new developer reply.*

Нова відповідь від розробників (Subnautica).

У цьому прикладі локалізатор використав прийом компресії, не змінивши при цьому суть повідомлення, оскільки гравцю й так буде зрозуміло, що відповідь надійшла саме йому й без граматичної основи *you have received*.

(29) *Inventory full. Free some space to pick up «{0}».*

Звільніть місце для речі «{0}» (Subnautica).

(30) *Activate the Cyclops Fire Suppression System.*

Увімкнути протипожежну систему (Subnautica)

Задля мовної економії було використано стратегію вимушеного опущення. У першому прикладі було опущено все перше речення і втрачено причинно-наслідкові зв'язки. Однак це не настільки критично, оскільки з ігрового контексту стане ясно, чому потрібно звільнити місце. У другому прикладі було вимушено опущено назву підводного човна, що насправді не сильно вплине на ігровий процес, оскільки гравець й так зрозуміє про яку протипожежну систему йдеться.

(31) *Saving failed: Not enough free space in the save destination.*

Не вдалося зберегти: бракує місця (Subnautica: Below Zero).

Об'єднання стратегій компресії та вимушеного вилучення продемонстровано у цьому прикладі. Компресію було застосовано до словосполучення *not enough free space* за допомогою вилучення *free*, яке було б плеонарним в перекладі. Вимушеному вилученню піддалася обставина місця *in the save destination*, яка не дуже важлива для розуміння загальної суті повідомлення, тому її опущення можна назвати виправданим.

Також можна виокремити ще одну стратегію подолання обмеженої кількості символів, а саме використання скорочень. Наприклад: «*Mouse Wheel Down*» – «*Коліщ. миші додолу*» (замість *Коліщатко миші додолу*), «*Vsync*» – «*Вертик. Синхронізація*» (замість *Вертикальна Синхронізація*). Така трансформація зазвичай використовується для термінів, що закріпилися у мові і не можуть бути замінені.

Переклад сегментів тексту зі змінними – це другий тип технічних складнощів. Змінна – це елемент програмного коду, який в тексті самої гри зміниться на певне значення [20, 2007, с. 6]. Змінними можуть бути як числа, так і слова. Їх можна вилучати під час перекладу лише за рідкісим винятком, оскільки вони містять важливу інформацію для ігрового процесу.

Змінні особливо складно перекласти українською через її синтетичність та наявність у ній граматичних категорій роду та відмінка. Детальніше пояснимо на прикладах.

(32) *WARNING: Approaching crush depth of {0} meters* (Subnautica).

УВАГА: ви досягли загрозової глибини ({0} м) (Subnautica).

Під час ігрового процесу змінна {0} зміниться на певне число. Основна складність полягає в тому, щоб отриманий текст звучав правильно для всіх можливих варіантів змінною (наприклад, у результаті некоректної локалізації може виникнути неузгодження «1 метра», «3 метр» і т.д.). З метою уникнення неузгодження перекладач використав одразу дві трансформації: на лексичному рівні замінив повне слово *meters* загальноприйняте скорочення; на синтаксичному рівні перемістив змінну в дужки, щоб вона не потребувала узгодження з іншими частинами речення.

(33) *Damaged due to weak hull strength of {0}! Build reinforcements or remove weak parts!*

Пошкодження внаслідок низької міцності оселі ({0} од.)! Побудуйте щось зміцнювальне або усуньте слабкі частини!» (Subnautica).

У цьому прикладі ми також маємо справу з числовою змінною. Переклад уникнув потреби в узгодженні схожим чином до попереднього прикладу, але також додали уточнення «од.», яке внесло ясності. Це доволі вдале рішення, бо саме число в дужках навряд би дало достатню кількість інформації. Варто зауважити, що у кодї локалізації більшість числових змінних було перекладено за такою схемою. Отже, буде гарною ідеєю встановити єдиний шаблон для перекладу цих елементів.

(34) *Crafting of {0} is complete. Ready for pickup.*, (Subnautica: Below Zero).

{0}» виготовлено, можете забирати (Subnautica: Below Zero).

У цьому разі змінна {0} текстова і в грі позначатиме об'єкт Цей приклад демонструє основну стратегію перекладу текстових змінних – перебудувати

речення так, що змінна стояла в називному відмінку. Водночас бажано, щоб речення було безособовим. У цьому сегменті це досягнуто перетворенням змінною з додатка на підмет.

(35) *Crafting of {0} will take {1} seconds. You will receive a notification once this task is complete.*

Виготовлення речі «{0}» триватиме {1} сек. Ви отримаєте сповіщення, щойно річ буде готова (Subnautica).

Називний відмінок можна також досягти додаванням уточнювального слова і перенесення змінної в лапки, як показано у прикладі вище. Ще один спосіб – додавання двокрапки. Наприклад, *Drill {0}” – Свердлими: {0}*. Попри те, що це виглядає доволі неприродно для української мови, інколи це єдине рішення.

Категорія роду також становить проблему для перекладу змінних. Для прикладу розглянемо речення словосполучення *Dead {0}*, де змінна позначає види фауни. Тобто на її місці можуть опинитися як і «банькач», так і «пестуня». Щоб уникнути неправильного узгодження «мертва банькач» або «мертвий пестуня», у перекладі змінна виглядає так: *{0} (мертве)*. На нашу думку, це не найгірше рішення, оскільки завдяки дужкам відсутність узгодження не настільки помітна, а уточнювальне слово підібрати не можна, тому що не всі представники фауни у грі класифіковано як риби, а варіанти «мертва тварина “банькач”» або «мертва істота “банькач”» звучали би ще дивніше.

