

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»

***Варіативність та константність перекладу сленгу в англомовних
відеоіграх***

Допущено до захисту «__» _____ 23 р.

Зав. каф. германської філології ___ канд. філол. наук, доц. Баранова С.В.

Виконала:
студ. групи ПР.м-21
Нікитенко Валерія Миколаївна

Науковий керівник:
канд. філол. наук, доц.
Мовчан Діана Василівна

Суми 2023

ЗМІСТ

| | | |
|---|---|----|
| - | ВСТУП | 3 |
| - | РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПОНЯТТЯ «СЛЕНГ» | 7 |
| | 1.1. Походження та поняття терміну «Сленг» | 7 |
| | 1.2. Характерні особливості та класифікація сленгу | 14 |
| | 1.3. Шляхи і способи утворення сленгових одиниць в відеоіграх | 20 |
| - | РОЗДІЛ 2. ВИВЧЕННЯ ВАРІАТИВНОСТІ ТА КОНСТАНТНОСТІ ПЕРЕКЛАДУ СЛЕНГІЗМІВ В ВІДЕОІГРАХ | 29 |
| | 2.1. Відео-ігри, як складова соціально-культурного простору | 30 |
| | 2.2. Варіативність тактик у перекладі сленгізмів в відеоіграх | 35 |
| | 2.3. Константна складова перекладу сленгу в англomовних відеоіграх | 40 |
| - | РОЗДІЛ 3. СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕО-ІГРОВОГО СЛЕНГУ | 46 |
| | 3.1 Основні способи та прийоми перекладу сленгізмів відео-ігрового дискурсу | 47 |
| | 3.2 Адекватність та еквівалентність при перекладі відео-ігрових сленгізмів | 51 |
| | 3.3 Загальні проблеми перекладу англomовних відео-ігрових сленгізмів | 58 |
| - | ВИСНОВКИ | 69 |
| - | СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 73 |

ВСТУП

Актуальність дослідження полягає в зростаючій популярності англomовних відеоігор та важливості вивчення сленгового аспекту для правильного їхнього перекладу. Застосування сленгу в відеоіграх викликає особливий інтерес через його вплив на мовну та культурну специфіку ігрового досвіду. Вивчення питання перекладу відео-ігрового сленгу привертає увагу науковців та фахівців з лінгвістики, перекладознавства та геймінгу, оскільки воно може сприяти якісній локалізації ігор для різних культурних аудиторій.

Сленгізми виражають культурні особливості та нюанси, котрі представляють собою складнощі для відтворення в іншій мові. Дослідження специфіки відтворення сленгу в перекладах англomовних відеоігор допоможе виявити труднощі, з якими стикаються перекладачі, та запропонувати рекомендації для покращення якості перекладу.

Вивченню зазначеної проблематики присвячена велика кількість робіт таких авторів, як: С. Баранова [4], А. Трофименко [4], А. Красуля [16], В. Кравченко [16], Є. Рекунов [22], С. Терещенко [28], О. Яковлева [34], С.О. Швачко [33] та ін.. Проте, як доводить аналіз наукової літератури, автори зосереджують увагу переважно на технічних аспектах перекладу, пропускаючи аспекти варіативності та константності сленгу, що є ключовими у вивченні геймерського дискурсу.

Наше дослідження має на меті заповнити цю наукову нішу та проаналізувати особливості перекладу сленгу в англomовних відеоіграх, зокрема, звернути увагу на варіативність та константність його використання. Дана тема виявляється новою та перспективною для подальшого розвитку наукового підходу до перекладу відео-ігрового сленгу та врахування його специфіки у локалізації ігор.

Звернення уваги на аспекти варіативності та константності перекладу сленгу у відеоіграх сприятиме розширенню наукового розуміння проблеми,

що, в свою чергу, сприятиме покращенню методів перекладу для забезпечення якості локалізації відеоігор для української аудиторії.

Об'єктом даного дослідження є англomовні відеоігри, **предметом** – варіативність та константність перекладу сленгу у відеоіграх.

Для досягнення поставленої мети будуть вирішуватися такі **завдання**:

- 1) визначити походження та поняття терміну «сленг»;
- 2) виявити характерні особливості та дати класифікацію сленгу;
- 3) описати шляхи та способи утворення сленгових одиниць в відеоіграх;
- 4) визначити відеоігри як складову соціально культурного простору;
- 5) описати варіативність тактик у перекладі сленгізмів в відеоіграх;
- 6) визначити константну складову перекладу сленгу в англomовних відеоіграх;
- 7) проаналізувати основні способи та прийоми перекладу сленгізмів відео-ігрового дискурсу;
- 8) визначити адекватність та еквівалентність при перекладі відео-ігрових сленгізмів.

Мета дослідження полягає у вивченні особливостей перекладу сленгових виразів в англomовних відеоіграх, встановленні та аналізі варіативності та константності використання сленгу в перекладі, а також визначенні специфіки його перекладу в контексті геймерської культури.

Матеріалом дослідження слугували англomовні відеоігри, представлені на ринку та популярні серед гравців як в англomовних країнах, так і в Україні (CS: GO, Cyberpunk 2077, Grand Theft Auto, The Witcher 3: Wild Hunt, Mass Effect, Overwatch, Super Mario, Minecraft, Dota 2 та ін.).

Аналіз та порівняння перекладів сленгових виразів у цих іграх стали основою для визначення впливу перекладів на сприйняття гри українськими гравцями.

У ході дослідження використовувалися як загальнофілологічні (описовий метод, метод суцільної вибірки, метод компонентного та дистрибутивного аналізу), так і власне перекладознавчі **методи дослідження**, що слугують

визначенню ступеня близькості або віддаленості змісту та структури сленгізмів у мові оригіналу та мові перекладу, виокремлення способів досягнення еквівалентності / адекватності прийомів перекладу.

Теоретична значущість дослідження полягає в розширенні знань про специфіку сленгу в англомовних відеоіграх та методах його ефективного перекладу.

Практична значимість заключається в можливості застосування отриманих результатів при локалізації та перекладі відеоігор для української аудиторії. Отримані в ході дослідження відомості можуть бути застосовані при викладанні курсів лекцій з лексикології та стилістики, дискурсології на платформі навчальних закладів. Ці дані виявляться корисними на заняттях, спрямованих на покращення писемного та усного мовлення студентів англійської мови. Інформація, зібрана та проаналізована у роботі, може стати основою для подальшого вивчення і дослідження аспектів перекладу сленгу в англомовних відеоіграх.

Структура роботи. Робота має наступну структуру: вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел та додатки.

У вступі розглядається актуальність теми, об'єкт, предмет, мета та завдання дослідження, а також методи, за якими воно проводилося. Також висвітлюється практична та теоретична значимість проблеми та розкривається загальна структура роботи.

У першому розділі аналізуються теоретичні основи поняття «сленг», його походження, характерні особливості та класифікація, а також розглядаються шляхи та способи утворення сленгових одиниць у відеоіграх.

У другому розділі досліджується варіативність та константність перекладу сленгізмів в англомовних відеоіграх. Розглядаються відеоігри як складова соціокультурного простору, варіативність тактик у перекладі сленгу в цих іграх, а також константна складова перекладу сленгу.

Третій розділ присвячено специфіці перекладу відео-ігрового сленгу. Розглядаються основні способи та прийоми перекладу сленгу в цьому типі

дискурсу, адекватність та еквівалентність перекладу відео-ігрових сленгізмів та загальні проблеми перекладу англомовних відео-ігрових сленгізмів.

В підсумках висвітлюються основні результати дослідження та їх важливість, а також вказуються можливі напрямки подальших наукових досліджень з даної тематики.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПОНЯТТЯ «СЛЕНГ»

1.1. Походження та поняття терміну «Сленг»

Слово «сленг» походить від діалектного англійського слова «slang», яке у використанні засвідчене вже у XVII столітті. Саме це слово вперше стало використовуватися для опису неформальної мови, яка виникала у певних соціальних групах або підгрупах [28].

До його широкого використання в період між XVI та XVII ст. він мав нейтральне значення та вживався в якості терміну, що позначав мовленнєві або мовні особливості вуличного жаргону або аргю [19].

Джерела визначають кілька можливих шляхів виникнення терміну «сленг»:

- шляхом ігри слів. Ймовірно, слово «сленг» може походити від сленгового виразу «slang it», що означає «використовувати сленг» або «говорити невиразно, мовою сленгу». Цей варіант походження терміну вказує на саме значення слова, яке стосується неформальної мови;
- історичне інтегрування. Деякі лінгвісти вважають, що «сленг» може мати історичні корені у діалектних або народних словах англійської мови. Вони пояснюють, що це слово могло виникнути через розвиток та змішування різних мовних форм у різних соціальних середовищах;
- походження від «шахрайства». Деякі дослідники вважають, що «сленг» може мати походження з шахрайського жаргону. Таке пояснення може бути пов'язане з тим, що спочатку слово використовувалося в мові шахраїв, пізніше перетворившись на загальноживане поняття [35].

Сленг, хоча й є досить популярним явищем, але не володіє чіткою термінологічною точністю, тому багато дослідників трактують його по-різному.

Термін, «сленг» є особливим унікальним соціальним діалектом в англійській мові, і до цього часу існує значна термінологічна плутанина

навколо поняття сленгу та його етимології. За Ф. Гроузом, слово «slang», так само, як і «cant», виникло від таємної мови мандрівних бідних циган [50, с. 47]. В свою чергу, Дж. К. Хоттен вважає, що однією з перших етимологій було зведення слова «slang» до циганського «slang» – «мова» [52, с. 52].

Вважається, що саме Ф. Гроуз увів термін «сленг» у 1785 році, як синонім до слова «cant» у своєму визначальному словнику «низької» мови: «slang – cant language». Роз'яснивши поняття сленгу через *cant*, Гроуз відділив «низьку» мову на дві частини, назвавши першу *cant* або *slang* [50].

На той час словник Ф. Гроуза вважався вельми видатним та був стандартом, тому інші лексикографи «низької» мови почали вважати сленг спільним із кентом, походження яких вони пов'язували із таємною мовою мандрівних бідняків – циган. Окрім того, у циганській мові «lingo» також був термін «slang». Проте Ф. Гроуз не винайшов загального терміну для іншої частини «низької» мови [50, с.30].

В англійській лінгвістиці спостерігається бажання об'єднати під одним терміном «сленг» широкий спектр різноманітних понять. Поняття «сленг» настільки розширило своє значення, що використовується для охоплення великої кількості різних термінів, тому виникає складність у виділенні чіткої межі між тим, що належить до поняття сленгу, а що ні.

Не зважаючи на те, що існують різні теорії стосовно походження терміну «сленг», важливо відзначити, що саме слово почало активно використовуватися для опису нестандартної, неформальної та специфічної мови, що виникає в певних соціальних групах. Сленг став невід'ємною частиною мови і культури, яка відображає особливості спілкування та соціальні зв'язки.

Сленг є проявом неформальної мови, який використовується в специфічних соціальних групах або підкультурах. Це виявляється у використанні специфічних слів, висловів та граматичних конструкцій, що відрізняються від загальноприйнятої мови.

Вивчення сленгу зазвичай фокусується на його соціальному контексті, застосуванні в різних групах та його впливі на формування ідентичності. Для розуміння специфіки перекладу сленгу у відеоіграх англійського контексту необхідно спершу детально розглянути поняття сленгу та з'ясувати його особливості.

Розуміння та визначення терміну «сленг» у різних джерелах може бути різноманітним та залежить від авторитетності джерела.

Дискусії та наукові розмови про те, що таке сленг, тривають у науковому середовищі протягом багатьох десятиліть. У своїй роботі автор словника сучасного сленгу, Т. Торн, згадує про міжнародний симпозиум у Франції 1989 року, який протягом кількох днів обговорював питання сленгу, але не зміг прийняти визначення, яке б задовольнило більшість учасників [71, с. 3].

С. Б. Флекснер у своїй роботі надає таку інтерпретацію поняття сленгу: «Сленг – це слова і вирази, які використовуються різними прошарками суспільства та розуміються ними, проте більшість вважає, що вони не підходять для «чистого» офіційного вжитку в мові» [47, с.6].

В словнику лінгвістичних термінів, складеному Д.І. Ганичем та І.С., Олійником, сленг визначається як жаргонні слова або вирази, що характерні для певних професій (наприклад, моряків, художників) або соціальних груп [8, с.263].

В англійських словниках термін «сленг» часто співвідноситься з арго або жаргоном та вважається нестандартною лексикою.

Словник American Heritage визначає сленг наступним чином: «Сленг. 1. Специфічний тип мовлення, що зустрічається переважно в повсякденному мовленні та включає в себе нові слова та вирази, які часто використовуються замість стандартних термінів для додаткової колоритності, гумору, нешанобливості чи інших цілей. 2. Мовлення, характерне для певної групи або професії; арго або жаргон» [69].

За англійським словником Оксфордського Університету «сленг» визначається як неформальна, колоніальна мова, яка є характерною для певної

групи людей, особливо молоді. Вирази, що входять у склад сленгу, можуть бути тимчасовими та змінюватися швидко внаслідок трендів, моди чи культурних змін [64].

За «The Cambridge Dictionary» сленг – це лексика, яка використовується між людьми, котрі належать до однієї соціальної групи та добре знають один одного. Сленг є дуже неформальною мовою. Він може образити людей, якщо його використовувати щодо інших людей або поза групою людей, що добре знають один одного [70].

Зазвичай сленг використовується в розмові, а не на письмі. Він відноситься до певних слів і значень, але може включати довші вирази та ідіоми. Сленг – це спеціальні слова та фрази, які використовуються неофіційно, часто в певних соціальних групах. Вони можуть виникати з існуючих слів або створюватися за допомогою нових змістовних варіантів, але не є прийнятими в загальній мові [64].

За «Merriam-Webster» сленг визначається як неформальна нестандартна лексика, яка зазвичай складається з чогось (наприклад, слова) вигаданого або винайденого, довільно змінених слів і екстравагантних, вимушених або жартівливих фігур мови [58]. Це мовне використання, яке є неофіційним, непрофесійним та часто залежить від групи або професії. Вирази сленгу можуть мати тимчасовий характер, зазвичай використовуються для вираження ідентичності, групової приналежності та експресії [23].

У своїх дослідженнях А.В. Красуля визначає сленг як «систему мовних засобів, зашифровану певною соціальною групою для вираження своєї унікальності від загальноприйнятих мовних норм» [16].

Визначення Є.Є. Рекунова вказує на те, що сленг є «нестандартною лексикою і граматиною, що використовується в певній соціальній групі для самоідентифікації та спільної приналежності» [22].

С. Терещенко, у свою чергу, у роботі «Video Games Slang» визначає сленг як «підтип мови, який використовується в обмеженому соціальному контексті і має свою власну лексику та граматику» [28].

О. В. Яковлева, як один із видатних дослідників у галузі сленгу, в своїй праці «Мова жаргонного середовища» [34], досліджує різноманітні аспекти мови, включаючи сленг, і пояснює його роль у вираженні та самоідентифікації певних соціальних груп, що використовують специфічну лексику та вирази для внутрішнього спілкування.

Ще одне важливе дослідження у галузі сленгу – це збірник «English Corpus Linguistics: Studies in Honour of Jan Svartvik» [37], який був скомпільований К. Аймер та Б. Альтенбергом. У цьому виданні досліджуються різні аспекти корпусного аналізу мови, включаючи аналіз сленгу. Дослідники докладають зусиль у вивченні лексичних одиниць, граматичних структур та стилістичних особливостей сленгу, особливо в контексті молодіжних груп та інших соціальних спільнот.

Б. Меріно, у своїй роботі «Challenges in the translation of video game» акцентує увагу на соціальних аспектах використання сленгу та його значенні у соціальній комунікації [38].

К. Ебле у своєму дослідженні зосереджується на аналізі сленгу як засобу соціальної комунікації та як вияву соціальної солідарності серед студентської громади [41]. Вона розглядає особливості вживання сленгу студентами для вираження своєї приналежності до певної соціальної групи, формування внутрішніх зв'язків та побудови соціальної ідентичності. Авторка детально аналізує лексичні та граматичні особливості сленгу, визначає його контекстуальне вживання, вплив на комунікацію між студентами та досліджує механізми поширення сленгових виразів серед студентської громади та їх зміну з плином часу [41].

Робота К. Ебле «Slang and Sociability: In-Group Language Among College Students» [41] є цінним дослідженням, оскільки вона пропонує глибоке розуміння ролі сленгу в соціальній комунікації серед студентської громади. Це дослідження сприяє кращому розумінню механізмів формування та функціонування сленгу, а також його впливу на соціальні зв'язки.

Вище згадані визначення засвідчують, що сленг відображає специфічний спосіб спілкування, який використовується певними соціальними чи віковими групами та може мати тимчасовий характер у залежності від культурних аспектів.

Наукові джерела зазвичай визначають «сленг» як неформальну мову, характерну для певної соціальної групи чи спільноти. Ця мова часто включає в себе набір слів, виразів або специфічних зворотів, які використовуються в обмеженому колі, можуть бути тимчасовими та швидко змінюватися внаслідок трендів, моди або культурних змін. Такий специфічний лексикон часто відображає ідентичність групи та може відрізнятися від загальноприйнятої мовної норми.

Основна риса «сленгу» – це неформальність та специфічність виразів, які використовуються в певних соціокультурних групах чи спільнотах. Сленгові вислови можуть бути пов'язаними з конкретними професіями, віковими групами, етнічними чи соціальними спільнотами. Ці вирази стають частиною їхнього унікального спілкування та визначають внутрішній код спілкування між їх учасниками.

Дослідники акцентують увагу на кількох ключових аспектах цього явища. В першу чергу, сленг виступає як інструмент комунікації та ідентифікації всередині певної соціальної групи або підкультури. Це сприяє формуванню зв'язків між людьми та відображає їхні спільні цінності, інтереси та життєвий стиль [12].

Сленг – динамічне явище, що постійно трансформується та адаптується до нових потреб і тенденцій. Нові слова, вирази та значення неперервно виникають та використовуються у мовленні молодіжних груп та інших соціальних спільнот. Нарешті, третім аспектом є його міжнародний характер, у разі, якщо він використовується в різних країнах та культурах з невеликими відмінностями [66].

Сленг відзначається від стандартної мови за допомогою своєї специфічної лексики, граматики та стильових особливостей. Дослідники виділяють кілька ключових особливостей, які характеризують сленг, а саме:

- виразність та експресивність, оскільки сленг часто використовується для підкреслення емоцій або вираження сильних почуттів. Це виразна та емоційно збагачена лексика, яка передає багато значень та нюансів;
- соціальна функція, яку сленг виконує, сприяючи формуванню та підтримці ідентичності певної соціальної групи та слугуючи засобом комунікації та встановлення зв'язків між її членами;
- зміна та еволюція, оскільки сленг – це динамічне явище, яке постійно трансформується та розвивається разом із соціальними та культурними змінами. Він відображає нові тенденції, моди та інновації в мові;
- таємничість та ексклюзивність, оскільки сленг є лексикою, що закрита для «інших» груп. Це надає йому специфічності та служить засобом розпізнавання між членами групи.

Сленг відіграє важливу роль у спілкуванні, забезпечуючи співрозуміння та встановлення певного соціокультурного контексту між учасниками спілкування. Його функції можуть бути різноманітними, від вираження приналежності до певної групи до вираження гумору чи емоційної залученості у розмову.

Підводячи підсумки, можна стверджувати, що сленг – це неофіційний лексикон, що складається з нових чи трансформованих слів у поєднанні з оригінальними образами мовлення.

Сучасний сленг набуває різноманітних варіацій завдяки впливу різних культур та використанню нових технологій, що породжують широкий спектр сленгових виразів. Тенденція використання сленгу в літературній мові стає все більш поширеною. Здійснене дослідження показало, що іноді мовець формує новий вираз, а іноді бере вже існуючий та збагачує його експресивним змістом.

1.2. Характерні особливості та класифікація сленгу

Обговорення походження та характеристик сленгу науковцями триває вже протягом декількох століть. Термін «сленг» був вперше зафіксований у 1750 році з визначенням «мова вулиць» [65]. Він відіграє проміжне значення між загальновідомими словами та виразами для неформального спілкування та лексикою специфічних соціальних груп. У лексикографії англійської мови ключова проблема не полягає у відмежуванні сленгу від жаргону чи арго, а у фіксації процесу переходу слів зі сленгу до загального мовлення.

Межа між живою, розмовною мовою та сленгом є рухливою та перехідною. Статус слів може змінюватися з часом: те, що раніше вважалося сленгом, зараз може стати загальноживаним у мовленні людей. Лексика надзвичайно чутлива до змін у політичному, культурному й ідеологічному середовищі, що призводить до швидких змін у сленгу. Так, сленг, який був популярний серед молоді у 1950-60-х роках 20-го століття, може бути незрозумілим сучасному поколінню [27, с.41].

Неодноразові спроби відрізнити сленг від загальноживаної лексики чи нецензурної мови часто залишалися марними. У різних словниках можна зустріти безліч визначень для сленгу: від «мови неписьменних та безпутних» до «поезії простої людини».

З лінгвістичної точки зору, сленг представляє стиль мови, що є антитезою формальному, офіційному мовленню. Він охоплює різні форми мови, за допомогою яких люди можуть ідентифікувати себе з різними соціальними групами, починаючи від дітей та молодих бізнесменів і закінчуючи злочинцями, алкоголіками та наркоманами [31].

Сленгові слова займають важливе місце у культурі мовлення, їх можна віднести до лексично-стилістичних утворень. Вони характерні для розмовної мови тих, хто має спільні інтереси. Сленг може бути як стилістично нейтральним, так і стилістично зниженим, що відображає взаємозв'язок між культурою мовлення та сленговою лексикою.

Багато сленгових висловів вже зафіксовані та легко доступні в Інтернеті на лексикографічних ресурсах, кількість яких постійно зростає. Однак, навіть не зважаючи на цю доступність, існують труднощі у відтворенні сленгових одиниць, оскільки сленг є живою складовою лексики, а жоден словник не може охопити всі нові вислови одночасно з їх виникненням.

Не всі сленгові вирази є довговічними – деякі дуже швидко виходять з вжитку, і словники не завжди встигають зафіксувати ці нові тенденції. Таким чином, головною складністю у роботі зі сленгом є знаходження сучасних еквівалентів.

Як зазначено К. Бондаренко, фахівці, які стикаються з цим питанням на практиці, відмічають проблему відсутності словників, які б ураховували актуальність сленгових виразів [6, с. 141]. Ця проблема значно впливає на точність та експресивність перекладу, особливо в контексті аудіовізуальних матеріалів. Хоча словники сприяють полегшенню перекладу, часто у них відсутні або неповні еквіваленти, що ускладнює вибір правильного перекладу.

Загалом, сленг є різновидом мовлення. Відзначимо, що різноманітність мовлення, або мовний варіант, застосовується до будь-якої видимої форми мовлення, що використовується носієм мови. Особливості варіанту мовлення виявляються на різних рівнях мови – лексичному, фонологічному, морфологічному та синтаксичному.

Варто відзначити, що сленг найбільш популярний, коли його експресивність відтворює невідповідність у соціальній сфері. Кожен словниковий елемент сленгу має свою історію та причини популярності.

Змінюючи світові реалії, термін може зазнати змін значень, стати частиною загальноприйнятої мови або залишатися використовуваним як сленг в межах певного соціального середовища [5].

Сучасні лінгвісти відносять до сленгу такі типи слів та виразів [12]:

- слова, що відносяться до злодійського жаргону;
- усний жаргон (колоквіалізми);
- образні слова та вирази;

- абрєвіатури;
- діалектизми;
- профєсійна лексика;
- випадково утворєні слова (оказіоналізми);
- слова, утворєні шляхом конверсії;
- літературні слова та вислови, які іноді вважаються слєнгом;
- слова, що отримують новє значєння через застосування стилістичних прийомів (іронії, перефразування тощо) [12].

На сьогодні серед лінгвістів існує розбіжність у поглядах на функції, які виконує слєнг. Одні вчені виділяють три функції слєнгу: комунікативну, номінативну та когнітивну, тоді як інші стверджують, що він здійснює номінативну, комунікативно-емоційну, світоглядну та сигнальну функції.

На основі вивченого матеріалу можна виділити наступні основні функції слєнгу [19]:

- комунікативна функція: слєнг, як засіб спілкування, дозволяє людям висловлювати свої думки, а співрозмовникам зрозуміти сказанє, реагувати та адаптувати свою поведінку або світогляд;
- когнітивна функція: слєнгові слова несуть додаткову інформацію, яку не можна знайти у стандартних виразах, що допомагає передати додаткові знання про навколишній світ;
- номінативна функція: слєнг сприяє словотворєнню та розширенню мови, забезпечуючи новим чи існуючим явищам відповідні назви, які співіснують із стандартами літературної мови;
- емоційно-експресивна функція: слєнг дозволяє виражати емоції та почуття мовця стосовно певних явищ. Більшість слєнгових висловів мають емоційний компонент, який часто буває іронічним або зневажливим;
- світоглядна функція: мовні особливості вказують на приналежність до різних соціальних середовищ. Вікові та профєсійні риси впливають на мову, відображаючи різницю у рівні культури та освіти [19].

Ці функції допомагають зрозуміти значення та роль сленгу у мовленні та спілкуванні. Характерні особливості сленгу є важливими аспектами його розуміння та аналізу. Сленг, як невід'ємна частина мови, має кілька ключових рис, які варто враховувати при його дослідженні та класифікації.

Однією з основних характеристик сленгу є його неформальність. Він представляє собою невстановлені, неофіційні форми мовлення, які зазвичай виникають у конкретних соціальних групах або підгрупах.

Крім того, сленг є відображенням культурного контексту та соціального середовища, в якому він виникає. Він може бути пов'язаний з певною групою людей (молодіжний сленг, професійний сленг тощо) або виникати через спільні інтереси, професійні зв'язки або навіть географічні обмеження.

Класифікація сленгу включає кілька аспектів, зокрема [19]:

- за соціальними групами. Соціальний сленг асоціюється з певною соціальною групою або підкультурою. Це може бути молодіжний сленг, професійний сленг (лікарів, програмістів, студентів тощо), географічно зумовлений сленг (міський, сільський);
- за часовою складовою. Сленг може бути тимчасовим або стабільним. Деякі його вирази можуть бути модними протягом короткого часу, після чого вийти з ужитку, тоді як інші стають стійкими в часі;
- за функціональністю. Деякі види сленгу використовуються для підсилення виразності, вони можуть бути гострими, емоційними та загальноприйнятими у певному соціальному середовищі [28].

Перераховані характеристики та класифікація сленгу допомагають зрозуміти широкий спектр його варіантів та різноманітність у мовленні. Загалом, характерними ознаками сленгу є легкість, експресивність, ексцентричність, гумор, новизна та гострота [31].

Дослідники також вводять розрізнення між двома типами сленгу: загальним та спеціальним (*general and special slang*) [34]. Перший включає в себе слова та вирази, які виходять за межі офіційної літературної мови, стаючи широко вживаними в розмовній мові з емоційно-оціночним відтінком. Ці

вирази нерідко прагнуть до новизни та оригінальності, функціонуючи як синоніми слів та виразів у літературній мові.

З іншого боку, спеціальний сленг охоплює словниковий запас та фразеологію професійних або класових жаргонів. Це специфічна лексика та вирази, які використовуються у вузьких соціальних групах, таких як арго, кент, римований сленг, соціальні жаргони та професійні говори, специфічні для злочинного світу та інших соціальних середовищ.

Отже, загальний сленг – це відносно стійка, широко використовувана соціальна мова, тоді як спеціальний сленг характеризується специфічною лексикою та фразеологією, залежно від професійних або соціальних спільнот.

Опишемо специфічний сленг арго, який належить до категорії конспіративних мов злочинного світу. Арго є свого роду ключем, за допомогою якого учасники групи визнають один одного, а також засобом професійної ідентифікації у суспільстві, насиченому соціальною боротьбою.

Перетворення арго в сленг супроводжується припиненням його попередньої ролі, як таємної професійної мови декласованих верств. Лексика арго, втративши свій секретний характер, зараз використовується як засіб емоційного вираження та образної евфемізації в повсякденному спілкуванні [31]. Кент, який є арготичним жаргоном злочинного світу Англії, відзначається наявністю перших словників, складених уже на початку 16 століття, що сталося практично на півстоліття раніше, ніж перші тлумачні словники літературної мови.

У англо-американській літературі вокабуляр спеціального сленгу має широке застосування у стилістичних цілях і часто є невід'ємною складовою словника конкретних письменників. Наприклад, «римований сленг» (rhyming slang) входить у лексикон лондонського сленгу (кокні) та є частиною жартівливих та образних висловлювань у повсякденному мовленні, займаючи проміжне положення між загальним сленгом та арго (кентом).

Техніка приховування форми (звучання) слів чи фраз використовується для створення таємного словника, її прикладом є «back slang». Такий тип

сленгу отримав значного поширення серед лондонських вуличних торговців із середини минулого століття, котрі зазвичай перебували в дуже «чутливих» відносинах з поліцією.

Е. Партрідж наводить більш складні різновиди таємного сленгу: «центральный сленг» (centre slang) та «медіальний сленг» (medial slang), де форми (звучання) слів відокремлюються та поєднуються, іноді з додатковими спотвореннями [60]. Способи приховання форм слів відбуваються не тільки через просте перевертання слів, а за допомогою їх розсічення на частини та постановки першої частини після другої, іноді з внесенням деяких додаткових викривлень.

«Професійні говори» охоплюють специфічну лексику певної професії, доступну переважно її представникам [60]. Поступово професійні терміни з перше-похідної сфери використання можуть проникати у літературну мову, збільшуючи обсяг її словника.

У відео-ігровому середовищі використовується різноманітний сленг, який має свої особливості та характеристики. Для більш детального розуміння та класифікації сленгу в ігровій індустрії можна виділити ще декілька типів:

- геймерський сленг як специфічний жаргон, що розвивається серед геймерської спільноти. Включає терміни, аббревіації, скорочення та спеціальні вирази для опису різних аспектів гри, таких як геймплей, персонажі, стратегії та інше. Наприклад, «FPS» (First-Person Shooter) означає жанр відеоігор, де гравець спостерігає дію з першої особи [117];

- термінологія унікальних гральних механік, як то, «respawn» [118], що вказує на відродження персонажа після смерті;

- культурна впливова сленгова лексика, що формується геймерами на основі культурних впливів та посилянь. Наприклад, «nerf» [112] – послаблення чи зниження ефективності, походить від назви компанії, що випускає іграшки «Nerf»;

- імпровізований сленг, створений геймерами з власних виразів та фраз для опису нових або унікальних ситуацій в грі. Так, відома фраза «It's a me, Mario!» [116] використовується персонажем Маріо для самоідентифікації;

- описовий сленг, терміни та вирази для опису конкретних аспектів гри, таких як режими гри, характеристики персонажів. Наприклад, «tank» [103] (танк, персонаж з великою витривалістю);

- соціальний сленг, терміни та вирази для спілкування та взаємодії з іншими гравцями, наприклад, «gg» [86] (good game – гарна гра), що використовується для поздоровлення суперника після гри;

- геймерські фрази та вирази, що використовуються у певних ситуаціях. Наприклад, «Let's do this!» [90] (Почнемо!).

Як бачимо, різновиди сленгу демонструють багатогранність та різноманітність мовленнєвих варіацій, що активно використовуються у геймерському співтоваристві для комунікації та вияву ідентичності.

Отже, термін «сленг» включає в себе лексику обмеженого вжитку, має неофіційний характер та виражену емоційність. До цієї лексики відносяться професіоналізми, жаргонізми, арго, вульгаризми (останнім часом все частіше живиться саме термін «сленг»).

Сленг поділяється на загальний та спеціальний: загальний – це загальнопоширена та розповсюджена соціальна мовна система, тоді як спеціальний сленг – це більш специфічна лексика та фразеологія соціальних жаргонів, професійних говорів, арго тощо.

1.3. Шляхи і способи утворення сленгових одиниць у відеоіграх

Сленг геймерів є важливою частиною мовлення в Інтернеті, з тісними зв'язками з загальним комп'ютерним сленгом та молодіжним жаргоном. Терміни та вирази, пов'язані з відеоіграми, активно використовуються в соціальних мережах. Англійські слова, специфічні для геймерського середовища, постійно проникають у інші мови. Проте, дослідження

геймерського сленгу залишається мало вивченим в галузі мовознавства та перекладознавства.

У зв'язку з цим, науковці почали систематично досліджувати ігровий сленг з мовознавчої та перекладознавчої перспектив. Дослідження охоплюють лінгвокреативний аспект комп'ютерного жаргону та стосуються питань узуальності емотиконів [31-32].

Окрім цього предметом аналізу є монологи та діалоги геймерів у популярній онлайн-грі «World of Warcraft» та засоби комунікації, що використовуються гравцями [20].

Вивчається також оригінальний фольклор та інші феномени в ігрових жанрах на рівні хронотопу та персонажів, специфічний геймерський фольклор та його відображення на мовному рівні [21].

Мета створення сленгових виразів полягає в комунікативно-прагматичній функції. Процес утворення сленгу зазвичай використовує різні методи та шляхи, спрямовані на адаптацію слів до нашої реальності та забезпечення їх постійного використання.

Основні способи утворення сленгу включають:

- кальку. Цей метод передбачає повне запозичення слів з іншої мови разом з їх вимовою, написанням і значенням. Ці слова відтворюють морфемну структуру або компоненти слова чи фрази. Запозичення можуть піддаватися асиміляції, де кожен звук замінюється відповідним звуком у мові відповідно до фонетичних законів [17];
- напівкалька. Це часткові запозичення, що складаються з власних елементів та частини іноземного слова. При переході терміну з однієї іноземної мови до іншої, останній асимілюється не тільки фонетично, але й граматично;
- переклад. Часто сленгові вирази утворюються шляхом перекладу професійного терміну, особливо, коли відсутнє відповідне поняття у мові перекладу. Під час перекладу активізується асоціативне мислення, що може

включати різні асоціації або метафори, такі як асоціації за формою предмету або пристрою;

- фонетична мімікрія. Цей метод базується на збігу несхожих за семантикою загальноновживаних слів та термінів. Слова, що входять до сленгу, можуть не мати жодного семантичного зв'язку з загальноновживаними словами. Це може включати випадки звуконаслідувань, що відрізняються від слів стандартної лексики, і створюються шляхом усічення, додавання або перестановки звуків у початковому терміні [6].

Англійська мова все більше проникає у наше повсякденне життя, і неможливо не враховувати вплив цього явища на формування нових лексичних одиниць, зокрема, в рамках сленгу, а вплив англійської мови на субмову є природним та закономірним явищем.