З іншого боку, технічна природа відеоігор може допомогти перекладачу з контекстом. Для прикладу розглянемо цілу стрічку коду: *“TimeCapsuleTitleFormat”:”TC{0}”*, де *“TimeCapsuleTitleFormat”* – це назва текстового елемента, яку не перекладають, а *“TC{0}”* – саме текст. Назва допомогла локалізаторам підібрати відповідник «*ЧК {0}*» (скорочення від «*часова капсула*»).

Отже, відеоігри відрізняються низкою характерних для них технічних проблем. Обмеження кількості символів вирішується компресією, вимушеним вилученням та скороченням слів. Для перекладу змінних використовують перебудування структури речень та додавання уточнювального слова. Для вдалого розв'язання технічних проблем локалізаторам важливо усвідомлювати, яка інформація у повідомленні важлива, а також розуміти базові принципи кодування. Технічні обмеження не завжди дозволяють досягти максимально адекватного перекладу, тому часто доводиться йти на компроміс.

РОЗДІЛ 3

МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКЛАДАННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР У НАВЧАННІ ПЕРЕКЛАДАЧІВ

3.1 Методичні передумови навчання локалізації відеоігор

Наразі локалізація відеоігор не викладається перекладачам у ЗВО України. Це зумовлено тим, що ринок відеоігор поки що не настільки розвинутий. Видавці не вважають українську локалізацію рентабельною, обмежуючись російською, яка вважається загальнозрозумілою для жителів СНГ. Більшість відеоігор локалізують ентузіасти безкоштовно. Інколи їхня локалізація може навіть стати офіційною. Саме так і відбулося з першою частиною *Subnautica*. Також в Україні діє активна некомерційна локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф» [18], яка функціонує на кошти фінансових внесків фанатів і не отримує гроші за роботу від розробників.

Однак останнім часом спостерігаються позитивні зміни. Другу частину “*Subnautica: Below Zero*” локалізувала вже професійна організація “UNLOCKTEAM” [unlock] на замовлення видавництва. У 2019 році Україна зайняла 46 місце у рейтингу 100 найприбутковіших країн для відеоігрової індустрії. У 2021 році Національна комісія зі стандартів державної мови оголосила про стандартизацію термінології відеоігор, що має заохочувати видавництва до створення української локалізації [1]. Оскільки цим питанням зацікавлені і уряд, і ігрові видавництва, попит на локалізацію в Україні найближчим часом збільшиться. Відповідно актуалізується питання підготовки фахівців у цій галузі.

За кордоном навчання локалізації зазвичай відбувається у рамках освітньої програми з письмового або аудіовізуального перекладу. На нашу думку, курс

локалізації відеоігор має бути дисципліною вільного вибору, оскільки не кожен студент-перекладач буде зацікавлений у цій сфері.

Його доцільно буде запропонувати студентам старших курсів бакалаврату або магістрам, які вже мають достатньо знань та навичок із загального перекладу та вміють користуватися необхідними для перекладача інструментами та ресурсами. Необхідно, щоб курс зосереджувався здебільшого на характерних для локалізації відеоігор питаннях, а не на основах перекладу, таких як уникнення буквральності, використання перекладацьких трансформацій тощо. Також студенти вже повинні володіти мовами оригіналу та перекладу на високому рівні, зокрема вміти використовувати розмовний, епістолярний, художній та науковий стиль. Здобуті навички художнього та науково-технічного перекладу також значно полегшать опрацювання внутрішньоігрових текстів, які мають спільні риси з цими жанрами.

C. Mangiron, одна з небагатьох дослідниць методики викладання локалізації відеоігор, сформулювала такі фахові компетентності, які студенти отримають у результаті проходження потенційного курсу:

- вміння розпізнавати різні типи компонентів та текстів у відеоіграх, визначати їхні особливості;
- вміння розпізнавати та розв'язувати технічні проблеми локалізації; а саме обмежену кількість символів, змінні і теги;
- вміння перекладати з дотриманням гендерної нейтральності. Стать героя не завжди відома локалізатору, інколи фраза з коду гри може належати як чоловіку, так і жінці. Тому здебільшого їх перекладають, уникаючи частин мови і граматичних форм з категорією роду;
- володіння стратегіями редагування і коректури у локалізації відеоігор;

- визначення перекладацьких труднощів у локалізації відеоігор і використання отриманих знань, щоб їх розв'язати;
- формування навичок, необхідних для перекладу відеоігор без доступу до самої гри, так званої «сліпої» локалізації [43, с. 39-42].

Запропоновані фахові компетенції вдало відбивають досліджені проблеми локалізації. Їх ще можна доповнити освоєнням стратегій транскреації, доместикації і форенизації, спрощення лексичного складу та перекладу з опорою на візуальну складову гри, які часто фігурують в перекладі.

Попри те, що вищезазначені компетенції характерні передусім для локалізації відеоігор, вони також позитивно вплинуть на вивчення локалізації програмного забезпечення, художнього та аудіовізуального перекладу

До загальних компетенцій, які мають розвинутися під час курсу, С. Mangiron відносить: 1) знання рідної мови і мови перекладу, 2) навички письма, 3) розуміння міжкультурних відмінностей, 4) робота з документацією [43, с. 39-42].

Курс з локалізації відеоігор матиме перед собою такі завдання:

- ознайомити з відеоігровою індустрією: ринками, виробниками, платформами, жанрами, культурою геймінгу;
- ознайомити з локалізацією відеоігор: процесом, етапами, видами діяльності, інструментами, технічними особливостями, компонентами, типами внутрішньоігрових текстів, особливими характеристиками, пріоритетними завданнями і обмеженнями;
- сформувати навички та уміння, які необхідні для роботи у цій сфері;
- навчити застосовувати отримані знання на практиці у процесі локалізації відеоігор;
- сформувати розуміння теоретичних проблем та потенційних досліджень у цій сфері.