Тому не дивно, що український сучасний сленг, в певній мірі, містить елементи англійської мови. Слова (лексеми), які утворюються від англійських слів, можуть бути результатом неуспішної спроби їх тлумачення або інтерпретації.

В спеціалізованій літературі виділяються наступні групи сленгізмів:

- емоційні слова і вирази. Ця категорія слів і фраз характеризується здатністю передавати емоційне забарвлення загалом, тому вони можуть бути неоднозначними. Ці вислови можуть викликати різні емоції у залежності від контексту: роздратування, захоплення, радість або розчарування [6];

- слова з емоційним компонентом значення. Тут використовуються слова з певним значенням та емоційним компонентом, що передає емоційне ставлення мовця до адресата. Ці слова можна вважати фамільярними, де «фамільярність» вказує на емоційний відтінок, що передається: від зневаги до приниження. Такі слова не завжди мають оціночне значення, але використання їх може вказувати на зневажливе ставлення до об'єкта мовлення з метою зниження його соціальної важливості;

- слова і вирази з емоційним відтінком. Ці емотиви в розмові одночасно виражають емоційний стан мовця. Сюди можуть входити дієслова та деякі

фразеологічні вирази. Такі емоції виражаються загальним чином, без конкретизації до певного психологічного стану;

- комп'ютерний сленг. Це синтез чотирьох попередніх груп, коли слова і вирази використовуються для спілкування серед представників певної професії, таких як програмісти, або для тих, хто користується комп'ютером у процесі роботи чи гри [31].

Комп'ютерний сленг часто виділяють в окрему категорію, оскільки це широка група термінів, що продовжує розширюватися. Деякі приклади цього включають: *admin* – адміністратор, особа, яка відповідає за управління комп'ютерами в організації; *app* – комп'ютерна програма або додаток; *blog* – онлайн-журнал, де автор може публікувати записи та користувачі мають можливість залишати коментарі.

Актуальність дослідження утворення сленгових виразів у відеоіграх пов'язана зі зростаючою популярністю використання мережі Інтернет та розширенням можливостей, які надають графічні знаки й мовні засоби для вираження ідей в одному повідомленні.

Ця актуальність виникає через віртуальну свободу спілкування, що часто сприяє усвідомленому порушенню лінгвістичних норм, включаючи сферу сленгу. Одночасно з цим виникає потреба вивчення особливостей мережевого спілкування, оскільки активно розвиваються жанри, які властиві саме цьому середовищу комунікації.

Як вказує С.О. Швачко, з появою нових сервісів в інтернет-середовищі та нових технічних засобів комунікації, народжуються й розвиваються нові жанри, специфічні лише для цієї форми спілкування [33, с. 120].

Велика кількість відеоігор, розроблених в англomовних країнах, привертає увагу гравців по всьому світу, включаючи Україну. Проте, переклад таких ігор має свої особливості, зокрема щодо відтворення сленгу, який є неодмінною частиною геймплею. Сленг додає автентичності та створює відповідну атмосферу для відтворення світу гри. Сленгізми виражають культурні особливості та нюанси, які іноді складно репродукувати в іншій мові.

Дослідження сленгу фокусуються на його соціальному контексті, його використанні в різних групах та ролі в процесі формування ідентичності.

Для кращого розуміння специфіки передачі сленгу у перекладах англomовних відеоігор слід розглянути саме поняття сленгу та визначити його особливості.

Сленг належить до неофіційних варіантів мови, які використовуються у певних соціальних групах або спільнотах. Його характеризує відхилення від стандартної мови та використання специфічних слів, виразів та граматичних конструкцій [19].

О. В. Яковлева наголошує, що сленг є засобом вираження та ідентифікації певних соціальних груп, які користуються специфічною лексикою та висловами для спілкування між собою [34].

В свою чергу, у своїй роботі А. Красуля та В. Кравченко визначають сленг як «закодовану систему мовленнєвих засобів, що використовуються певною соціальною групою для вираження своїх особливостей та відмінностей від загальноприйнятої мовної норми» [16].

Проте за визначенням Є.Є. Рекунова, сленг – це «нестандартна лексика і граматики, яка використовується певною соціальною групою як засіб ідентифікації та вияву спільної належності» [22].

Іншої думки дотримується С. Терещенко, що у своїй роботі «Video Games Slang» визначає сленг як «підвид мови, що використовується в обмеженому соціальному контексті та має свої власні лексичні та граматичні особливості» [28].

У гральному середовищі використання сленгу є поширеним явищем, яке впливає на специфіку комунікації та формує внутрішню мову гравців.

Характер використання сленгу у відео-ігровому дискурсі визначається особливостями самої гальної обстановки та її контексту. Гральний сленг включає широкий спектр термінів, фраз та скорочень, які гравці використовують для швидкої та ефективної взаємодії під час гри.

К. Чамберс зазначає, що ця мова відображає особливості геймерської культури, спільні цінності та норми гравців [39].

Розглядаючи способи утворення сленгових одиниць в відео-іграх, можна виділити кілька основних шляхів, які сприяють формуванню та розвитку цієї лексичної складової, зокрема:

- лексичні ігри та творчість гравців. Гравці відтворюють сленгові вислови та терміни, натхненні особливостями гри, її сюжетом, персонажами чи геймплеєм. Це може включати аббревіатури, модифікації словесного складу, алегорії та інші вирази, які стають популярними серед спільноти гравців;
- геймерська культура. Власне середовище геймерів створює сприятливі умови для утворення сленгу. Особливості гри, такі як унікальні властивості героїв, графічний стиль, гравцівські команди, випробування або складнощі в грі, можуть впливати на формування сленгу;
- онлайн спілкування. Інтернет, в якому відбувається значна частина відео-ігрового спілкування, забезпечує широкі можливості для виникнення та поширення сленгу. Форуми, чати, соціальні мережі – усе це надає гравцям можливість обмінюватися власними термінами та виразами, створюючи нові слова або присвоюючи звичайним словам нові значення;
- засвоєння ігрових термінів. В процесі гри гравці засвоюють і вживають терміни, які використовуються внутрішньою лексикою гри. Це можуть бути унікальні слова для опису об'єктів, персонажів або ж специфічні терміни, що стосуються геймплею, правил гри чи особливостей гри [29];
- рекламні кампанії та маркетинг. Ігрові розробники та виробники активно використовують рекламні кампанії для просування власних продуктів. Одним із методів є створення унікальних термінів, які стають частиною гри, її маркетингового образу та привертають увагу гравців;
- застосування науково-фантастичних чи фантазійних термінів. В багатьох іграх, особливо у фантастичних чи науково-фантастичних жанрах, можна зустріти нові терміни, які виникають через авторську уяву та потреби сюжету гри.

Тематична класифікація Геймерського сленгу відзначається вузьким характером, що обумовлено жанром та видом гри, а також специфічним оформленням ігрового інтерфейсу та особливостями самого процесу гри. Під час створення такої класифікації можна виділити наступні категорії, що є характерними для ігор різних жанрів:

- назви дій гравця: наприклад, farm – виконання повторюваних дій для набуття ігрових одиниць, feed – часті смерті від рук ворога, support – надання допомоги іншим гравцям та вбивство ворогів, stealthkill – отримання нагороди за вбивство зусиль іншого гравця [117];
- характеристики персонажів та їхні ролі в команді: як, наприклад, support – гравець, що допомагає іншим, tank – персонаж, який завдає найбільше пошкоджень, NPC – неігровий персонаж [95;103];
- назви гравців залежно від їхньої поведінки, стилю або навичок: наприклад, griefer – гравець, що завдає шкоду іншим, noob – новачок, недосвідчений гравець;
- назви ігрових предметів: наприклад, deagle – модель пістолета у CS: GO, ag – автоматична вогнепальна зброя, tp – предмет, що дозволяє переміщення по карті [113];
- назви елементів ігрового інтерфейсу та механіки. Наприклад, mod – доповнення до гри, Easter egg – прихований секрет, lag – затримка в роботі гри або інтернет-з'єднання [82].

Згідно з висловлюванням С. Стронга [67], учасники комп'ютерних ігор активно творять нові лексичні одиниці, змінюючи значення слів, що використовуються у внутрішніх текстах гри або її стандартних формах, утворюючи таким чином нові лексичні конструкції під час гри. Однак англійські дослідники охоплюють ці утворення поняттям, що виходить за рамки загальноновизнаного визначення сленгу, називаючи їх «мовою геймерів», яка використовується в ігрових середовищах [67].

Ця термінологія визначається на основі подібних до неї термінів, таких як *netspeak*, *textspeak*, *chatspeak*, які широко використовуються у дослідженнях зарубіжних лінгвістів [56].

Ураховуючи ці узагальнення, І. Щур вважає такий вид лексики геймерським сленгом, відокремлюючи його від інших термінів, наприклад, кібер-спортивної термінології, яка разом із сленгом утворює «мову геймерів» [35].

Геймерський сленг увійшов у склад мови мережевого спілкування, що переплітається з комп'ютерним, молодіжним та Інтернет-сленгом. Його використання виявляється не лише під час онлайн-гри, а й у чатах соціальних мереж. Тут гравці віддають перевагу коротким акронімам та скороченням, таким як *brb*, *btw*, *idk*, *idc*.

Близьке спілкування з технологіями призводить до активного використання спеціальної комп'ютерної лексики, включаючи пояснення технічних проблем (наприклад, *bug*, *crash*, *crack*) та вирази, пов'язані з геймерством.

Велика популярність відеоігор саме серед молоді сприяла зливанню геймерського та молодіжного сленгу. Наслідком цього є поширення геймерських сленгових виразів в соціальних мережах, окрім обговорень самого геймінгу (наприклад, *gg* – *good game*, *noob* – новачок, часто в негативному контексті).

Геймери віддають перевагу позичанню загальноновживаних слів замість створення нових лексичних одиниць. Ці слова набувають нового, специфічного значення через метафоричне та метонімічне перенесення.

Наприклад, *farming* – отримання ігрового досвіду чи балів шляхом певних дій; *boss* – значущий ворог, керований комп'ютером; *support* – гравець, що виконує підтримуючу роль у команді; *carry* – гравець, який істотно сприяє прогресу своєї команди.

Серед інших способів формування слів особливо популярні різноманітні види скорочень, такі як:

- абрєвіатури: wp – well played, hp – health points, xp – experience, ez – easy, pts – points, tp – teleport, cd – cooldown, dc – disconnected, lvl – level, sfx – special effects, dmg – damage, aa – autoattack, f2p – free to play, NPC – non-player character тощо) [112];

- ущільнення: bot – robot, bhop – bunny hop, strat – strategy, ulti – ultimate, mod – modification, fail – failure, combo – combination, crit – critical hit, aggro – aggression, ammo – ammunition, imba – imbalance, pro – professional, ss – miss тощо;

- телескопізми (скорочення), наприклад, ganking – gang + killing (неочікуваний напад і об'єднання на ворога), deagle – Desert Eagle (тип пістолета у CS: GO) [108] тощо.

Отже, утворення сленгу в відеоіграх відбувається за різноманітними способами, включаючи культурні особливості геймінгу, онлайн-спілкування, маркетингові кампанії та внутрішні характеристики гри. Утворення сленгових одиниць в відеоіграх відбувається шляхом адаптації загальних мовних структур та творчого переосмислення термінів, специфічних для гри.

Геймерський сленг формується через процеси транскодування, транслітерації, транскрипції та адаптивного перекладу англійських ігрових термінів на українську та інші мови.

Створення сленгу відеоігор зумовлене також соціальними впливами геймерських спільнот, де гравці самостійно формують нові вирази та терміни для опису специфічних ситуацій та характеристик гри.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було досліджено поняття сленгу, його походження та характеристики, що стосуються використання в контексті відеоігор. Аналізуючи походження та основні риси сленгу, виявлено, що це специфічна форма мовленнєвого виразу, яка часто ґрунтується на власному коді групи чи спільноти.

Також детально розглянуто характерні особливості та класифікацію сленгу з урахуванням його варіативності та особливостей формування в контексті відеоігор. Встановлено, що основними функціями сленгу вважають комунікативну, когнітивну, номінативну, емоційно-експресивну та світоглядну, які сприяють спілкуванню, збагачують мову та виражають емоції.

Неформальність та зв'язок з культурним контекстом є ключовими характеристиками сленгу, які впливають на його розуміння та роль у спілкуванні. Такий мовний феномен відображає різноманітність соціальних груп та культурних особливостей, створюючи мовні особливості на основі спільних інтересів та зв'язків між людьми.

Окреслено різноманітні шляхи і способи утворення сленгових одиниць у відео-ігровому середовищі, зокрема акцентуючи увагу на позичанні загальноживаних слів, створенні нових лексичних одиниць та їх переосмисленні у межах геймерської спільноти.

Встановлено, що геймерській сленг формується через процеси транскодування, транслітерації, транскрипції та адаптивного перекладу англійських ігрових термінів на цільову мову. Виявлено, що основними способами утворення сленгу є: калька (повне запозичення слів з іншої мови); напівкалька (частковий запозичення); переклад; фонетична мімікрія (ґрунтується на збігу несхожих за семантикою загальноживаних слів та термінів).

Отже процес утворення сленгу різними методами спрямований на адаптацію слів до нашої реальності та забезпечення їх постійного використання.

РОЗДІЛ 2. ВИВЧЕННЯ ВАРІАТИВНОСТІ ТА КОНСТАНТНОСТІ ПЕРЕКЛАДУ СЛЕНГІЗМІВ В ВІДЕОІГРАХ

2.1. Відеоігри, як складова соціально-культурного простору

Відеоігри, як важлива складова сучасної культури, виконують значну роль у формуванні соціально-культурного простору. Їх вплив на спосіб сприйняття світу, розвиток технологій, а також формування мовних структур є надзвичайно значущим.

При сучасному розвитку нашого суспільства відео-ігри стають невід'ємною часткою масової інформації, що вкоренилася в повсякденне життя людей та формує нову масову культуру. Проте, у контексті їх перекладу та локалізації досі немає загальноприйнятої термінології для визначення понять «відео-ігри» чи «комп'ютерні ігри», а також їх пояснення.

Й. Гейзінга провів власний системний аналіз гри, як феномену, що становить не тільки повноправну складову людського існування, але й окрему частину соціальної реальності, яка потребує специфічного методу дослідження. В його роботі відбувся детальний аналіз термінів, які вживаються у різних мовах для позначення поняття «гра» [9].

Й. Гейзінга відмітив наявність у більшості мов відмінних термінів, які можуть мати різні смисли при описі гри (наприклад, англійські «game» та «play») [9].

Вчений підкреслює – гра здійснює важливу функцію в культурному та творчому процесі. Зокрема, він вважає, що гра є передумовою культури, а не простим витвором культурного розвитку. Елементи гри та правила гри простежуються в різних аспектах соціальної взаємодії, таких як спортивні змагання, релігійні обряди, судочинство, навчальні процеси тощо.

Задля виділення рівнів ігрової людської діяльності, Й. Гейзінга пропонує використовувати термін «агоніальний», який виник від давньогрецького слова «agon» та його відповідника «paidia». «Agon» відображає більш серйозні

змагання, тоді як «paidia» використовується для опису дитячої гри та розваг [9].

В універсальному розумінні, термін «відеогра» означає електронну гру, в якій гравець використовує інтерфейс користувача для взаємодії з відео-пристроєм [24].

Відеогра може існувати не лише на комп'ютері, а й на ігровій консолі чи мобільному телефоні, що робить термін «відеогра» більш широким і дозволяє використання різноманітних платформ для застосування ігрових комп'ютерних програм. Це визначення акцентує увагу на відеогрі, як каналі інтерактивної взаємодії між користувачами та комп'ютерною програмою.

Звертаючись до визначення гри, відеогра розглядається як добровільна віртуальна дія, що базується на правилах та має за мету задоволення різноманітних потреб людей, таких як навчання, тренування, розваги та інше, та забезпечується комп'ютерною програмою для взаємодії між користувачами, або між людиною та електронним відео-пристроєм.

Популярність відеоігор зумовлена давніми традиціями гри серед людства. Незважаючи на те, що вони використовують комп'ютерні технології, вони, по суті, залишаються іграми, які мають властивості та характерні риси ігрового процесу.

Масова культура визначає сферу взаємодії особистості, суспільства та культури в умовах складного соціального середовища, що вимагає створення «мостів» для цієї взаємодії.

В цьому контексті відеоігри можуть бути розглянуті, як один з таких «мостів», які сприяють взаємодії між особистістю, суспільством та культурою. Вони дають можливість спілкуватися людям з будь-якої точки світу з різними політичними та релігійними поглядами, формуючи нове глобальне суспільство, яке вимагає додаткових досліджень.

Стрімкий розвиток технологій змінює наше повсякденне життя, очевидно, впливаючи й на розвиток культури.

Зокрема, К. Станіславська вказує на сучасну «стадію пост-неокультури, де переважають електронні комунікації та глобальні мультимедійні канали» [25, с. 276].

В свою чергу, Е. Фінк розглядає гру як невід'ємну складову людського життя, будь-якого історичного періоду, яка «належить до основних екзистенційних актів людини» [46, с. 380].

При цьому відео-ігри, як симулякри, забезпечують неперевершене відчуття реальності. Це так звана імерсія, що, на думку Н.О. Стратонової «полягає у втраті сприйняття зовнішньої реальності та поглибленому зануренні у віртуальне середовище (візіонерство)», а також піддається впливу «екзистенційної порожнечі» та «неможливості само-трансценденції», кризі самоідентифікації, що стимулює специфічний ескапізм через імітацію у розвагах [26, с. 151].

Сюжети відеоігор зазвичай мають відношення до міфологічних та язичницьких доктрин або до магічних систем, які зазвичай складаються з різних елементів.

Наприклад, Г. Чайка доречно зауважує, що відеоігри стають більш популярними, коли в них використовується багато архетипічних образів і сюжетних варіантів [29, с. 431]. Це пояснює, чому так багато ігор мають зав'язку на прокляття, яке потрібно зняти. Такий сюжет стає ідеальним полем для відтворення юнгівських архетипів, таких як Мудрець, Дитина, Тінь та інші.

Популярність відеоігор сьогодні також зумовлена бажанням сучасної людини, яка часто звертається до гедонізму, зануритися у віртуальні світи. Вона шукає відпочинок не через релігію, що потребує значної духовної праці, а в ігровому середовищі, де все здається «реальним», але не є «дійсним».

Очевидно, що постмодернізм з його концепцією гри в культурі значно вплинув на поширення цього популярного алгоритму людського існування, де все «зміщене» і не потребує серйозного відношення.

А. Шо, резюмуючи поточний стан дослідження проблем відео-ігор, вказує на три аспекти: хто грає, як грають, у що грають. Але для більш

продуктивного дослідження могли б бути корисні міждисциплінарні підходи, що об'єднують філологію, антропологію, економіку, філософію тощо [63, с. 404-405].

Вважають, що культурологічний підхід міг би служити таким міждисциплінарним зв'язком, проте, на жаль, попри значну увагу до цієї теми, і досі відсутні цілісні дослідження з цього напрямку.

Л. Конзак намагається на прикладі однієї з ігор продемонструвати можливість методу аналізу відео-ігор, який охоплює апаратно-програмний код, забезпечення, функціональність, геймплей, сенс, «референційність» та соціокультурний аспект, використовуючи семіотичний підхід [55]. Це одна з рідкісних спроб об'єднати технічну та естетико-соціокультурну складову. Проте, на нашу думку, важливіше розглядати ігри не стільки з технічного боку, а як тексти, які потребують читання через систему архетипів, символів та соціокультурних натяків, що у них закодовані.

Сучасні відео-ігри відіграють більшу роль, аніж просто засіб розваги, доступний завдяки цифровій культурі. Вони можуть стати важливим джерелом знань та сприяти науковим відкриттям. Це стосується певних категорій ігор, спрямованих на науку та освіту, а не типових квестів чи шутерів.

Можна прийти до висновку, що відео-ігри стали невід'ємним явищем у сучасній культурі, маючи всі основні риси мистецького артефакту. Вони активно взаємодіють з різними сферами культури (включаючи релігію, політику, освіту, науку, виховання, мистецтво).

Крім того, відеоігри відкрили нові можливості для традиційної культури (за допомогою, наприклад, створення віртуальних турів або вирішення наукових проблем через геймплей).

У такому контексті переклад та локалізація відео-ігор є необхідними інструментами для подальшого розвитку масової культури та популяризації відео-ігор як одного із сучасних засобів міжкультурної комунікації у світі.

Специфіка відеоігор полягає в тому, що вони створюють власні уявні світи, де гравець може переживати пригоди та взаємодіяти з різноманітними

персонажами. Ці ігрові світи є не лише місцем розваги, а й платформою для взаємодії між культурними елементами, мовами та соціальними конструкціями.

Відеоігри, як складова соціально-культурного простору сучасності, відіграють значну роль у формуванні спільнот, розвитку технологій та впливі на культурний ландшафт. Серед аспектів впливу можна виділити:

- культурну приналежність та ідентичність. Відеоігри виконують роль платформи для формування ідентичності серед гравців. Геймерська спільнота розширює свої межі, створюючи культурні норми, обговорюючи та впливаючи на погляди та цінності [26];

- співтовариство та комунікацію. Відеоігри об'єднують людей з різних куточків світу через спільні інтереси. Це сприяє розвитку міжкультурного спілкування та взаєморозуміння через спільну мову геймерського досвіду;

- технологічний розвиток. Геймінг сприяє розвитку технологій, таких як віртуальна реальність, штучний інтелект, графічні можливості, що не тільки використовуються у відеоіграх, а й мають застосування в інших сферах життя;

- естетика та мистецтво. Багато відеоігор визнані як високохудожні твори, які мають значний вплив на культуру й мистецтво. Вони стають платформою для вираження та розповсюдження художніх ідей;

- вплив на психологію та соціальну поведінку. Відеоігри можуть впливати на психологічний стан та поведінку людини. Вони можуть стимулювати розвиток навичок, але також можуть викликати занепокоєння щодо питань психічного здоров'я;

- економічний аспект. Геймінг – це галузь, яка володіє значним економічним потенціалом, маючи великий вплив на світовий ринок розваг та індустрію розваг [17].

Отже, відео-ігри стали не тільки засобом розваги, а й набули статусу масової культури, глибоко впливаючи на сучасне суспільство. Відеоігри стали платформою для соціальної взаємодії, сприяють інтеграції, формують нові комунікаційні моделі та можуть мати великий вплив на освіту та наукові

дослідження. Ця форма розваги відображає культурні уподобання та сприйняття людей, що робить їх важливим елементом сучасної соціокультурної реальності.

Відео-ігри також відображають соціокультурні контексти, надаючи можливість гравцям поглибитися в різноманітні аспекти історії, філософії, мови та інших аспектів світу. Це сприяє виникненню та поширенню специфічних мовних конструкцій, включаючи сленг, який може бути унікальним для кожної гри та відображати її особливості та контекст.

Оскільки відеоігри мають значний вплив на формування соціальних уявлень, їх вивчення є ключовим для розуміння та аналізу використання сленгу в цьому контексті. Такий підхід дозволить розкрити різноманітність та особливості перекладу сленгових виразів у відеоіграх англomовного середовища.

2.2. Варіативність тактик у перекладі сленгізмів в відеоіграх

Загальний аналіз стратегій перекладу сленгових виразів у відеоіграх виявляє різноманітні підходи, що використовуються для вирішення складнощів та особливостей перекладу мовленнєвих конструкцій, що є інтегральною частиною геймінгового виміру.

Вибір перекладацької тактики у відео-ігровому перекладі є складним процесом, оскільки вимагає збалансованості між відтворенням оригінального тексту та адаптацією до культурних та мовних особливостей цільової аудиторії.

У випадку відеоігор перекладачеві слід керуватись певними тактиками через такі аспекти:

- контекст гри. Важливо враховувати не лише слова чи вирази, але й загальний контекст гри та специфічність її світу. Деякі терміни можуть мати унікальні асоціації або значення у віртуальному світі гри;

- збереження атмосфери. Перекладач повинен стежити за тим, щоб його переклад відтворював тон та стиль оригіналу. Це особливо важливо у випадку, коли сленг або термінологія впливають на настрій чи атмосферу гри;

- прийняття цільової аудиторії. Перекладач повинен враховувати, як цільова аудиторія сприйме використані сленгові вирази. Навіть якщо переклад відбувається у форматі локалізації, необхідно забезпечити зрозумілість та адаптацію мовлення до місцевого контексту [18].

Сучасний переклад сленгу відео-ігор відображає широкий спектр стратегій та тактик.

Транскрипція – одна з тактик полягає у використанні транскрипції або фонетичного написання сленгових виразів для збереження їхнього вимовного звучання та автентичності.

Так, у відео-грі Grand Theft Auto: San Andreas [117] український переклад використовує транскрипцію, наприклад, «homies» транскрибується як «хоміз» для збереження вимовного звучання та вираження автентичності.

Стратегія транслітерації передбачає переклад сленгового виразу шляхом його фонетичного або буквального передавання з вихідної мови в цільову мову. Транслітерація дозволяє зберегти зовнішній вигляд сленгового виразу, але не передає його значення або контекст [30].

Калькування застосовується для збереження оригінального сленгу в перекладі, що дозволяє зберегти ідіоматичність, адаптуючи лексичну одиницю лише до граматичних та мовленнєвих вимог мови перекладу. В грі Cyberpunk 2077 український переклад зберігає власне значення сленгового виразу «ripperdoc» (хірург-імплантолог) з англійської мови, пропонуючи еквівалентний та зрозумілий термін [117].

Еквівалентність – спроба знайти еквівалентні вирази або фрази у мові перекладу, які відображають сенс і стиль оригінального сленгу. У грі The Witcher 3: Wild Hunt український переклад використовує еквівалентні вирази для відображення оригінального сленгу [36, с.47]. Так, англійське «rain in the ass» перекладено як «сльози з неба». Використання стратегії заміни сленгу

еквівалентом передбачає заміну сленгового виразу з вихідної мови на відповідний вираз у цільовій мові. Ця стратегія використовується тоді, коли в цільовій мові існує аналогічний сленговий термін, що має схоже значення або викликає подібні асоціації.

Наприклад, «grind» (укр. «подрібнити») вказує на тривалу гру з метою набрати досвід чи ресурси. Український еквівалент може бути «марно крутити» або «безперервна гра».

«Nerf» – в англійському сленгу це вказує на зменшення потужності гри, зазвичай через оновлення чи патчі. Українським еквівалентом може бути «ослаблення» чи «зменшення ефективності» [18].

«Boost» – вказує на підвищення потужності гри або гравця. Українською може трансліюватися як «підсилення» або «підвищення».

Контекстуальне перекладання – адаптація сленгових виразів в залежності від контексту ситуації або персонажів у грі для кращого розуміння аудиторією цільової мови.

У грі Mass Effect український переклад використовує контекстуальні переклади сленгу залежно від ситуації. Наприклад, вираз «piece of cake» у різних контекстах перекладено як «легко» чи «просто» [18].

Локалізація – розробка перекладу, який враховує особливості мови, культури та локальних уподобань аудиторії. У грі Overwatch український переклад враховує культурні та мовні особливості, змінюючи, наприклад, вираз «Cheers, love! The cavalry's here!» на «Ура, дівчина-кавалерист на місці!» [108] для кращого сприйняття аудиторією.

Локалізація комп'ютерних ігор – це складний процес, що включає адаптацію тексту для мови країни виходу гри. Перекладач виступає як співавтор розробників, стикаючись з різними типами текстів, включаючи інформативні, експресивні, оперативні та аудіо-мультимедійні тексти.

Кожна з цих тактик має свої переваги та обмеження в контексті збереження стилю, специфіки та ідіоматики гри. Проведення аналізу різноманітних тактик перекладу дозволить зрозуміти, як вони впливають на

сприйняття гравця, зберігаючи автентичність та специфічний характер сленгу, що є важливим аспектом відео-ігрового перекладу.

Глобалізаційні процеси значною мірою сприяють використанню іншомовної лексики. Особливо у випадку відеоігор, де переклад має свої відмінності та корелює з концепцією локалізації.

Для аналізу перекладених відео-ігор найбільш прийнятними є теоретичні рамки, запропоновані Е. Честерманом, включаючи набір з тридцяти синтаксичних, семантичних і прагматичних перекладацьких стратегій [40].

Відео-ігровий сленг охоплює широкий спектр термінів, виразів та абревіацій, які використовуються гравцями для швидкої та ефективної комунікації під час гри. Ця специфіка мови відображає особливості гральної культури, спільні цінності та норми гравців, як стверджує К. Чамберс [39].

Важливим аспектом є розрізнення та пояснення на прикладах сленгових виразів, що походять з англійської мови та використовуються в англійськомовних відеоіграх.

Наприклад, терміни «noob», «pwn», «camping» є типовими прикладами відео-ігрового сленгу. Крім того, існує також вираз «gank», який походить від англійського словосполучення «gang kill» та описує ситуацію, коли група гравців атакує та убиває одного або кількох інших гравців [80; 84; 94; 98].

Перефразування також використовується як одна зі стратегій перекладу сленгових виразів з вихідної мови на цільову мову, коли в останній немає точного еквіваленту для даного сленгового виразу.

У такому випадку перефразування дозволяє передати сутність та емоційний відтінок оригінального виразу за допомогою аналогічних виразів або ідіоматичних конструкцій, що більш загальні, але не втрачають важливих аспектів оригінального сленгу.

Наприклад, «level up» – «підняти рівень»; «power-up» – «збільшення потужності»; «respawn» (укр. «відродження») – «повторно відродитися»; «boss

fight» – «бій з босом»; «grind for loot» (укр. «молоти на здобич») – «збирати бонуси у грі» [91].

Український геймерський сленг є не дослідженим мовним і соціальним явищем. Існують окремі статті на спеціалізованих сайтах, таких як словник кібер-спорту, але систематичних досліджень щодо нього не проводилося. Отже, для ознайомлення зі сленгом українських гравців відеоігор можна спостерігати лише під час гри українських команд або спілкуючись з гравцями. Це ускладнює переклад Геймерського сленгу з англійської на українську та навпаки.

Найпоширенішим методом перекладу Геймерського сленгу з англійської мови на українську є транскодування – спосіб перекладу, при якому звукова або графічна форма слова вихідної мови передається засобами абетки мови перекладу. Це обумовлено відсутністю в українській мові адекватних відповідників ігровим поняттям.

Український геймерський сленг активно використовує транслітерацію, наприклад, абревіатура «afk» (away from keyboard) використовується у вигляді абревіатури «афк», а поняття «skill» (як ігрова характеристика персонажа) також транскрибувалося як «скіл» [77:79].

В свою чергу широко застосовується транскрипція, наприклад, «cool down» (час, що минає перед повторним використанням предмета, заклинання, навички) – українці вживають термін «кулдаун». Поширеним є змішане транскодування, наприклад, «level-up» (підвищення ігрового рівня) перекладено як «левелап» [91].

Таким чином, активно використовується транслітерація, транскрипція, змішане транскодування, адаптивне транскодування, де форма англійського слова адаптується до фонетичної або граматичної структури української мови. Наприклад, «голда» (від англ. gold), «рашити» (від англ. rush), «ачівка» (від англ. achievement) [108].

Крім того, значну частку українського Геймерського сленгу становлять кальки, такі як поняття «Easter egg», яке увійшло у сленг як «пасхалка» і активно використовується гравцями [73;82].

Отже, у варіативності тактик перекладу сленгізмів у відеоіграх основними підходами є транскодування, транслітерація, транскрипція, адаптивне транскодування та кальки. Кожен з цих методів використовується для передачі особливостей ігрового мовлення, враховуючи специфіку та контекст гри, щоб забезпечити належне розуміння аудиторії та зберегти автентичність виразності та характеру оригінального тексту.

2.3. Константна складова перекладу сленгу в англомовних відеоіграх

У перекладі сленгу в англомовних відеоіграх виявляється певна стійкість підходів, які забезпечують консистентність і співпрацюють для збереження автентичності та зрозумілості оригінального контенту. Специфічність і контекст гри вимагають уважного підходу до перекладу сленгових виразів, що залишається постійною складовою у процесі локалізації англомовних ігор.

Зокрема, збереження консистентності в перекладі сленгу базується на застосуванні тих самих технік та методів перекладу, що й в оригінальному тексті. Важливість врахування стилістичних особливостей та індивідуальних рис гри зумовлює використання спеціалізованих термінів, щоб забезпечити зрозумілість та адаптацію для англомовного аудіо супроводу та текстів ігрового інтерфейсу.

Крім того, стабільність в перекладі сленгу у відеоіграх забезпечує сприйняття основного контенту без втрати його унікальності та характеру. Це вимагає постійного аналізу новітніх сленгових висловів та контекстуального врахування їх значень для адекватного перекладу та збереження відповідності до стилю та тематики гри.

Особливості перекладу сленгу в англомовних відеоіграх можна узагальнити в рамках константних складових. Вони відображають важливі аспекти, які впливають на процес передачі та відтворення геймерського сленгу в мові перекладу. Нижче подано деякі з константних складових перекладу сленгу в англомовних відеоіграх.

1. Технічна термінологія. У відеоіграх з чітко визначеними механіками та особливими термінами може бути специфічна технічна лексика, наприклад, «aggro», «spawn», «boss fight» [78;118] та інші. Перекладач повинен зберігати не лише лексичне значення, а й контекст, щоб передати ці характеристики гри в цільовій мові.

2. Культурні та контекстуальні аспекти. Геймерський сленг часто містить посилання на популярні культурні або історичні явища, фільми, телешоу, меми тощо. Перекладач повинен бути ознайомлений з цими культурними відтінками та знайти відповідні еквіваленти в цільовій мові для збереження гумору, контексту та стилю.

3. Стилiстичні особливості. Геймерський сленг може мати власні стилістичні особливості, що відображають характер гри, персонажів або ситуацій. Перекладач повинен відтворити цей стиль мовлення, використовуючи відповідні засоби виразності та ідіоматичні вирази.

4. Експресивність та виразність. Відео-ігровий сленг має свою виразність та експресивність, яка часто підкреслює емоційний стан персонажів або гравців. Перекладач повинен знаходити еквіваленти, що передадуть ці емоційні аспекти в цільовій мові.

5. Адаптація та уніфікація. Для забезпечення зрозумілості та доступності широкому колу аудиторії, перекладач часто здійснює адаптацію геймерського сленгу, спрощення та уніфікацію термінів в мові перекладу.

6. Контекстуальний аналіз. Перекладач має враховувати контекст гри, персонажів, ігрового світу та жанру для точного передавання не лише лексичного значення, а й внутрішньої логіки та культурних аспектів геймплею.