Курс доцільно буде почати з ознайомленням студентів з поняттям локалізації та її відмінностей від звичайного перекладу. Наскільки розгорнуто освітлювати це питання залежатиме від того, чи був у них до цього загальний курс з локалізації програмного забезпечення. Особливу увагу варто приділити роботі відеоігрової індустрії. Після цього слід перейти до вивчення особливостей саме локалізації відеоігор. Важливо ознайомити студентів з різними типами компонентів та внутрішньоігрових текстів, які підлягають локалізації, а також впливу жанру і сетингу на локалізацію.

Практична частина курсу матиме перед собою дві основні цілі: 1) навчити перекладати різні типи внутрішньоігрових текстів; 2) навчити локалізувати відеоігри з використанням *CAT tools*.

Обидва завдання мають низку методологічних проблем. Перша полягає у підборі матеріалу. Бажано формувати вправи та завдання на основі справжніх аутентичних ігор. Приклади квазіреалій і внутрішньоігрових текстів можна знайти у відкритому доступу. Однак це не завжди стосується коду гри, необхідного для відпрацювання технічно зумовлених труднощів.

Ми рекомендуємо орієнтуватися на ігри менших ігрових студій для підбору цих матеріалів, оскільки вони зазвичай більш лояльно ставлять до цього. Як попереджує М. Bernal-Merino, використання мовних файлів з ігор великих компаній бажано уникати через проблеми з авторським правом [22, с. 149]. Їхню локалізацію все ще можна розглядати як приклад.

Менші ігрові студії часто виставляють мовні файли гри у відкритий доступ, щоб фанати за бажанням могли створити локалізацію рідною мовою. Можна навіть зв'язатися з розробниками, щоб попросити право на використання файлів. Під час підбору матеріалів варто орієнтуватися на безкоштовні ігри (*англ. freeware games*) і ігри з відкритим програмним кодом (*англ. open-source games*). Викладач також може переписати необхідний текст вручну з самої гри або відео з геймплеєм. Однак тоді не буде видно змінних і тегів, тому їх можна

буде використовувати лише для розгляду виключно мовних особливостей локалізації.

Інша проблема полягає у доступності *CAT tools*, без роботи з якими курс з локалізації відеоігор не буде повним. Бажано підібрати програму, з якою студенти зможуть працювати вдома для виконання проєктів. Також доцільно провести хоча б одне заняття в комп'ютерній аудиторії, щоб студенти змогли отримати безпосередню консультацію з викладачем. Зовсім необов'язково працювати з *CAT tools* на кожному занятті, оскільки не всі аспекти локалізації цього потребують.

Для фінального проєкту рекомендуємо симуляцію процесу локалізації, у якій викладач грає роль замовника, а студенти виступають перекладачами, редакторами і менеджерами. Якщо є можливість завантажити локалізований файл в гру, бажано додати етап мовного тестування. За обсягом проєкт не повинен бути завеликим (менше ніж 1000 слів), тому краще розраховувати лише на фрагмент файлу. Ми також не рекомендуємо викладачу вибирати стрічки коду, які він вважає найцікавішими, а просто залишити фрагмент без змін. Це не лише заощадить час, а й забезпечить аутентичне відтворення процесу локалізації.

3.2 Розробка комплексу вправ для навчання студентів перекладацьких аспектів локалізації відеоігор

У рамках нашого дослідження нами було розроблено комплекс вправ для навчання студентів-перекладачів локалізації відеоігор, який розрахований на формування як перекладацьких, так і технічних і творчих навичок, необхідних для виконання цього завдання:

Вправа 1

Перегляньте ці сегменти коду і спробуйте здогадатися, до яких типів внутрішньоігрових текстів вони відносяться: описовий, оповідальний, інтерфейс чи діалог. Обґрунтуйте вашу думку.

- 1) *“FeedbackNewReply” : “You have received new developer reply.\nPress {0} to read.”*
- 2) *“Emperor_Telepathic_Contact3” : “###7000I am what... you seek. Want to... help you.###5000”*
- 3) *“EncyDesc_BlueAmoeba” : “A simple, non-sentient organism, found attached to land with high levels of fossilized organic matter. It feeds on this matter until it reaches maturity, at which point it divides to create two new, genetically identical offspring, and the cycle continues.”*
- 4) *“EncyDesc_SeatruckFragments_2” : “Cheese on a cracker. It saw me.\nI managed to eject the cargo modules and hide. I’m sitting here with the lights off sweating through my shirt. I’m not going to get pooped out of the backend of a sea monster to save Alterra some money.\nEmmanuel is not going to be happy. Not one bit.”,*

Вправа 2

Проаналізуйте вашу улюблену відеогру або будь-яку на вибір. Дайте відповіді на запитання:

- 1) Який жанр гри? Як він впливає на те, які види внутрішньоігрових текстів у ній переважають?
- 2) Як ви вважаєте, чи характерне таке співвідношення видів тексту для всіх ігор цього жару?
- 3) Який сетинг гри? Чи впливає він якимось чином на її лексичний склад?

Вправа 3

Перекладіть квазіреалії на позначення рослин українською мовою, спираючись лише на оригінальну форму слову. Можна запропонувати більше одного варіанту. Переклад повинен відповідати словотвірним особливостям мови перекладу. Визначте тип трансформації, який ви використали в перекладі.

Lantern Tree, Ming Plant, Tree Mushroom, Glow Fungus, Horseshoe Shrub, Eclipse Plant, Oxygen Plant, Polycage, Deep Shroom.

Вправа 4

Перегляньте зображення істот у відеогрі і дайте їм українські назви (рис 3.1). Можна запропонувати більше одного варіанту. Після цього порівняйте свої варіанти з офіційною локалізацією та оригінальними назвами.



Рис. 3.1 Зображення істот з серії ігор “Subnautica”

Вправа 5

Перекладіть цю аббревіатуру українською мовою. Спробуйте зберегти гру слів, а не дослівно передати форму оригіналу.

Prawn Suit – Pressure Reactive Armored Waterproof Nano Suit

Вправа 6

Поділіться на пари. Кожен учасник пари перекладає по одному з описових текстів, замінюючи наукову лексику загальноживаними словами. Після цього виконайте зворотній переклад тексту свого партнера, не дивлячись на оригінал. Порівняйте свій переклад з оригіналом.

1) *This large egg is held in a hermetically sealed environment, and has been chemically sterilized. Without the means at the facility to house a fully grown sea dragon specimen, it is possible the aliens sought to study instead the egg-laying and incubation process. To what end is unclear*

2) *Two species living in symbiosis, which attach to and attempt to feed on any objects they come into contact with. Microorganism Membrane: The outer, gel-like substance is a mesh of microorganisms capable of forming a sealed vacuum around the creature's jaws. Helium Buffer: A thin layer of helium is stored within the outer membrane, providing buoyancy to the floater and anything it is attached to.*

На вашу думку, у яких випадках припустиме спрощення лексичного складу відеоігри під час локалізації?

Вправа 7

Перекладіть українською мовою розділ “About This Game” (<https://bit.ly/30WQPtU>) з сервісу цифрової дистрибуції “Steam”. Будьте якомога точнішими, оскільки у ньому пояснюють основні механіки гри.

Вправа 8

Поділіться на пари. Виконайте два варіанта перекладу оповідального тексту. Один учасник пари використовує стратегію форенизації, а інший—доместикації. Порівняйте ваші варіанти. На вашу думку, яка із стратегій більш доречна саме для цього тексту?

But, it is nice to hang out with Yasmine while we wait for the rumbles to stop. I hope she doesn't mind all my questions. I love hearing her voice.

Her face lights up and she's got the most expressive eyebrows! They're practically acrobats. The way she looks when talking about nuclear engineering is the same way I look at my grandmother's dolmades.

The woman never sits down though! She told me that she used to do decathlon in college and I can believe it. She's like a bouncy ball, just all over the place. She makes rounds on the ship everyday to see if people need help. Hmm... I should do something nice for her. She's always helping everyone else. I wish I had a fraction of her energy!

Вправа 9

Перекладіть сегменти ігрового коду таким чином, щоб український варіант не був довше зазначеної в дужках кількості символів. Визначте, які стратегії ви застосували.

- 1) *Inventory full. Free some space to pick up «{0}» (32)*
- 2) *Activate the Cyclops Fire Suppression System (32)*
- 3) *Saving failed: Not enough free space in the save destination (32).*
- 4) *Vsync (21).*
- 5) *Mouse Wheel Down (21).*

Вправа 10

Розгляньте стрічки коду, які містять змінні. Спробуйте здогадатися, що вони позначають. У формі колективного обговорення запропонуйте стратегії їхнього перекладу, які будуть доречними у будь-якому контексті.

- 1) *“CraftingBegin”:* “Crafting of {0} will take {1} seconds. You will receive a notification once this task is complete.
- 2) *“DeadFormat”:* “Dead {0}”, {0} should be deconstructed first.

- 3) *“DeconstructObstacle”:*”{0} should be deconstructed first. “
- 4) *Fragment scanned, unlocked {0}.*
- 5) *“DrillResource”:*”Drill {0}”.
- 6) *“FiltrationProgress”:*”Filtration progress: water {0:P0}, salt {1:P0}”
- 7) *“FragmentAnalysisComplete”:*”Fragment scanned, unlocked {0}.”
- 8) *“EggDiscovered”:*”{0} discovered”,

Отже, локалізація відеоігор поєднує у собі декілька видів перекладу, кожен з яких вимагає особливого підходу. Тому вправи для навчання локалізації мають такий різноплановий характер.

Розроблені вправи спрямовані на формування у студентів-перекладачів загального уявлення про процес локалізації, а також формування стратегій подолання різних технічних, культурних та мовних труднощів. У комплексі передбачені групові обговорення проблематики галузі роботи в парах. До того ж вправи сприяють розвитку творчого мислення, яке необхідне для локалізації відеоігор.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було розглянуто сутність локалізації відеоігор у перекладацькому контексті. Зокрема, виокремлено концептуальні засади та історичні чинники виникнення локалізації та її зв'язок з перекладом, проведено перекладацький аналіз на матеріалі серії ігор *Subnautica*.

Виявлено, що локалізація виникла у другій половині ХХ століття в результаті прагнення виробників програмного забезпечення виходити на нові ринки товарів та послуг. У 90-х роках використання CAT tools стало невіддільною частиною локалізації. Процес локалізації завжди був тісно пов'язаний з інтернаціоналізацією та глобалізацією, завданням якої є підготовка продукту до локалізації на технічному та маркетинговому рівнях.

Визначено поняття локалізація як адаптацію цифрового продукту до продажу на нових ринках, яка охоплює мовні, культурні та технічні завдання. Також було встановлено зв'язок локалізації з перекладом. Аналіз наукових джерел показав, що переклад становить важливу частину локалізації, але вона також охоплює інші неперекладацькі види діяльності.

Встановлено основні особливості відеоігрового дискурсу. Було виділено декілька рівнів, але особливу увагу приділено внутрішньоігровій мові. Відеоігровий дискурс – це окремий вид дискурсу, який має спільні риси з художнім та дискурсом програмного забезпечення, але не входить до жодного з них. До його характеристик можна віднести мультимодальність, мультимедійність, інтерактивність, інтертекстуальність, паратекстуальність, а також відтворення дійсності в образній формі. Виявлено, що жанр гри залежить не від сюжету, а від ігрових механік.