Ці складові важливі для відтворення геймерського сленгу в перекладі відеоігор та забезпечення точності, вірності контексту та зрозумілості у цільовій мові.

Стратегія збереження оригінального сленгу передбачає залишення сленгового виразу без перекладу з метою збереження його автентичності та стилю. Цей підхід використовується в тих випадках, коли сленговий вираз є відомим серед геймерської аудиторії або коли переклад може вплинути на втрату специфічного смислу.

Наприклад:

«loot» (укр. «здобич, грабувати») – термін, що використовується для позначення предметів або нагороди, які гравець отримує в грі;

«XP» (від «experience points») [89] вказує на бали досвіду, які гравці збирають у грі;

«speedrun» (укр. «швидкісний біг») – вживається для опису гри, в якій гравці намагаються пройти якомога швидше.

Вище наведені приклади демонструють, як деякі сленгові вирази можуть бути залишені незмінними у перекладі, оскільки вони є загальними та відомими для гравців.

Деякі зі специфічних сленгових виразів, наприклад, в грі «Роблокс» (Roblox – онлайн-геймінгова платформа та гра), включають:

«ODer» – коротка форма від «online dater», що вказує на гравця, який шукає романтичні стосунки у грі;

«noob» [94;96] – той же термін, який ми розглядали раніше, використовується для позначення новачків у грі;

«lobby» (укр. «передпокій, вестибюль») – локальне місце для гравців перед входом у конкретну гру на платформі;

«obby» – скорочена форма від «obstacle course» (смуга перешкод), вказує на гру, де гравці повинні подолати складні перешкоди [36].

Стратегія збереження оригінального сленгу в перекладі відеоігор є важливою для збереження атмосфери та контексту гри, а також для

підтримання емоційного зв'язку з оригінальною версією гри. Для цього перекладачам варто використовувати деякі стратегії.

1. Контекстуальне відтворення. Перекладачі повинні враховувати контекст, у якому використовується сленг в оригінальній грі. Це включає у себе розуміння ситуацій, персонажів та особливостей геймплею. Важливо знайти відповідний еквівалент сленгового виразу, який точно передасть його значення та виразність у цільовій мові.

2. Повне або часткове відтворення. Перекладачі можуть вибирати між повним або частковим відтворенням оригінального сленгу в мову перекладу. Іноді повне відтворення може бути недостатньо зрозумілим для цільової аудиторії, тому часткова адаптація може зберегти грубі сенси або концепції оригіналу, забезпечуючи зрозумілість.

3. Підтримка контекстуальних анотацій. Деякі перекладачі включають контекстуальні пояснення або анотації в перекладі, які допомагають розуміти специфіку вживання сленгу у відеогрі. Це може бути корисним для аудиторії, яка не знайома з оригінальною культурою гри.

4. Користування еквівалентами. Замість прямого перекладу сленгу, перекладачі можуть шукати аналогічні вирази, фрази або сленгові терміни, що сприймаються аналогічно або передають подібне емоційне забарвлення та контекст.

5. Консервація унікальності. Під час перекладу сленгу важливо зберегти унікальність та характеристики оригінального виразу або терміну, які формують специфіку та ідентичність гри.

Збереження оригінального сленгу у перекладі відеоігор дозволяє зберегти унікальність та контекст гри, але вимагає балансу між вірністю оригіналу та зрозумілістю для аудиторії цільової мови.

В геймерському сленгу часто вживаються сталі вислови, що отримали популярність серед ігрової спільноти та мають власні унікальні значення. Такі вислови можуть мати зв'язок із конкретними відеоіграми, жанрами чи ігровими обставинами.

Так, вислів «AFK» (Away From Keyboard) [77], який вказує на те, що гравець тимчасово відсутній і не бере участі в грі. Ще один приклад: «EZ» (скорочення від «easy») – використовується для вираження впевненості в легкості виконання завдання або перемоги в грі. Вираз «nerf» виголошується, коли гравець вважає, що конкретний персонаж, обладнання чи можливість в грі є надто сильними.

Наведемо приклади висловів та термінів в геймерській культурі, що залишаються незмінними у багатьох мовних версіях гри:

«Game Over» – вказує на поразку гравця або завершення ігрового сеансу (використовується у багатьох іграх, таких як Super Mario, Pac-Man тощо) [116];

«Save Point» (точка збереження) – місце, де гравець може зберегти свій прогрес у грі (зустрічається у багатьох рольових іграх, таких як Final Fantasy, The Legend of Zelda) [102].

«Level Up» (підняття рівня) – досягнення нового рівня персонажа з отриманням нових навичок або можливостей (поширений термін у багатьох RPG) [91];

«Respawn» (відродження) – повторна поява гравця у грі після смерті персонажа (використовується у багатьох шутерів і онлайн іграх) [118];

«Boss Fight» (бій з босом) – сильний, важкий бій з основним ворогом або босом у грі (властивий багатьом великим іграм, наприклад, Dark Souls, World of Warcraft) [117].

Сталі вирази, наприклад, «Power-up» (збільшення сили) – об'єкт або елемент, що надає персонажу певні покращення чи навички (використовується у багатьох аркадних іграх, наприклад, Sonic the Hedgehog) [109];

«Achievement Unlocked» (отримано досягнення) – повідомлення про досягнення певної мети або завдання у грі (використовується в багатьох іграх, які підтримують систему досягнень).

Часто геймери створюють нові вислови, походження яких пов'язане з особливостями гри. Наприклад, у грі «World of Warcraft» виникло слово «aggro», що вказує на відносно негативне привернення уваги ворогів. У

«Minecraft» вживають слово «creepers» для позначення ворожих персонажів, які підірвуться поруч з гравцем.

Ці сталі вислови та фрази розвиваються та стають невід'ємною частиною спілкування серед геймерів, створюючи спільну мову та співпрацю в ігровому середовищі. Вони можуть виникати як результат спільного використання, а також унаслідок впливу конкретних ігор або гравців, що стали відомими в ігровій спільноті.

Геймери активно використовують аббревіації та скорочення для ефективного спілкування під час гри.

Наприклад:

– «AFK» [77] – Away From Keyboard – використовується, коли гравець на короткий час покидає клавіатуру.

– «BRB» [79] – Be Right Back – гравець повідомляє, що скоро повернеться після відходу на короткий час.

– «DPS» [81] – Damage Per Second – вживається для оцінки потужності атаки.

– «GG» [86] – Good Game – виявляє повагу й визнання після завершення гри.

– «HP» [89] – Health Points – вказує на кількість здоров'я гравця.

– «LOL» [92] – Laugh Out Loud – використовується для вираження сміху або жарту.

– «MP» [93] – Mana Points – відображає ресурс для магічних дій.

– «PVP» [97] – Player versus Player – позначає режим гри, де гравці змагаються один проти одного.

Ці скорочення та аббревіації спрощують та прискорюють комунікацію під час гри, сприяючи взаєморозумінню між гравцями та встановленню спільного мовлення в геймерському співтоваристві.

Отже, важливість константної складової перекладу сленгу англomовних відеоігор на цільову мову підтверджується її автентичністю та загальноновживаністю.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було проаналізовано відео-ігри, як складову соціально-культурного простору, важливі аспекти варіативності та стабільності перекладу сленгізмів у відеоіграх. Встановлено, що відео-ігри відображають соціокультурні контексти, надаючи можливість гравцям заглибитися в різні аспекти історії, філософії, мови тощо, що сприяє виникненню та поширенню специфічних мовних конструкцій, зокрема сленгу. Основні висновки вказують на значущість та складність перекладу специфічної геймерської лексики.

Вивчено відео-ігри як складову соціально-культурного простору, що створює свою унікальну лінгвістичну модель, де сленг відіграє вагомий роль у сприйнятті та спілкуванні гравців.

У результаті дослідження варіативності та константності перекладу сленгізмів в відеоіграх було виявлено цікаві аспекти, що відображають складність перекладу специфічної лексики в цій галузі. Встановлено, що відео-ігри не лише є складовою соціально-культурного простору, але також створюють власний лінгвістичний світ, що відрізняється від загальної мовної норми.

Аналіз варіативності тактик перекладу сленгізмів виявив різноманітні підходи до адаптації геймерської лексики – стратегії перекладу варіюються, оскільки важливо враховувати контекст ігор, їх жанри, а також мету та аудиторію перекладу.

Співвідношення константності та змін у перекладі сленгізмів в англійськомовних відеоіграх показало, що існують елементи лексики, які залишаються сталими в різних перекладах. Проте, через динамічність геймерського середовища, велика кількість сленгових виразів постійно змінюється та адаптується, тому постійне оновлення та адаптація перекладу стає важливим аспектом у збереженні актуальності та зрозумілості мовної лексики в ігровому світі.

РОЗДІЛ 3. СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕО-ІГРОВОГО СЛЕНГУ

3.1 Основні способи та прийоми перекладу сленгізмів відео-ігрового дискурсу

Переклад сленгових висловів у відео-ігровому контексті представляє собою складне завдання, оскільки потребує врахування грифу ситуації, специфіки геймерської культури та особливостей цільової аудиторії. Для ефективного перекладу відео-ігрового сленгу перекладачі можуть використовувати різні стратегії та методи. Нижче подано докладний опис основних стратегій та методів перекладу сленгу в геймерському дискурсі.

Стратегія збереження оригінального сленгу передбачає використання сленгового виразу без перекладу з метою збереження його автентичності та стилю. Цей підхід використовується у випадках, коли сленговий вираз має широке визнання серед геймерської аудиторії або коли переклад може втратити специфічний смисловий зв'язок. За цією стратегією перекладачі намагаються зберегти оригінальний сленговий вираз без змін або з незначними адаптаціями [14].

Наприклад: 1) «level up» – «level up», 2) «respawn» – «respawn», 3) «boss fight» – «boss fight». У наведених прикладах сленгові вислови зберігаються без перекладу, оскільки вони широко використовуються та розуміються гравцями.

Для підтвердження застосування цієї стратегії важливо зазначити дослідження вчених в цій сфері.

Наприклад, у праці «The New Partridge Dictionary of Slang and Unconventional English» за авторством Т. Дензела [44] розглядається використання стратегії збереження оригінального сленгу при перекладі відеоігор та аналізується його вплив на сприйняття гри гравцями.

Стратегія транслітерації включає в себе переклад сленгового виразу шляхом фонетичного або буквального відтворення з вихідної мови в цільову.

Цей метод дозволяє зберегти зовнішній вигляд сленгу, але не передає його смислу або контексту.

У використанні стратегії транслітерації перекладачі переносять сленговий вираз з вихідної мови в цільову, зберігаючи його зовнішню форму або фонетичне відтворення. Цей метод застосовується, коли відсутній прямий еквівалент сленгового вислову в цільовій мові або коли переклад може втратити автентичний характер. Наприклад, «LOL» (Laughing Out Loud) – «Лол» [92].

Для підтвердження використання цієї стратегії важливо вказати на дослідження вчених у цій сфері. У статті Девіда Чеха «Challenges in video game localization: An integrated perspective» [45], досліджується застосування транслітерації при перекладі сленгу в відео-ігровому дискурсі та аналізується його вплив на сприйняття гри гравцями.

Стратегія заміни сленгового вислову еквівалентом полягає у заміні сленгового вислову з вихідної мови на еквівалент у цільовій мові. Ця стратегія використовується, коли в цільовій мові існує аналогічний сленговий термін зі схожим значенням або асоціаціями. Заміна еквівалентним виразом дозволяє зберегти сенс та емоційний відтінок. Наприклад: «hang out» [87] – «чекай».

Таким чином, сленгові вирази замінюються еквівалентами, що мають схоже значення та емоційний відтінок [14]. Застосування такої стратегії є одним із основних методів перекладу сленгів у відео-ігровому дискурсі, дозволяючи зберегти сенс та емоційну виразність сленгових висловів при їх перекладі.

Перефразування відноситься до стратегій перекладу сленгових висловів з однієї мови на іншу. До неї вдаються, коли в цільовій мові немає точного еквіваленту сленгового виразу, але можна передати його суть і емоційне забарвлення за допомогою аналогічних виразів або вживанням ідіоматичних конструкцій.

Перефразування означає заміну сленгового вислову більш загальним, але зі збереженням його суті і емоційного відтінку. Перекладачі можуть

користуватися синонімами, аналогічними виразами або перекладати сленг у вигляді ідіоматичних висловів, які мають схоже значення чи емоційний зміст у цільовій мові.

Наприклад, «to hit the jackpot»– «отримати багато золота». Дослідження «The Localization of Videogame Slang: A Case Study of 'Borderlands 2'» [48], де вивчалася переклад сленгу в відеоіграх і використовувалася стратегія перефразування, може служити доказом ефективного використання цієї стратегії. Перефразування є ефективним методом перекладу сленгових висловів у відео-ігровому дискурсі, що дозволяє зберегти сенс та емоційну виразність, навіть якщо точний еквівалент відсутній у цільовій мові.

Локалізація – це ще одна стратегія перекладу сленгових виразів з однієї мови на іншу, описана раніше. При цьому підході не лише перекладається сленг, а й адаптується до конкретної мови та культури цільової аудиторії. Локалізація включає створення нових висловів, що мають схожий ефект і контекст у цільовій мові, зберігаючи сутність та емоційну виразність оригінального сленгу.

Локалізація, у контексті перекладу сленгових висловів, означає адаптацію таких виразів з урахуванням особливостей цільової мови та культурного контексту. Перекладачі створюють нові вислови, що відповідають сленговим виразам вихідної мови, використовуючи термінологію, аналогічну для цільової аудиторії.

Наприклад, «epic fail» – «повний провал» [106] (локалізація сленгу з використанням аналогічної термінології у цільовій мові). Це дозволяє створити нові вирази, що адаптовані до культурного та мовного середовища цільової аудиторії, зберігаючи при цьому сенс та емоційну виразність оригінального сленгу.

Використання стратегії локалізації вимагає уваги до цільової аудиторії, мовних та культурних особливостей, а також контексту використання сленгових виразів у відео-грі. Дослідження в області локалізації відео-ігрового

сленгу, такі як робота Г. Компаці [48], можуть бути корисними для поглибленого розуміння цієї стратегії.

Локалізація є ефективним методом перекладу сленгу, оскільки вона дозволяє адаптувати вирази до мови та культурного середовища цільової аудиторії, забезпечуючи зрозумілість та виразність в перекладі. Важливо враховувати, що вибір конкретної стратегії або прийому перекладу сленгів залежить від контексту, специфіки гри та мети інтенції автора. Комбінація декількох стратегій також може бути ефективною для досягнення найкращого перекладу.

Комбінування різних методів перекладу сленгу відображає ефективний підхід до передачі відео-ігрового дискурсу. Це дозволяє досягти точності, виразності та культурної відповідності в перекладі сленгових висловів. Використання різних методів перекладу сленгу з ігор має на меті досягнення максимально точного та ефективного перекладу.

Такий підхід включає в себе комбінацію збереження оригінального сленгу, транслітерації, заміни еквівалентом, парафразування та локалізації в залежності від контексту та особливостей перекладу.

Наприклад, «That's lit!» [113] – «Вогонь!» (поєднання локалізації та заміни еквівалентом для збереження виразності та сенсу оригінального сленгу).

Таким чином, можна підтвердити, що використання комбінації методів перекладу дозволяє використовувати найкращі практики з різних стратегій, сприяючи якісному та адекватному перекладу сленгових висловів з відео-ігрового дискурсу.

Необхідно ретельно вивчити особливості ігрового контексту, а також культурний та мовний контекст цільової мови для досягнення найкращих результатів при комбінуванні методів перекладу.

3.2 Адекватність та еквівалентність при перекладі відео-ігрових сленгізмів

Однією з ключових задач у перекладі сленгових висловів є знаходження еквівалентів з тотожним значенням і тим самим рівнем експресивності, як у мові оригіналу.

Встановлення відповідності між експресивністю лексики у мові оригіналу та перекладі є складним завданням. Згідно з І. Онушканичем, у більшості випадків перекладачі, враховуючи цю різницю у ступені експресії, надають менш виразні еквіваленти української мови [20, с. 297].

Проте, на нашу думку, якщо сленгові вирази призначені для передачі конкретних емоцій, необхідно докладати зусиль для якомога точнішого відтворення емоційної зарядженості, яку, наприклад, персонаж кінострічки чи відео-гри виражає не лише словесно, а й через жести, міміку.

У більшості випадків переклад сленгу здійснюється за допомогою еквівалентних виразів, стилістично нейтральних варіантів або жаргону. При перекладі сленгу важливо використовувати еквівалентні вирази, які наявні у мові перекладу. Ці еквівалентні вирази відіграють ключову роль у процесі перекладу і часто служать основою для виконання перекладу [20, с. 297].

Адекватність та еквівалентність при перекладі відео-ігрових сленгізмів є ключовими поняттями, оскільки вони визначають точність та відповідність між оригінальним терміном у геймерському середовищі та його перекладом. При перекладі відео-ігрових сленгізмів важливо дотримуватися адекватності та еквівалентності, оскільки ці поняття відіграють важливу роль у збереженні сенсу та значення оригінального виразу.

Досягнення адекватності і еквівалентності у перекладі сленгу відео-ігор може здійснюватися різними способами.

Наприклад, у грі «World of Warcraft» існує термін «aggro» [115], який використовується для опису привернення уваги монстрами на персонажа. При перекладі цього терміну адекватним та еквівалентним може бути термін

«агро», який зберігає схоже значення та використовується в україномовній геймерській спільноті.