З'ясовано, що відеогра складається з багатьох компонентів, які підлягають локалізації. Переклад кожного з цих компонентів має спільні риси з іншими видами перекладу. Переклад інтерфейсу близький до локалізації програмного

забезпечення, субтитрів – до аудіовізуального перекладу, а описів – до художнього. Однак, локалізація відеоігор передбачає й інші складності, пов'язані з технічними особливостями й мультимодальністю. Тому локалізатор відеоігор має володіти широким спектром перекладацьких, культурних та технічних компетенцій.

У результаті аналізу безеквівалентної лексики було уточнено, що більшу її частину складають квазіреалії, тобто лексичні одиниці на позначення вигаданої фауни, флори й техніки у відеоігрі “*Subnautica*”. Важко окреслити чіткі патерни їхнього перекладу, оскільки цей процес вимагає творчого підходу і транскреації. Основною метою є природність звучання перекладених квазіреалій в українській мові й передача мотивованості оригінального новоутворення. Серед основних перекладацьких трансформацій для квазіреалій можна виділити калькування, перекладацький неологізм, контекстуальну заміну з опорою на візуальну складову гри, гіпонімічний переклад та смисловий розвиток.

У ході дослідження внутрішньоігрових текстів було встановлено, що описи більше нагадають інструкції, для перекладу яких необхідна точність. Відповідно, головними трансформаціями у перекладі описів були синтаксичні зміна структури речення, додавання пояснень, вилучення слів наукового стилю. Для перекладу оповідальних текстів найважливішим є збереження експресивності, оскільки вони містять значну кількість стилістичних засобів та лексику різних стилів. У цьому типі текстів часто застосовували компенсацію та прагматичну адаптацію сталих виразів. Для обох типів тексту характерне використання стратегій доместифікації та транскреації.

Виділено два основних типи технічно зумовлених труднощів перекладу. Перший – це обмежена кількість символів у перекладі, яку можна подолати за допомогою скорочення слів, компресії або вимушеного вилучення. Другий тип – це локалізація сегментів тексту зі змінними. Задля розв'язання цієї проблеми застосовують перебудування структури речення і додавання уточнювальних

слів. Головна мета полягає в тому, щоб у результаті трансформацій змінна і залежні від неї слова стояли у називному відмінку.

Сформовано методичні передумови викладання локалізації відеоігор студентам перекладачам. Визначено, що у результаті проходження курсу студенти мають сформувати та розвинути низку компетентностей, як перекладацького (вміння перекладати внутрішньоігрові тексти) так і технічного характеру (розпізнавати різні типи внутрішньоігрових текстів, працювати з кодом гри). Також студенти повинні отримати знання про відеоігрову індустрію та процес локалізації відеоігор.

На основі вказаних методичних передумов розроблено комплекс вправ для навчання локалізації відеоігор. Навчальні вправи охоплюють різні аспекти локалізації, зокрема застосування стратегій транскреації, доместикації та форенизації, адаптація ігор під різні аудиторії, робота зі змінними та обмеженою кількістю символів. У комплексі передбачено колективні обговорення та колаборативну роботу.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у поглибленому аналізі перекладацьких трансформацій, спричинених технічними обмеженнями відеоігор.

Я, Кравченко Владислав Васильович, своїм підписом засвідчую, що моя кваліфікаційна робота «Перекладацькі особливості локалізації англомовних відеоігор (на матеріалі серії ігор “Subnautica”）」 виконана з додержанням усіх вимог до наукової етики та поваги до інтелектуальних надбань, самостійно та індивідуально. Під час написання роботи я додержувався принципів академічної доброчесності та несу відповідальність за порушення загальноприйнятих правил цитування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амеліна К. В Україні розроблять стандарт термінології у відеоіграх – на що це може вплинути. *ЛІГА.Life*. URL : <https://life.liga.net/rozvagy/news/v-ukraine-razrobotayut-standart-terminologii-v-videoigrah>
2. Біскуб І. П. Англomовний дискурс програмного забезпечення як модель мовленнєвої взаємодії людини й комп'ютера : монографія. Луцьк : Волинський національний університет ім. Лесі Українки, 2009. 388 с.
3. Бондар М.В. Класифікація національно маркованих одиниць. *Науковий вісник кафедри Юнеско КНЛУ. Серія: Філологія. Педагогіка. Психологія*. 2015. Вип. 30. С. 31–36.
4. Грошко Т. В. Дискурс у лінгвістичній парадигмі: жанрова класифікація (банківський, публіцистичний та художній дискурси). *Наукові записки. Серія «Філологічна»*. Чернівці : БДФЕУ. Вип. 29. 2012. С. 52–53.
5. Данкевич Т. М. Переклад авторських неологізмів в англійській мові. *Мова і культура*. Київ : Вид. дім Дмитра Бураго, 2014. Вип. 17, т. 3. С. 341–346.
6. Зорівчак Р. П. Реалія і переклад (на матеріалі англomовних перекладів української прози). Львів: Вид-во при ЛДУ, 1989. 216 с.
7. Калініна К. В. Особливості функціонування комп'ютерного дискурсу. *Обрії сучасної лінгвістики*. 2013. Вип. 4. С. 62–64.
8. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Частина II: Лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні труднощі. Вінниця : «Нова книга», 2001. 576 с.
9. Карабан В. І. Теорія і практика перекладу з української мови на англійську : навч. посіб. для ВНЗ. Вінниця : Нова Книга, 2003. 605 с.
10. Кравченко В. В. Перекладацькі особливості локалізації відеоігор [Текст] / В. В. Кравченко; наук. кер. А. В. Красуля // Перекладацькі інновації : матеріали XI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, м. Суми, 19–20

березня 2021 р. / редкол.: С. О. Швачко, І. К. Кобякова, О. О. Жулавська та ін. – Суми : Сумський державний університет, 2021. С. 131–133.