У «League of Legends» термін «gank» [84] вказує на несподівану атаку на ворожого гравця. В українському перекладі йому може відповідати термін «ганк», який передає аналогічне значення та активно використовується гравцями під час гри.

Важливо зберігати співвідношення між оригінальним терміном та його перекладом, щоб уникнути непорозумінь серед геймерської аудиторії та забезпечити оптимальне сприйняття та взаєморозуміння в контексті відеоігор.

Переклад сленгу з англійської на українську має свої особливості, оскільки деякі сленгові вирази можуть бути важкі для точного еквівалентного перекладу.

Наприклад, термін «noob» (також «n00b» або «newb») [94] походить від англійського слова «newbie», що дослівно перекладається як «дилетант, новачок». Спочатку це слово не мало негативного забарвлення, і в основному застосовувалося до інтернет користувачів, що не мають досвіду в тій чи іншій області (онлайн-ігри, форуми, тематичні чати).

Термін «rwn» [98] насправді походить від помилкового набору букв в англійському слові «own» («володіти або перемагати»). Тому його можна розглядати як аббревіатуру або лайтмову в англійському геймерському сленгу. У геймерському жаргоні «rwn» може означати виграш або домінування в грі, зазвичай у ситуаціях, коли один гравець дуже вдало подолав іншого, або отримав «владу» над грою, у буквальному та фігуральному сенсі.

Відео-ігровий дискурс часто використовує сленгові вирази для передачі емоцій, настрою та характеру персонажів. Збереження експресивної адекватності у перекладі відео-ігрових сленгізмів є важливим, оскільки воно допомагає підтримати виразність та емоційну силу оригінальних виразів.

Наприклад вираз «What a rush!» [108] в контексті геймерського сленгу використовується, щоб висловити враження від певної події, досягнення чогось важливого або відчуття успіху під час гри і може бути перекладений на

українську мову як «який успіх!» або «круто!» Проте «rush» – це поспіх, поспішати, тобто дослівний переклад – «Що за поспіх!». Дослівний переклад «You rock!» на українську буде «ти – скеля, каміння», проте у геймерському середовищі цей сленгізм українською може звучати, як: «Ти крутий!»

Адекватність та еквівалентність є важливими поняттями при перекладі сленгових висловів у відеоіграх. Забезпечення адекватного та еквівалентного перекладу є вирішальним завданням для перекладача, оскільки це гарантує збереження сенсу, емоційного виразу та культурної відповідності сленгових висловів у цільовій мові.

Семантична адекватність перекладу сленгових висловів у відеоіграх відіграє важливу роль у збереженні сенсу та значення оригінальних висловів. Перекладач повинен розуміти семантику та конотації сленгу у контексті відеоігрового дискурсу та передати їх у цільовій мові з максимальною точністю.

Неправильне тлумачення або передача семантики може призвести до втрати гумору, експресії або характерних особливостей вислову, як стверджує Р. Гарсія [49].

Наприклад, у відео-грі зустрічається сленговий вираз «faceralm», який виражає реакцію на щось незграбне або безглузде. Семантично відповідним перекладом цього виразу може бути «рукачоло» [107], враховуючи контекст та специфіку гри.

Переклад сленгового виразу у відео-ігровому дискурсі має передавати сенс та конотації оригінальних висловів. Перекладач повинен розуміти контекст та відтінки значення сленгу у відеоіграх, вказує Гамбієр І. у праці «Handbook of translation studies» [51].

Для забезпечення адекватності перекладу часто використовуються методи збереження оригінального сленгу, транслітерації та заміни еквівалентом. Наприклад, у відео-ігровому контексті вислів «I got your back» може бути адекватно перекладений як «Я тебе підтримаю» або «Я тебе прикрию» залежно від контексту.

Сленгові вирази у відео-ігровому дискурсі часто служать для передачі емоцій, настрою та характеру персонажів. При перекладі важливо зберегти ці експресивні аспекти. Наприклад, вислів «That's sick!» може бути адекватно переданий як «Це просто круто!» або «Це неймовірно!» в залежності від контексту та інтенції оригінального вислову.

Експресивна адекватність перекладу відео-ігрових сленгів спрямована на збереження виразності та емоційної сили оригінального сленгу під час перекладу [19]. Це важливо, оскільки відеоігри часто використовують сленг для передачі емоцій, настрою та інтенсивності ситуацій.

Так, згідно з дослідженням М. Джонсона «The Translation of Video Game Slang: Challenges and Solutions» [53], перекладач повинен використовувати виразові засоби цільової мови, щоб передати цю експресію та емоційну силу.

У грі може бути вжитий сленговий вираз «epic fail» [83], що означає катастрофічну невдачу або провал. Експресивно адекватний переклад цього виразу може бути «повний провал» або «грандіозний провал» в залежності від контексту та інтенсивності ситуації.

Культурна еквівалентність у перекладі відео-ігрових сленгізмів має значення для збереження культурних аспектів та контексту в перекладі.

До прикладу, у грі може вживатися англійський сленговий вираз «freeloader» [42], який означає гравця, що намагається отримати користь без надання власного внеску або хоче безкоштовно використовувати ресурси інших гравців. Для збереження культурної еквівалентності в перекладі перекладач має використати український еквівалент, який відображає подібне значення та контекст. Українським еквівалентом для «freeloader» може бути «паразит» або «халявщик» у відповідних ігрових ситуаціях.

Культурна еквівалентність у перекладі відеоігрових сленгів означає збереження культурних аспектів та контексту в перекладі, як зазначав Д. Катан у своїй праці «Translation and Conflict: A Narrative Account. Routledge» [54]. Важливо враховувати культурні особливості цільової аудиторії для

забезпечення зрозумілості та відтворення відповідного контексту у перекладі сленгу з ігор.

Деякі вирази або терміни сленгу можуть мати специфічне значення або використовуватись тільки в певних культурних контекстах. Отже, перекладач повинен бути ознайомлений з цими культурними аспектами та бути здатним знаходити культурні еквіваленти, щоб передати сенс і належний контекст у перекладі [22].

У перекладі відео-ігрових сленгів важливо враховувати культурні особливості та реалії цільової мови. Перекладач повинен знаходити відповідні вислови, які були б зрозумілі та прийнятні для представників цільової культури, тому важливо користуватися культурною еквівалентністю. Наприклад, вираз «rookie» [101] у відео-ігровому контексті може бути адекватно перекладений як «новачок» або «початківець» залежно від культурних конотацій та сприйняття.

Лінгвістична еквівалентність у перекладі відео-ігрового сленгу стосується збереження лінгвістичних характеристик, таких як мовний рівень, стиль, термінологія та граматики, для забезпечення схожих лінгвістичних властивостей у перекладених висловах порівняно з оригінальними виразами сленгу.

Наприклад, «NPC» (Non-Player Character) [95] – українською «неігровий персонаж» – це будь-який персонаж у грі, який не контролюється гравцем. «Неігровий персонаж» – типова усталена помилка бюджетних перекладів комп'ютерних ігор, тому що буквально значення англійського словосполучення – «персонаж не-гравця» (тобто «керований не гравцем»), тоді як поняття «неігровий» позначає персонажа, який знаходиться поза грою і з яким неможлива взаємодія. У сучасних перекладах настільних рольових ігор термін «NPC» зазвичай перекладається як «персонаж ведучого».

«Grinding» (укр. «молотити, перемалювати») – у відео-іграх повторювані та пов'язані з невеликим ризиком дії гравців, що спрямовані на отримання внутрішньо-ігрової вигоди.

Гравці можуть неодноразово відвідувати локації зі слабкими супротивниками і знищувати їх, та за рахунок цього поступово вдосконалювати свого персонажа. Українською може звучати, як «гріндити» або «фармити» – щось збирати, добувати.

Проте сленгізм «фармити» у контексті відеоігор інкорпорує слово «farm», яке походить від англійської мови і в перекладі означає «ферма» або «господарство». У геймерському сленгу «фармити» може також означати – проводити час у грі для збирання ресурсів, нагород, досвіду або інших ігрових об'єктів.

«Speedrun» – дослівно «швидкісний пробіг, забіг», проте українською сленг звучить також «Speedrun», оскільки цей термін став загальноприйнятим у геймерському спільноті та не має лінгвістичного еквівалента в українській мові.

Спідранніг (англ. «speedrunning») [108] у відеоіграх означає максимально швидке проходження відеогри чи її частини. Лінгвістична еквівалентність тут полягає в збереженні самого терміну. Основною метою лінгвістичної еквівалентності є забезпечення відповідності лінгвістичних характеристик у перекладі в порівнянні з оригінальними виразами сленгу.

Лінгвістична еквівалентність у перекладі відео-ігрового сленгу стосується збереження лінгвістичних аспектів, таких як мовний рівень, стиль, термінологія та граматики, під час перекладу, за словами М. Ернандеса [23]. Основна мета полягає у збереженні лінгвістичних характеристик перекладених висловів, щоб вони відображали схожі лінгвістичні особливості з оригінальними виразами сленгу.

П. Оперо у своїй роботі «Video Game Localization: Linguistic Challenges and Game Translation Models» зазначив, що для досягнення лінгвістичної еквівалентності у перекладі сленгу з ігор важливо враховувати мовні особливості цільової мови та знаходити відповідні вирази, які відтворюють той самий лінгвістичний ефект [59]. Приклади лінгвістичної еквівалентності у перекладі сленгу з ігор можуть включати збереження специфічних мовних

конструкцій, ідіом, метафор або використання лексичних одиниць у специфічних контекстах.

Перекладач повинен знайти відповідні лінгвістичні засоби у цільовій мові для передачі сенсу та стилістичних особливостей сленгових виразів [27], що означає застосування лінгвістичної еквівалентності. Це може включати використання аналогічних лексичних одиниць, фразеологічних виразів або граматичних структур. Скажімо, вираз «Keep it real» [42] може бути еквівалентно перекладений як «Залишайся справжнім» або «Не втрачай свою природність» залежно від стилістичних особливостей цільової мови.

В геймерському сленгу часто використовують метафори, що ґрунтуються на конкретних культурних аналогіях чи відомих символах. Для перекладача це може стати викликом, адже ці метафори можуть виявитися важкими у перекладі без втрати сенсу та емоційного відтінку.

Так, у відеогрі «Overwatch» персонаж Zenyatta використовує фразу «Experience tranquility» [108] під час активації свого особливого прийому. Ця фраза стала своєрідною метафорою для спокою та гармонії у геймерському співтоваристві. Перекладачеві важко відтворити цей емоційний відтінок без втрати культурного контексту та символізму.

У грі «World of Warcraft» є сленговий вираз «For the Horde!» [117], який є своєрідним гаслом для гравців Орди. Ця фраза забарвлена патріотизмом та відданістю об'єднаній фракції. Переклад цієї фрази може вимагати використання еквіваленту, що відображає схожий рівень емоційної ідентифікації, але без знання геймерської культури це може бути складним завданням.

У грі «Fortnite» гравці часто використовують вираз «Victory Royale» [28] для позначення перемоги в матчі. Переклад цього терміну може потребувати знаходження аналогічної метафори чи фрази, яка виражає ту ж емоційну силу перемоги в конкретному культурному контексті.

Крім того, фрази та вислови, які використовують гравці у відеоіграх, часто носять особливий сенс і мають унікальне значення в геймерській спільноті, наприклад:

- «campers» у Call of Duty: у військових шутерах, таких як Call of Duty, «campers» [113] – це гравці, які залишаються в одному місці чи області карти, чекаючи на ворога, замість активної гри. Це може бути викликом у перекладі, адже потрібно передати це поняття без втрати емоційного відтінку;

- «GG» у League of Legends: в тимових (гуртових) онлайн-іграх, таких як League of Legends, «GG» [86] (скорочення від «good game») вживається як привітання суперника після закінчення матчу. У перекладі, важливо врахувати його тон та конотації;

- «pwned» [98;99] у різних іграх: термін «pwned» походить з помилки в написанні «owned», і вживається для позначення моменту, коли гравець або команда були дуже сильно переможені. Переклад цього терміну може вимагати пошуку відповідного еквіваленту в іншій мові, який передасть схожий сенс та емоційний відтінок.

Отже, при перекладі відео-ігрових сленгізмів адекватність та еквівалентність мають велике значення. При перекладі відео-ігрових сленгізмів важливо забезпечити саме адекватність та еквівалентність, щоб передати не лише смислове значення, а й емоційний відтінок та культурний контекст, що може бути викликом у зв'язку з унікальністю та специфічністю таких висловів у геймерській спільноті.

3.3 Загальні проблеми перекладу англомовних відео-ігрових сленгізмів

Проблеми перекладу англомовних відео-ігрових сленгізмів включають у себе виклики, пов'язані зі специфічністю культурних та емоційних контекстів, в яких вони виникають. Деякі основні проблеми включають:

- емоційний контекст. Багато відео-ігрових сленгових висловів мають емоційне забарвлення або культурний контекст, що важко передати у перекладі без втрати сенсу та емоційного звучання;

- специфічність геймерської культури. Терміни та вирази відео-ігрового сленгу часто використовуються в геймерській спільноті і не мають прямого еквіваленту в інших мовах;

- метафоричне значення. Багато геймерських сленгових висловів базуються на метафорах або символах, що можуть бути важкими у перекладі без втрати культурного контексту та символізму.

- зміна термінології. Ігрова індустрія постійно змінюється, що викликає появу нових сленгових термінів та висловів, які перекладачам потрібно узгоджувати зі свіжими трендами [32];

- специфіка гри або жанру. Властивості та контекст окремої відео-гри або її жанру можуть впливати на унікальність та розуміння сленгу в межах гри, що робить їх переклад складним завданням.

Переклад відео-ігрового сленгу часто стикається із відсутністю точного еквіваленту в цільовій мові. Деякі геймерські терміни та вирази мають унікальне значення в англійській мові, що робить завдання перекладу надзвичайно складним.

Труднощі перекладу відео-ігрового сленгу можуть виникати з різних причин, таких як:

- контекст гри – багато сленгових виразів виникають з конкретного геймерського середовища та мають сенс лише серед інших гравців цієї відео-ігри, тому знання контексту ігри важливе для правильного перекладу.

- нові терміни та абревіації – відео-ігровий сленг часто містить нові терміни та абревіації, які можуть бути важко передати в інші мови, особливо якщо аналогічних термінів вони не мають [30].

- ідіоми та культурні нюанси – деякі ігри використовують ідіоми та вирази, які можуть бути унікальними для конкретної культури або групи гравців тощо.

Щоб продемонструвати ці труднощі, розглянемо приклади сленгу з популярних ігор. В Україні популярні численні англомовні ігри, такі як: «Fortnite», «League of Legends», «Call of Duty», «Minecraft», «Roblox» та інші.

Наприклад, у грі «Fortnite» гравці часто використовують терміни «build» та «battle royale» [117]. Термін «build» (укр. – дієслово – «будувати») вказує на конструювання об'єктів та структур під час гри, що може бути важко адекватно передати українською мовою.

Сленгізм «battle royale» (укр. «королівська битва») – локальний, і сам термін може викликати труднощі у перекладі, оскільки відсутній прямий український еквівалент. «Battle royale» – це жанр масових онлайн ігор, який об'єднує елементи симулятора виживання і режиму «Last man standing», що можна перекласти як «останній вцілілий», коли гравці змагаються один з одним, і перемагає той, хто залишається в живих до самого кінця гри [79].

У «League of Legends» гравці можуть використовувати сленгові терміни, такі як «gank», «jungle», «top lane», що відносяться до різних аспектів гри. Переклад цих термінів може потребувати уважності до контексту та специфіки гри.

Геймери в цій грі використовують термін «gank», щоб позначити спільну атаку на противника, часто з метою нейтралізації або убивства. «Jungle» вказує на лісовий регіон гри, де гравець може полювати на монстрів. «Top lane» вказує на верхню лінію на карті гри, де гравці проводять більше часу. Переклад цих термінів повинен враховувати їхнє значення та контекст гри.

У «League of Legends» також гравці використовують багато аббревіатур та скорочень. Наприклад, «CC» («crowd control») – здатність гравця контролювати або обмежувати рух противників. «AoE» («area of effect») – уміння, яке впливає на область навколо героя. «CS» походить від «creep score» – кількість знищених мобів гравцем [74].

Такі аббревіатури розкривають важливі аспекти гри та спрощують комунікацію між гравцями, проте не мають аналогових перекладів українською.

У відео-грі «Call of Duty» гравці також активно використовують сленг та абрєвіатури.

Наприклад, «KD ratio» – співвідношення убитих та смертей, «camper» – гравець, який веде гру з прихованої позиції, «noob tube» – використання гранатомета або схожого обладнання новачками, тобто термін «noob tube» [94] означає, що користувач є новачком або недосвідченим гравцем, який покладається на гранатомет, щоб компенсувати свою нестачу здібностей.

Гравці можуть використовувати різноманітні сленгові терміни для спілкування та вираження різних ситуацій у грі.

Наприклад, «frag» – убитий ворог, «respawn» – відновлення гравця після смерті у грі, «rush» – стрімка атака або наступ, «camping» – знаходження гравця в прихованій позиції для отримання переваги [80]. Ці терміни використовуються для точного та ефективного спілкування у цій грі та розуміння специфічних геймерських ситуацій.

Крім того, виникають особливості у перекладі відео-ігрового сленгу, що пов'язані з культурними відмінностями. Геймерський сленг часто містить вирази та фрази, які глибоко вплетені у конкретні соціокультурні контексти. Для людей без відповідного культурного багажу чи знань особливостей геймерської спільноти ці вирази можуть бути незрозумілими.