11. Красуля А. В., Кравченко В. В. Перекладацькі особливості локалізації англомовних відеоігор (на матеріалі серії ігор «Subnautica») *Вісник Маріупольського державного університету. Серія : Філологія* / гол. ред. О. Г. Павленко. Маріуполь : МДУ, 2021. Вип. 25. С. 176–182.

12. Красуля А. В., Кравченко В. В. Специфіка перекладу квазіреалій у локалізації відеоігор. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства* : Матеріали ІХ Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників, м. Суми, 15–16 квітня 2021 р. / уклад. М. М. Набок. Суми : Сумський державний університет, 2021. С. 74–78.

13. Красуля А. В., Кримова А. В. Елімінавання лінгво- та соціокультурної лакунарності в аудіовізуальному перекладі (на матеріалі британських серіалів). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія»*. Вип. 42. Т. 3. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2019. С. 55–58.

14. Красуля А. В., Миклащук В. П. Лексичні та граматичні трансформації в процесі перекладу художніх творів з англійської на українську мову (на матеріалі трилогії Сюзанни Коллінз "Голодні Ігри"). *Нова філологія. Збірник наукових праць*. № 80. Т. 1. Запоріжжя : Видавничий дім «Гельветика», 2020. С. 299–305.

15. Красуля А. В., Турчина М. В. Використання інструментів штучного інтелекту: порівняльний аналіз систем автоматизованого перекладу. *Львівський філологічний часопис*. 2020. Вип. 8. С. 108–113.

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

17. Середа Н. А. Національно-культурна маркованість лексичних одиниць у німецько-українському перекладі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету Серія «Філологія»*. Одеса : Вид. дім «Гельветика», 2019. Вип. 39, том 3. С. 79–82.

18. Чередничок Т.І. Особливості локалізації ігор. Інструкції. *Шляхбित्रаф*. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi> (дата звернення: 15.05.2021).
19. Apperley Th. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*. Vol. 37(1). London : SAGE Publications, 2006. p. 6–23.
20. Bernal-Merino M. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumatica*. Universitat Spain : Autònoma de Barcelona, 2007. №5. P. 1–7.
21. Bernal-Merino M. The Localisation of Video Games: Making Entertainment Software Global. New York and London : Routledge, 2014. 322 p.
22. Bernal-Merino M. Á. Training Translators for the Video Game Industry. *The Didactics of Audiovisual Translation* / ed. by Jorge Díaz-Cintas. Amsterdam: John Benjamins, 2008. P. 141–155.
23. Boller Sh. Learning Game Design: Game Mechanics. *The Knowledge Guru*. URL : <http://www.theknowledgeguru.com/learning-game-design-mechanics/> (дата звернення: 28.11.2021).
24. Cook D. My Name is Daniel and I am a Genre Addict. The Impact of Psychological Addiction on the Game Industry. *Game Design and Theory*. URL : <https://www.gamedev.net/tutorials/game-design/game-design-and-theory/my-name-is-daniel-and-i-am-a-genre-addict-r2227/> (дата звернення: 28.11.2021).
25. Costales F. A. Exploring translation strategies in video game localisation. *MonTi Monografías de Traducción e Interpretación*. Vol 4. Castelló de la Plana : Jaume I University, 2012. p. 385–408.
26. Díaz-Cintas J., Remael A. Audiovisual translation: Subtitling. Manchester, UK: St. Jerome Pub, 2007. 272 p.
27. Ensslin A. The Language of Gaming. UK : Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
28. Esselink B. Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia : Jon Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.

29. Esselink B. The Evolution of Localization. *Translation Technology and its Teaching* / ed. by Anthony Pym, Alexander Perekrestenko, Bram Starink. Tarragona : Servei de Publicacions. 2006, p. 21–29.
30. Fabricatore C. Gameplay and Game mechanics: A Key to Quality in Video Games. *OECD Expert Meeting on Video Games and Education*, SanDiago de Chile, 29–31 October 2007. URL : <https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf> (дата звернення: 28.11.2021).
31. Gile D. Basic concepts and models for interpreter and translator training. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Pub, 2009. 278 p.
32. Good O. Here’s how Wolfenstein 2 censored that Hitler scene for the German release. *Polygon*. URL : <https://www.polygon.com/2017/10/29/16566774/wolfenstein-2-censorship-in-germany-video> (дата звернення: 28.11.2021).
33. Jimenez-Crespo Á. M. Localisation Research in Translation Studies. Expanding the limits or blurring the lines? *Moving Boundaries in Translation Studies* / ed. by Helle V. Dam, Matilde Nisbeth Brøgger and Karen Korning Zethsen. London : Routledge, 2019. P. 26–43.
34. Jimenez-Crespo Á. M. Localization. *Encyclopedia of Translation Studies, 3rd edition* / ed. by Mona Baker, Gabriela Saldanha. London and New York : Routledge, 2019. P. 299–304.
35. Juul J. Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA : MIT Press, 2005. 248 p
36. Juul J. The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. URL : <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (дата звернення: 10.05.2021).
37. Krasulia A., Pistor P. Virtual internationalisation – how COIL and other models can support cross-border exchange. *The Internationalisation of Higher Education*

Perspectives from the THEA Ukraine Project and Beyond / ed. Petra Pistor. Münster : FH Münster. p. 98-110.

38. Language Services. *Globalization and Localization Association* URL : <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (дата звернення: 28.11.2021).

39. Learn How To Create A Fantastic Game Setting URL : <https://plarium.com/en/blog/game-setting/> (дата звернення: 28.11.2021).

40. Lommel A., Ray R. *The Globalization Industry Primer*. Switzerland : LISA, 2007. 70 p.

41. Madigan, J. *Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them*. Lanham, Maryland : Rowman & Littlefield, 2016. 299 p.

42. Mangiron C. *Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator*. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*. London : Routledge, 2007. p. 306–317.

43. Mangiron C. *Training game localisers online: teaching methods, translation competence and curricular design*. *The Interpreter and Translator Trainer*. Vol. 15. United Kingdom : Taylor and Francis Ltd, 2011 P. 34–50.

44. Mangiron C., O’Hagan M. *Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation*. *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*. London : Roehampton University, 2006. № 6. P. 10–21.

45. Mangiron, C. *Game on! Burning Issues in Game Localisation*. *Journal of Audiovisual Translation*. London : University of Westminster, 2018 № 1(1). P. 122–138.

46. Maxwell-Chandler H., Deming, S. O. *The game localization handbook* (2nd edition). Sudbury, MA : Jones & Bartlett Learning, 2012. 376 p

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

48. 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.
49. Sandrini P. Localization and Translation. *MuTra Journal* // ed. by Heidrun Gerzymisch-Arbogast, Gerhard Budin, Gertrud Hofer. Saarbrücken : ATRC Group, 2008. Vol. 2. P. 167–191.
50. Schäler R. Localization. *Encyclopedia of Translation Studies, 2nd edition* / ed. by Mona Baker, Gabriela Saldanha. London and New York : Routledge, 2007. P. 157–161.
51. Showers H. Lore VS Story: What Drives Narratives in Games. *Odyssey*. URL : <https://www.theodysseyonline.com/lore-story-drives-narratives-games>
52. Strong S. Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games : PhD Degree in Translation Studies. London, 2018. 316 p.
53. Thawdar M. A Brief History and Evolution of IT Localization. URL : <https://www.translationroyale.com/history-of-it-localization/> (дата звернення: 28.11.2021).
54. The Video Game Localization Process: A Comprehensive Introduction. *BayanTech*. URL : <https://bayan-tech.com/blog/video-game-localization-process/>
55. UNLOCTEAM – Багатомовна ігрова локалізація URL : <https://unlocteam.com/uk/> (дата звернення: 15.05.2021).
56. Van Dijk T. Ideology: A Multidisciplinary Approach. London : SAGE Publications, 1998. 374 p.
57. Wolf M. J. P. The medium of the video game. Austin : University of Texas Press, 2001. 203 p.

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

58. Словник української мови. Академічний тлумачний словник (1970–1980). Академія наук України; Webmezha. URL : <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 28.11.2020).
59. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ/Ірпінь : Перун, 2005. 1728 с.
60. Літературознавчий словник-довідник / редкол.: Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. Київ : ВЦ «Академія», 2007. С. 56-57.
61. Cambridge Dictionary. URL : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> (дата звернення: 15.05.2021)
62. Collins Dictionary. URL : <https://www.collinsdictionary.com/> (дата звернення: 28.11.2021).
63. Longman Dictionary of Contemporary English URL : <https://www.ldoceonline.com/> (дата звернення: 28.11.2021).
64. Macmillan Dictionary URL : <https://www.collinsdictionary.com/> (дата звернення: 28.11.2021).
65. Merriam-Webster Dictionary Online. URL : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/> (дата звернення: 15.05.2021)
66. Oxford Dictionary Online. URL : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (дата звернення: 28.11.2021).
67. Urban Dictionary. URL : <https://www.urbandictionary.com> (дата звернення: 28.11.2021).

СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ

68. Subnautica – An Underwater Exploration Game. URL : <http://subnauticagame.com> (дата звернення: 28.11.2021).
69. Subnautica: Below Zero. URL : <http://subnauticagame.com> (дата звернення: 28.11.2021).

РЕЗЮМЕ (SUMMARY)

Video games are getting increasingly popular among people of different ages and national backgrounds. Games should be adapted to other cultures and languages to reach a higher number of people. Their international success depends on a quality localization in foreign languages. The video game localization industry is rapidly growing with more games being released every year that need to be translated. In Ukraine, video game localization is at the early stages of development but has a promising future.

The video game localization process has not been sufficiently investigated in linguistics and translation studies. The graduation thesis focuses on the translation and localization features of English video games.

The relevance of this study is due to the fact that there is not enough research on video game localization, in particular its translation issues, and due to the lack of clearly established theoretical and practical foundations.

The object of research is texts containing in English video games of the survival genre. The subject is the methods of their translation during the process of localization.

The research material is the game series “Subnautica” and its official Ukrainian localization.

The purpose of the study is to analyze and determine the main strategies for solving translation difficulties in video game localization from English in Ukrainian.

In accordance with the purpose of the study there are the following objectives of the study:

- 1) to explore the historical background of the localization industry;
- 2) to define the notion of localization on the basis of its correlation with translation;
- 3) to outline the characteristics of the video game discourse drawing upon its interaction and similarities with other discourses;

- 4) to examine a video game as the subject of localization as well as the assets that must be localized;
- 5) to analyze how English quasirealia are translated in video games;
- 6) to identify the translation features of in-game texts, namely descriptions and narrative texts;
- 7) to discuss technical difficulties in video game localization and strategies for dealing with them;
- 8) to analyze the aspects of teaching video game localization to translation students;
- 9) to develop a set of exercises for teaching translation features of video game localization.

The descriptive method, the comparative method, observation, classification, generalization, the method of world-building analysis, the method of linguistic and translation analysis are utilized to perform the defined tasks.

The first chapter of our research concerns the theoretical aspects of localization, the video game discourse, and video game localization.

It is determined that the localization emerged in the 1980s because software development companies wanted to reach new markets which required adapting them for new buyers in a multitude of ways. At first, the process was very difficult because programs were not created with a possible translation in mind. Thus, the concept of internationalization came to life. It is described as creating conditions for the potential localization of the product. Both localization and internationalization are in mutual relations with globalization which is the transformation of business and processes to support customers around the world, in whatever language, country, or culture they require. In the 1990s, CAT tools became an integral part of any localization process as they simplified and optimized the process.