Наприклад, у грі «The Legend of Zelda», персонажа «Ганон» часто називають «Ganon the Pig» («Ганон-свиня») [119]. Цей термін виник у зв'язку з американською геймерською культурою та анімаційним серіалом, де Ганон мав вигляд свині. Перекладачеві доведеться знайти аналогічний вираз або метафору, що передають цю асоціацію в українській мові.

У геймерському сленгу часто можна зустріти посилання на популярну культуру: на фільми, телешоу, музику, комікси і інше. Такі референції стають ключовими для розуміння гумору, контексту та стилю відеоігор. Наприклад, у відеогрі «Fallout» поширений вислів «War. War never changes» («Війна. Війна ніколи не змінюється») [114], що є референцією до відомого початкового монологу гри. Перекладачу необхідно володіти знаннями цих референцій і

знаходити адекватні вирази чи еквіваленти у цільовій мові для передачі їхнього сенсу та ефекту.

Здебільшого у відео-ігровому середовищі використовуються численні референції до популярних культурних явищ: «Joker» – може вказувати на гравця, який застосовує неочікувані або химерні стратегії, схожі на підходи Джокера в коміксах або фільмах; «Matrix Move» – опис стратегії чи руху в грі, який виглядає надзвичайно вражаюче, подібно до трюків із фільму «Матриці»; «Hulk Smash» – вираз, який гравець може використовувати, коли наносить потужний удар іншому гравцю [117].

У сленгу геймерів можуть проявлятися культурні відмінності, пов'язані з конкретною країною, регіоном або групою гравців. Ці аспекти охоплюють місцеві вирази, традиції, особливості культури та суспільства. Важливо мати розуміння цих культурних контекстів при перекладі геймерського сленгу для точності передачі сенсу та емоційного забарвлення.

Так, однією з культурних особливостей геймерського сленгу є вираз «OP» (скорочення від «overpowered») [117] – вказує на те, що якийсь персонаж, зброя або стратегія в грі є надто потужними чи несправедливими. Цей термін виник у геймерському середовищі та широко використовується для вираження невдоволення гравців щодо нерівності в грі. Такі вислови відображають унікальні аспекти геймерської культури в конкретних групах чи регіонах.

У перекладі відео-ігрового сленгу часто виникає проблема відсутності точного еквівалента в цільовій мові. Деякі слова та вирази мають унікальне значення в англійській мові, що робить їх переклад складним завданням.

До прикладу, такі терміни як «nerf», «buff», «camping», «noob» мають чітке визначення в контексті відео-ігрового дискурсу, але їхні еквіваленти в цільовій мові можуть бути не чіткими або взагалі відсутніми, як зазначає Рамос Капо С. у праці «Let's Kick Shell!: The Translation of Slang in Teenage Mutant Ninja Turtles Video Games» [62].

Для подолання труднощів відсутності точного еквівалента в цільовій мові може знадобитися створення нових сленгових виразів, які передають ефект автентичного відео-ігрового сленгу. Це вимагає творчого підходу та адаптації до особливостей цільової мови. Перекладач повинен знаходити альтернативні варіанти або створювати нові вирази, які зберігають ідейну та експресивну семантику оригінальних сленгових термінів.

Приклади таких нових виразів можуть включати адаптацію власних слів або навіть їхню трансформацію, а також використання лексичних одиниць, що мають близькі асоціації з відео-ігровим контекстом. Сажімо, англійське слово «headshot» [87] може бути перекладене як «в яблучко», що передає семантику успішного влучання в голову противника.

Отже, перекладачі стикаються з викликом передачі сленгу відеоігрового дискурсу через відсутність точного еквівалента в цільовій мові, як зазначає А.Салі у своїй роботі «Tagliamonte, Making waves: The story of variationist sociolinguistics» [65]. Вони мають застосовувати творчі підходи, створювати нові вирази та адаптувати їх до мовних особливостей цільової аудиторії.

У перекладі відеоігрового сленгу виникає складність через унікальність використання сленгових термінів у конкретних іграх. Кожна гра має свій власний набір сленгових виразів, які виникають з контексту, персонажів та особливостей геймплею. Це ускладнює їх переклад, оскільки такі терміни можуть бути або відсутніми, або мати зовсім іншу семантику в цільовій мові.

У грі «League of Legends» використовуються такі сленгові терміни, як «ADC» [76] (Attack Damage Carry) та «AP» [74] (Ability Power), які описують характеристики персонажів. Ці терміни мають чітке значення у грі, але їх переклад може бути проблематичним через можливу відсутність або різницю у семантиці в цільовій мові. Потенційним перекладом для «ADC» може бути «герой з вибуховою силою атаки», оскільки персонажі ADC завдають шкоду автоатаками, а для «AP» може підійти термін «сила вмінь», оскільки персонажі з «AP» завдають магичними вміннями.

Сленгові терміни відео-ігрового дискурсу також залежать від ігрового світу та жанру. Різні жанри відеоігор можуть мати власну лексику та термінологію, яка відображає особливості геймплею та внутрішню логіку світу гри.

У жанрі фентезі, такому як «World of Warcraft», зустрічаються сленгові терміни, що відображають унікальну фантастичну термінологію. Наприклад, слово «aggro» [78] (агресія) означає привертання уваги ворожих мобів у грі, а «gear» [85] – середній рівень екіпірування. Переклад цих термінів може потребувати створення нових виразів або адаптацію існуючих термінів у цільовій мові.

Терміни відео-ігрового дискурсу також залежать від специфіки геймплею та взаємодії гравця з грою.

Терміни, пов'язані з механіками гри, командами або спеціальними ходами, можуть бути складними для перекладу, оскільки вони відображають унікальні аспекти геймплею, за словами М.Тенера у праці «Gamic Race: Logics of Difference in Videogame Culture» [68]. Переклад цих термінів може бути складним, оскільки вони пов'язані з конкретними механіками гри та відомі фанам саме під цим сленгом.

При перекладі сленгу відеоігрового дискурсу особливо важливо враховувати контекст гри. Розуміння ситуації, персонажів, геймплею та внутрішньої логіки гри допомагає знайти відповідний еквівалент сленгового терміну у цільовій мові.

Наприклад, у грі «Grand Theft Auto» існує багато сленгових термінів та фраз, пов'язаних із злочинним світом та гангстерською культурою. Наприклад, фраза «Ah S-t, Here We Go Again» [109]. Перекладач повинен розуміти цей контекст, щоб знайти відповідні переклади, які відтворять не тільки лексичне значення, а й культурні конотації та асоціації, що супроводжують ці терміни.

Терміни відео-ігрового сленгу часто мають неоднозначне та множинне значення. Оскільки вони використовуються в ігровому контексті, їх переклад

може вимагати вибору одного з можливих значень або створення еквівалента, що враховує специфіку гри.

Наприклад, у грі «Overwatch» термін «Ultimate» [117] використовується для позначення особливого навичку персонажа. Цей термін може мати різні значення в інших контекстах, але він повинен бути перекладений таким чином, щоб відображати його специфічне використання в грі та його важливість для геймплею.

Таким чином, сленгові терміни відео-ігрового дискурсу тісно зв'язані з контекстом гри, що створює виклик у процесі перекладу. Важливо ретельно аналізувати та розуміти особливості геймплею, ігрового світу, жанру та взаємодії гравця. Перекладачу необхідно знайти ефективні стратегії та прийоми для передачі не тільки лексичного значення, але й контекстуального та культурного навантаження, що супроводжує сленгові терміни відео-ігрового дискурсу.

У відео-ігровій сфері часто використовується сленг у поєднанні з технічною термінологією, особливо у відеоіграх зі складними механіками чи високим технічним рівнем, як зазначено у праці «Video Games and Localization An Analysis of The Last of Us» Біаго Брунетті [72]. Це може ускладнити процес перекладу, оскільки потрібно знайти еквіваленти, що точно передадуть обидва аспекти – як сленг, так і технічні терміни – і збережуть їх зрозумілість у цільовій мові.

У грі «World of Warcraft» зустрічається комбінація сленгових термінів із технічною термінологією. Наприклад, термін «aggro» (агресія) може бути поєднаний з технічним терміном «threat» (загроза), що вказує на рівень привертання уваги ворожих мобів до персонажа гравця. Перекладачеві необхідно знайти відповідний еквівалент, який передасть обидва аспекти – сленговий відтінок та технічне значення – у цільовій мові.

Деякі відеоігри використовують сленг, поєднаний із фаховою термінологією, яка стосується конкретних професій або галузей. Це може

ускладнювати процес перекладу, оскільки потрібно знайти сполучення слів, яке передасть як сленговий відтінок, так і фаховий характер терміну.

Наприклад, у відеогрі «SimCity» можна зустріти комбінацію сленгових слів та фахової термінології, що використовуються для опису різних аспектів міського планування та управління: «zoning» (зонування) є технічним терміном, але його поєднання зі словом «sprawl» [117] (поширення, розширення) має сленговий відтінок.

Використання скорочень та абревіатур – типова особливість відеоігрового сленгу, що є характерним для геймерської спільноти. Такі терміни можуть бути складні для розуміння для тих, хто не займається геймінгом, наприклад «ADC» або «AP» [74]. Переклад цих скорочень може вимагати додаткових пояснень або адаптації, щоб наочно передати їх значення в цільовій мові.

Відео-ігровий сленг також використовує метафори, що базуються на конкретних культурних аналогіях або популярних символах. Переклад таких метафор може бути складним завданням, оскільки їхнє точне відтворення без втрати сенсу та емоційного забарвлення може бути викликом.

Наприклад, у грі «World of Warcraft» зустрічається метафора «pulling aggro» [78] (привернення агресії), що вказує на привертання уваги ворожих мобів у грі. Перекладачеві слід знайти аналогічні метафори, які передадуть схожі культурні асоціації та ефект у цільовій мові, наприклад, «привернення уваги» або «приваблення агресії».

Відео-ігровий сленг часто охоплює посилання на популярну культуру, таку як фільми, телешоу, музика, комікси тощо. Ці референції важливі для розуміння гумору, контексту та стилю відеоігри. Перекладачеві потрібно бути знайомим з цими референціями та знайти адекватні вирази або еквіваленти у цільовій мові, щоб передати їх сенс та ефект. Наприклад, у відеогрі «Fallout» прозвучав вираз «War. War never changes» [114] (Війна. Війна ніколи не змінюється), який є відомим посиланням на початковий монолог у грі.

Перекладачеві важливо знати цю референцію та знайти аналогічний вираз або спосіб передати його значення у цільовій мові.

Зазначимо, що у відео-ігровому сленгу можуть бути присутні культурні аспекти, які пов'язані з певною країною, регіоном або групою гравців. Ці аспекти включають місцеві вирази, традиції, особливості культури та суспільства. При перекладі такого сленгу важливо знати та розуміти ці культурні аспекти, щоб точно передати сенс та емоційне забарвлення.

Приміром, у відеогрі «Grand Theft Auto» можна почути вираз «Y'all» [109] (скорочення від «You all»), що є типовим для південних штатів США. Перекладачу потрібно мати на увазі цю культурну особливість та знайти відповідний вираз у цільовій мові, наприклад, «Всі ви».

Відео-ігровий сленг часто містить посилання на історичні події, персонажів або популярні явища, які сильно вплинули на геймерську культуру. Ці посилання часто використовуються для створення емоційного зв'язку з гравцями або підкреслення специфічного контексту гри.

Так, у відеогрі «Assassin's Creed» можна почути вислів «Nothing is true, everything is permitted» [113] (Ніщо не є істинним, все дозволено), що є девізом асасинів у грі. Для перекладача важливо мати знання про історію цього вислову та знайти адекватний еквівалент у цільовій мові.

Крім того, існують виклики у передачі експресивності відео-ігрового сленгу. Він часто включає жаргонні вирази, які мають специфічну експресивність та виражають почуття, емоції або активність персонажів. Ці вирази можуть бути важкими для перекладу через унікальну експресивність та нюанси, що є характерними для вихідної мови. Перекладачеві важливо знайти відповідний еквівалент у цільовій мові, який збереже експресивність та інтенсивність виразу. Наприклад, «rwned» [99] – жаргонний вираз, який використовується для позначення домінування над противником у відеоіграх.

В геймерському сленгу часто можна зустріти нестандартні вирази, які можуть бути створені гравцями або розробниками гри. Такі вислови можуть включати скорочення, злиття слів або формування нових термінів, наприклад,

«LOL» – «Лол», «Units got rekt by enemies» [92] – «Ботів рознесло ворогами». Переклад таких виразів може бути складним завданням, оскільки їхній сенс та експресивність сильно контекстуалізовані та залежать від конкретної гри або геймерської культури.

Використання відео-ігрового сленгу зумовлює різноманітні риторичні прийоми, що сприяють створенню ефективності, виразності та запам'ятовуваності мовлення. Ці прийоми включають метафори, гіперболу, іронію, сарказм та інші. Перекладач повинен уважно розглянути ці риторичні засоби та знайти відповідні засоби виразності в цільовій мові, щоб передати ефектність та виразність оригіналу. Наприклад, фразу «That boss fight was a walk in the park!» [117] можна перекласти як «Битва з босом була легкою прогулянкою!». Тут метафора «a walk in the park» (прогулянка парком) використовується для позначення легкості битви з босом.

Відео-ігровий сленг може мати свої власні стилістичні особливості, які відображають характер та настрій гри, персонажів або ситуацій. Деякі ігри можуть використовувати агресивний, незалежний або саркастичний стиль мовлення, який відтіняє героїчну або анти героїчну атмосферу гри.

Перекладач повинен враховувати ці стилістичні особливості та знайти відповідні засоби мовлення в цільовій мові, що передадуть стиль та настрій оригіналу. Також, перед ним може стояти завдання знайти відповідний ідіоматичний вираз в цільовій мові, який відтворить стиль та емоційність оригіналу. Наприклад, переклад фрази «I totally owned that noob!» [94] – «Я повністю знищив цього новачка!».

Дослідження свідчить, що перекладачеві необхідно враховувати зазначені стилістичні особливості та відшуковувати відповідні мовні засоби у цільовій мові, спрямовані на передачу стилю та настрою оригіналу. Крім того, перед ним може виникнути завдання знайти відповідний ідіоматичний вислів в цільовій мові, який точно передає стиль та емоційний заряд оригіналу геймерської культури.

Висновки до розділу 3

У другому розділі було проаналізовано специфіку перекладу відеоігрового сленгу, зокрема було розглянуто різноманітні підходи до перекладу геймерського сленгу, такі як стратегія збереження оригінального сленгу, стратегія транслітерації, стратегія заміни сленгового вислову еквівалентом, перефразування та інші методи, які дозволяють зберегти емоційний та культурний контекст оригіналу.

Було проаналізовано важливість адекватності та еквівалентності при перекладі відеоігрових сленгізмів. Встановлено, що семантична адекватність перекладу сленгових виразів у відеоіграх є ключовою для збереження сенсу та емоційного відтінку оригінальних висловів. Перекладач повинен бути знайомим з контекстом відеоігрової культури та особливостями геймерського дискурсу, щоб точно передати семантику та конотації вживаних сленгових термінів у цільовій мові. Неналежне тлумачення може призвести до втрати гумористичного ефекту, емоційної виразності або специфічних особливостей оригінального виразу. Було підтверджено необхідність збереження емоційного забарвлення та культурного контексту геймерських виразів під час перекладу, щоб забезпечити максимальну зрозумілість для аудиторії.

Крім того, було виявлено проблеми, пов'язані з емоційним контекстом, метафоричним значенням та специфічністю культурних аналогій, які ускладнюють адекватний переклад геймерського сленгу.

Встановлено, що переклад геймерського сленгу відображає складну взаємодію між культурними контекстами та емоційними значеннями, що потребує ретельного та дбайливого врахування при перекладі для збереження відтінків та сенсу оригіналу у новій мові.

Виявлені в ході аналізу загальні проблеми перекладу англійськомовних відеоігрових сленгізмів доводять важливість їх ретельного дослідження та вирішення шляхом удосконалення перекладацьких практик та оновлення методичних засобів відповідно до сучасних тенденцій розвитку сленгу.

ВИСНОВКИ

В процесі дослідження було вивчено теоретичні засади поняття «сленг», варіативність та константність перекладу сленгізмів в відео-іграх, проаналізована специфіка перекладу відео-ігрового сленгу.

За результатами вивчення теоретичних аспектів походження та поняття терміну «сленг» встановлено, що сленг – це особлива мовна форма, що виникає у вузьких соціальних групах та має власну лексику та виразно-стилістичні особливості. З вивчення терміну «сленг» виявлено, що він має своє походження в англійському слові «slang» і отримав значне поширення в англійській лексиці, завоювавши популярність серед користувачів цієї мови. У лінгвістиці англійської мови спостерігається тенденція об'єднувати широкий спектр понять під терміном «сленг». Значення терміну настільки розширилося, що він включає в себе велику кількість різноманітних термінів, унаслідок чого виникає складність у визначенні чіткої межі між тим, що може бути віднесено до поняття сленгу, а що – ні. Особливості сленгу, які включають легкість, експресивність, гумор, новизну та гостроту, визначають його як мовний феномен.