Special attention was paid to the differences between localization and translation. It is emphasized that localization always involves translation but it is not limited to it.

The localization is a complex process that involves several linguistic, cultural and technical issues. Thus, some aspects of localization are outside the translator's competence, for example, marketing decisions, technical changes to the product, etc. Besides, localization is mainly applicable to software products while translation is not limited to any medium.

The study of video game discourse has revealed that it is a separate discourse that shares some similarities with software and literary discourse. This paper proposes a new definition of the video game discourse. We understand it as a complex communicative event that occurs as the result of the interaction between a player and a video game. The main intention of the discourse author is to engage the player. This discourse is characterized by interactivity as players have a direct impact on in-game events. The video game discourse is multimodal, multimedial as it employs more than one channel of information. Intertextuality and paratextuality are also common features in video games since they often require the knowledge of other texts.

It should be noted that a video game genre is not defined in a traditional way. In fiction and movies, a genre is a set of story elements while a video game genre is a set of game mechanics. In fact, not every video game even has a plot but they all have a setting. A setting is an environment, in which the game takes place. It may have a sci-fi, fantasy setting, etc. A genre influences the prevalent types of in-game texts while setting determines the stylistic features of the in-game language.

Video game localization is defined as the translation of language assets from the source language in the target one. Those assets are classified into in-game text, art assets, audio and cinematic assets and printed materials. However, the localization is often limited to in-game texts only. In-game texts refer to all the texts present in the user interface, dialogues, descriptive and narrative passages. They all communicate different goals to the player. Due to the variety of texts, it can be concluded that video game localization has similarities with other kinds of translation. The translation of the

user interface is similar to the software localization while the translation of dialogues is connected to the audiovisual translation.

Each type of in-game text presents its unique translation challenges that we explore further in the second chapter.

The translation analysis of video games revealed that they contain an abundance of lexical units known as quasirealia which are used to denote fantastical notions, flora, fauna and technology. Since they do not exist in the real world, these units are a part of equivalent-lacking words. Their translation requires certain creativity as there is no one definitive way of dealing with them. However, certain tendencies were observed. The main transformations in quasirealia translation were loan translation, creating a translator neologism by means of the target language, contextual modifications based on game mechanics and the visual representation of a denotatum. The less common ones were modulation, hyponimic translation, concretization and compression.

This paper proposes the following procedure of dealing with the translation of quasirealia. Firstly, establish the motivation behind their naming as they are likely to be based on an object from the real world. If possible, look at the visual representation of a denotatum in the game. Then select or make up an equivalent that would sound naturally in the target language. The translator does not have to recreate the world-building model of the original.

Two prevalent types of in-game text in “Subnautica” game series were investigated: descriptive and narrative passages.

The descriptive passages are similar to the real-life instruction as they describe creatures, technological equipment or game mechanics the player can directly interact with. Therefore, their mistranslation might cause players inconvenience because they would not know what to do. In the translation of descriptions, clarity is prioritized. For instance, a lot of sentences were divided for better comprehension. Localizers often employed modulation to add clarity to the text. There was also a tendency of omitting scientific terminology and replacing it with common words.

On the other hand, narrative passages are closer to fiction since their main goal is to tell the story to the player. In “Subnautica” narrative texts are mostly letters, conversation transcripts, diaries, newspaper articles. The main goal of their translation is to preserve expressiveness. The common difficulties include the translation of stylistic devices, different registers and idioms. Thus, pragmatic adaptation and compensation were often employed when translating them.

It should be noted that despite their differences, these text types share some common features. Descriptive passages may contain puns while narrative ones can allude to the game mechanic. They also share strategies used for translating them, namely transcreation and domestication.

Technical difficulties in localization are caused by two factors: character limitations and variables.

Character limitations are especially challenging when translation from English to Ukrainian. In this paper, three ways of dealing with them are pointed out: compression, omission of secondary information, using a shortened version of the word.

Variable is an element of the game code which is replaced a certain value (name, number, pronoun) in the game. They present an issue in languages that have the categories of gender and case. The main method of dealing with them is putting the variable in the nominative case. It can be achieved by restructuring the sentence, adding a clarifying word before the variable. However, it is not always possible to create a completely natural translation for sentences with variables.

The third chapter addresses issues in teaching video game localization to translation students.

We formulated a number of competencies students should achieve after finishing the course. They include identifying the types of game assets and in-game texts, being able to deal with technical issues and other localization-specific problems, developing strategies for linguistic revision of video games, developing the skills of translation without access to the game itself, producing gender-neutral language. The trainees

should also receive knowledge about the process of localization and the video game industry.

Two teaching issues were described. First, the material for the course might be difficult to get since language files are often copyrighted or not accessible. Therefore, we recommend using freeware and open-source ware game in the course and avoiding the game from AAA studios. Secondly, students and teachers should have access to CAT tool. Without them, it would be impossible to fully prepare students for the localization.

Based on the above-mentioned teaching aspects, a set of exercises for video game localization has been developed. They cover various aspects of video game localization, namely using the strategies of transcreation, domestication and foreignization, adaptation of games based on the potential audience, dealing with variables and character limitations and stylistic issues. Collaborative learning and group discussions are also included in the course.

To sum up, the localization of video games is a complex process that combines both translation and non-translation issues. The translation side of video game localization shares similarities with software localization, literal and audiovisual translation. The translation of video games may be hindered by lexical, stylistic, pragmatic and technical issues. To resolve them, localizers are given more creative freedom when adapting game content. They should also have a wide range of linguistic, cultural and technical skills.

Prospects for further research include a more detailed study of translation transformations caused by technical issues of the video game localization.

Key words: localization, video game localization, videogame discourse, translation difficulties, translation strategies, translation of non-equivalent lexical units.