Було виявлені характерні особливості та надана класифікація сленгу. Було визначено, що сленг поділяється на декілька типів в залежності від його виникнення та функціонування у соціумі. Зокрема, в контексті сучасної лінгвістики розглядаються різноманітні типи сленгових висловів, що охоплюють широкий спектр лексичних одиниць. Серед них знаходяться слова, пов'язані зі злочинським жаргоном, усний жаргон чи колоквіалізми, образні вислови, аббревіатури, діалектизми, професійна лексика, випадково утворені слова, терміни, створені шляхом конверсії, літературні вислови, які часом розглядаються як складова сленгу, а також слова, які набувають нового значення завдяки застосуванню різних стилістичних прийомів, таких як іронія чи перефразування.

Визначено, що класифікація сленгу ґрунтується на різних критеріях: розділення за соціальними групами, за часовою складовою, за функціональністю. Науковці виділяють загальний та спеціальний (general and special slang) сленг, римований (rhyming slang), «back slang» – техніка приховування форми (звучання) слів чи фраз, «центральный сленг» (centre slang) та «медіальний сленг» (medial slang), де форми (звучання), «професійні го́вори», геймерській сленг тощо.

В процесі дослідження було описано шляхи та способи утворення сленгових одиниць у відеоіграх. Встановлено, що у цьому контексті сленг утворюється на основі внутрішньої культури геймерської спільноти та ігрових обставин. Утворення сленгу в відеоіграх відбувається через різноманітні способи, такі як культурні особливості геймінгу, онлайн-спілкування, маркетингові кампанії та внутрішні характеристики гри. Геймерський сленг формується шляхом транскодування, транслітерації, транскрипції та адаптивного перекладу ігрових термінів на різні мови.

Визначено відеоігри як складову соціально-культурного простору. Було виявлено, їхню важливу роль у формуванні та поширенні специфічного лексики та стилістики в рамках геймерського сленгу. Встановлено, що відеоігри є важливим елементом сучасного соціокультурного простору. Вони не лише формують ідентичність та культурні цінності, але й об'єднують людей через спільні інтереси. Також, відеоігри сприяють технологічному прогресу та є визнаним мистецьким виразом. Однак їх вплив на психологію та економіку вимагає ретельного розгляду та розуміння для подальшого розвитку цієї індустрії.

Було проаналізовано варіативність тактик у перекладі сленгізмів в відеоіграх. Визначено, що переклад сленгу відбувається різними методами, в залежності від контексту та особливостей мовленнєвої спільноти. Зокрема, розглянуті різні методи перекладу Геймерського сленгу відображають стратегії збереження вимови, стилю та сенсу оригінальних виразів. Використання транскрипції та транслітерації сприяє збереженню вимови та

зовнішнього вигляду сленгу, а калькування дозволяє зберегти його ідіоматичність. Проте для передачі значення та контексту оригінальних сленгових висловів використовуються еквівалентні вирази, контекстуальне перекладання, локалізація та перефразування. Український переклад відображає переважно використання транскодування як основного методу перекладу Геймерського сленгу з англійської мови.

Було проаналізовано константну складову перекладу сленгу в англійськомовних відеоіграх, що допомагає зберегти виразність та індивідуальність мовного виразу у процесі локалізації. Так, відмічено, що важливе збереження експресивності, культурно-контекстуальних аспектів та стилістичних особливостей мовного виразу під час локалізації. Проведений аналіз вказує на необхідність врахування технічних, культурних та емоційних вимог для точного й адекватного перекладу, забезпечуючи доступність та зрозумілість для аудиторії в цільовій мові.

Проаналізовано також основні способи та прийоми перекладу сленгізмів відео-ігрового дискурсу. Виявлено, що переклад сленгу – це складний процес, який потребує врахування не лише мовленнєвих особливостей, але й культурного контексту. Проаналізовано основні стратегії перекладу сленгів у відео-ігровому контексті та виявлено серед них стратегії збереження автентичності сленгу, заміни на еквіваленти у цільовій мові, а також адаптація до локальних культурних особливостей та інші. Кожна з цих стратегій має свої переваги та недоліки, проте їх комбінація дозволяє досягти оптимального вибору при перекладі відео-ігрових сленгів.

У процесі дослідження було визначено важливість адекватності та еквівалентності при перекладі відео-ігрових сленгізмів. Відзначено, що збереження сенсу та емоційного відтінку оригінальних висловів є ключовим у процесі перекладу.

Також було виявлено загальні проблеми перекладу англійськомовних відео-ігрових сленгізмів. Такі проблеми включають труднощі передачі конотацій, культурних особливостей та емоційного відтінку в цільовій мові.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

-
1. Авдієвська К.О., Баранова С. В. Комунікація в соцмережах: мовний аспект. Закарпатські філологічні студії. 2022. 1 (25). С. 76-79. DOI: 10.32782/tps2663-4880/2022.25.1.14.
 2. Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу: Тези доповідей XI наукової конференції з міжнародною участю. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2021. 143 с.
 3. Баранова С.В., Ємельянова О.В., Мовчан Д.В. ХХІ століття – нова ера можливостей для студентів-перекладачів. Проблеми освіти: збірник наукових праць. ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти». 2018. Вип. 89. С. 134-144.
 4. Баранова С.В., Трофименко А.В. Проблеми перекладу форм комічного українською мовою (на матеріалі англomовних телесеріалів). Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2019. № 40, Том 3. С. 62-65.
 5. Блінова Н.М. Редакційно-видавниче опрацювання запозиченої лексики у мові Інтернет-ЗМІ / Н.М. Блінова // Держава та регіони. Сер. «Гуманітарні науки». 2013. № 4 (35). С. 103-111.
 6. Бондаренко К. Співвідношення сленгової лексики української та англійської мов: лексикографічний та перекладацький аспекти //Наукові записки. Серія «Філологічні науки». 2016. №81 (4). С. 141-142.
 7. Бровкіна О.В., Турчин К.В. Особливості використання сленгів у німецькомовному музичному дискурсі. Проблеми гуманітарних наук: збірник наукових праць Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія «Філологія». 2022. Випуск 49. С. 29-34.
 8. Ганич Д.І., Олійник І.С. Словник лінгвістичних термінів. Київ: Вища школа, 1985. 360 с.
 9. Гейзінга Й. Homo Ludens / Й. Гейзінга; пер. з англ. О. Мокровольського. Київ: Основи, 1994. 250 с.

10. Горбань О.В. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади // Освітологічний дискурс, 2019, № 3-4 (26-27). С.19-34. URL: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934> (дата звернення: 28.11.2023).

11. Деміхова С. Молодіжний сленг [методична розробка]. Львів: Малий видавничий центр, 2017. 34 с.

12. Деякі характеристики сленгу. URL: <https://www.ruf.rice.edu/~kemmer/Words/slang.html>(дата звернення: 12.11.2023).

13. Жанри відео-ігор. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D0%B8_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80 (дата звернення: 20.11.2023).

14. Ківу М.В. Геймерський сленг англomовного походження в українській мові: загальна характеристика та особливості запозичення // Закарпатські філологічні студії. Випуск 24. Том 1. 2022. С.40-45

15. Костенко Є. С., Вороніна К. В. Локалізація відеоігор //

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

17. Малюк Є. О. Новини-ігри як феномен сучасної медіакультури / Є. О. Малюк // Культура і мистецтво у сучасному світі. 2016. Вип. 17. С. 70-76.

18. Медвідь О. М., Андріяш О. Г. Англійський сленг в українській мові. Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського. Серія «Філологія. Соціальні комунікації». 2019. Т.30 (69). №4. С. 78-85.

19. Мірошник С.О. Поняття «сленг» та його сутнісні характеристики // Закарпатські філологічні студії. Випуск 27. Том 3. 2022. С. 124-128.

20. Онушканич І., Штогрин М. Сленг як перекладознавча категорія: поняття, етимологія, способи перекладу// Вісник Житомирського державного університету. Серія «Філологія». 2013. №3. С. 296-300.
21. Павельєва А. К. Англomовний сленг гравців у комп'ютерні ігри. / А.К. Павельєва, І.О. Лобко //Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (філологічні науки). Старобільськ: ЛНУ, 2021. Вип. 3 (341). С. 67-75.
22. Рекунов Є.Є. Специфіка відтворення сленгу в перекладах художніх текстів. Херсон. URL:http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/11477/Rekunov_fif_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення: 10.11.2023).
23. Сленг. Словник Merriam-Webster.com, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/slang>.
24. Словник: портал української мови та культури. Визначення поняття «відеогра». URL: <https://slovnuk.ua/index.php?sword=%D0%92%D0%86%D0%94%D0%95%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90> (дата звернення: 28.11.2023).
25. Станіславська К. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: моногр. / К. Станіславська. 2-ге вид. , перероб. і доп. Київ: НАКККіМ, 2016. 352 с.
26. Стратонова Н.О. Антропологія відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності // Актуальні проблеми філософії та соціології. 2016. Вип. 10. С. 150-152.
27. Сучасний англomовний науковий дискурс: збірник наукових праць студентів, магістрантів та аспірантів / За редакцією О.М. Ніколенко, М.О. Зуєнко. Випуск 5. Полтава, 2021. 174 с.
28. Терещенко С. Video games slang. Логос. Мистецтво наукової думки, 2019. С.145-147. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/2617-7064/article/view/227> (дата звернення: 12.11.2023).

29. Чайка Г.В. Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри // Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. 2007. № 3 (5). С. 423-432.

30. Чуланова Г.В., Харченко В.Ю. Тексточентричний підхід до перекладу // Вчені записки ТНУ ім. В.І. Вернадського. Серія: «Філологія. Соціальні комунікації». Київ. 2020. Том 31(70). №4. С. 208-213. doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-2/37. URL: http://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_2/39.pdf(дата звернення: 12.11.2023).

31. Шауерман О. Комп'ютерний сленг: лінгво-креативний аспект. Мова і культура: наук. видання Київського національного університету ім. Тараса Шевченка. К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. Вип.11. Т.5(117). С. 198-204.

32. Шауерман О. Комп'ютерний сленг: питання узуальності емотиконів. Актуальні проблеми іноземної філології: Лінгвістика та літературознавство: зб.наук.праць.2010. Вип.5. С. 28-36.

33. Швачко С.О. Специфіка гумору в мережі інтернет [Текст] / С.Швачко, В. Михайлюк // Наукові записки. Вип.187. Серія: Філологічні науки. 2020. Т.1, №2. Вип. 187. С. 230-235.

34. Яковлева О. В. Мова жаргонного середовища // Мова. 2012. №17. С. 206-209.

35. Щур І.І. Особливості комп'ютерного жаргону. Рідна школа. 2001. №3. С. 10.

36. In Statu Nascendi. Теоретичні та прагматичні проблеми перекладознавства: Збірник студентських статей. Вип. 18. Х.: НТМТ, 2018. 302 с.

37. Aijmer K., Altenberg B. English Corpus Linguistics: Studies in Honour of Jan Svartvik : Longman, 1991. 338 с.

38. Bernal Merino, Challenges in the translation of video game Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació; Núm.: 5, 2007.

URL: https://www.researchgate.net/publication/39118641_Challenges_in_the_translation_of_video_game (дата звернення: 20.11.2023)

39. Chambers J. K. *Sociolinguistic Theory: Linguistic Variation and Its Social Significance*. Oxford, Blackwell. 1995. С. 284.

40. Chesterman A. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory* / A. Chesterman. – Amsterdam: John Benjamins Publishing, 1997. – 363 p.

41. Connie Eble. *Slang and Sociability: In-Group Language Among College Students*. The University of North Carolina Press 1st Dec. 1996. С. 228.
URL: https://books.google.com.ua/books/about/Slang_Sociability.html?id=UOwcJcX-qroC&redir_esc=y (дата звернення: 22.11.2023).

42. Crystal Abidin. *Internet Celebrity: Understanding Fame Online*. 2017.
URL: <https://books.emeraldinsight.com/resources/pdfs/chapters/9781787560796-TYPE23-NR2.pdf> (дата звернення: 20. 05. 2023)

43. Crystal D., Davy D. *Investigating English Style*. New York: Longman Inc, 2016. 278 p.

44. Dalzell T., Victor T. *The New Partridge Dictionary of Slang and Unconventional English*. Routledge. 2008. С. 864

45. Dawid Czech. *Challenges in video game localization: An integrated perspective*. Wroclaw: A Journal of Language and Literature. 2013. С. 3-25
URL: https://www.academia.edu/6639017/Challenges_in_video_game_localization_An_integrated_perspective (дата звернення: 20. 05. 2023)

46. Fink E. *Grundphänomene des menschlichen Daseins*. 2 aufl. Freiburg; München: K. Alber, 1995. 455 p.

47. Flexner S. B., Wentworth H. *Dictionary of American Slang*. New York: Crowell, 1975. 766 p.

48. Gabriele Compagnucci. *The Localization of Videogame Slang: A Case Study of 'Borderlands 2'*. 2016

49. Garcia R. *The Linguistics of Video Games*. *Journal of Language and Linguistics*, 2016. 15(2), С.45-58.

50. Grose F. A Classical Dictionary of the Vulgar Tongue. London: Printed for S. Hooper, 1785. 182 p.
51. Handbook of translation studies / edited by Yves Gambier, Luc van Doorslaer. 1949
52. Hotten J. C. A dictionary of modern slang, cant and vulgar words, used at the present day in the streets of London. London: John Camden Hotten, Piccadilly, 1860. xvi, 300 p.
53. Johnson M. The Translation of Video Game Slang: Challenges and Solutions. Translation Journal, 22(3), C.22-34. URL: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf> (дата звернення: 20. 05. 2023)
54. Katan D. Translation and Conflict: A Narrative Account. Routledge. 2014 URL: [https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=OpK3AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Katan,+D.+\(2014\).+Translation+and+Conflict:+A+Narrative+Account.+Routledge.&ots=eCOWpoOAyx&sig=MhYXM2L2ltSPetFm_Q7TVmyeAvo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=OpK3AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Katan,+D.+(2014).+Translation+and+Conflict:+A+Narrative+Account.+Routledge.&ots=eCOWpoOAyx&sig=MhYXM2L2ltSPetFm_Q7TVmyeAvo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (дата звернення: 20. 05. 2023)
55. Konzack L. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis / L. Konzack // Video Games and Gaming Culture. 2016. Vol. II, P. 5. P. 89-100.
56. Lazore C. M. Gamespeak: adaptations of internet language to fit the worlds of online gaming. URL: https://www.academia.edu/43571031/Gamespeak_Adaptations_of_Internet_Language_to_Fit_the_Worlds_of_Online_Gaming (дата звернення: 25.11.2023).
57. Leung H. Translating Culture-Specific References in Video Games: Challenges and Strategies. International Journal of Translation Studies, 2016. C. 78-93.
58. Mariam Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/> (дата звернення: 24.10.2023).
59. Orero P. Video Game Localization: Linguistic Challenges and Game Translation Models. The Journal of Internationalization and Localization, 2018.
60. Partridge E. Slang To-Day and Yesterday. London, 1960, p. 2-3.

61. Penelope Eckert. Three Waves of Variation Study: The Emergence of Meaning in the Study of Sociolinguistic Variation Annual Review of Anthropology Vol. 41:87-100. 2012

62. Ramos Caro C. Let's Kick Shell!: The Translation of Slang in Teenage Mutant Ninja Turtles Video Games. Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies, 2019.

63. Shaw A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies / A. Shaw // Games and Culture. 2010. Vol. 5, Issue 4. P. 403-424.

64. Slang // English Oxford Living Dictionaries. Oxford, URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/slang> (дата звернення: 20.10.2023).

65. Sali A. Tagliamonte, Making waves: The story of variationist sociolinguistics. Malden. Cambridge University Press. 2015. URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/english-language-and-linguistics/article/abs/sali-a-tagliamonte-making-waves-the-story-of-variationist-sociolinguistics-malden-ma-john-wiley-sons-2015-pp-xi-208-isbn-9781118455166/1BFB15DE54C573873B4DA78E8645674F> (дата звернення: 20.11.2023)

66. Some Characteristics of Slang. URL: <http://www.ruf.rice.edu/~kemmer/Words/slang.html> (дата звернення: 24.10.2023).

67. Strong S. Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. URL: <https://core.ac.uk/reader/158170155> (дата звернення: 24.11.2023).

68. Tanner Matthew Higgin. Gamic Race: Logics of Difference in Videogame Culture. University of California Riverside. 2012 URL: https://escholarship.org/content/qt5811b3gv/qt5811b3gv_noSplash_96cef585a9a9f4e8339541efd65a8525.pdf (дата звернення: 20.11.2023)

69. The American Heritage Dictionary. URL: <https://ahdictionary.com/> (дата звернення: 20.10.2023).

70. The Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/grammar/british-grammar/slang>

71. Thorn T. Dictionary of Contemporary Slang: dictionary. London, 2014. 512 p.

72. Traduzione Della. Video Games and Localization An Analysis of The Last of Us Biagio Brunetta. Università Degli Studi Di Messina Dipartimento Di Civiltà Antiche e Moderne Corso Di Laurea Magistrale In Lingue Moderne: Letterature e Scienze. 2014. С. 196 URL: https://www.academia.edu/42286988/Video_Games_and_Localisation_An_Analysis_of_The_Last_of_Us (дата звернення: 20.11.2023).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

73. Великодне яйце. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%94_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%B5 (дата звернення: 27.11.2023).

74. Використання «AP». Ap Miss Fortune. URL: <https://www.mobafire.com/league-of-legends/forum/build-and-guide-discussion/ap-miss-fortune-24325> (дата звернення: 27.11.2023).

75. Використання «buff». URL: <https://steamcommunity.com/app/570/discussions/0/3836549485421957228/> (дата звернення: 26.11.2023)

76. Використання «ADC». Essential Skills to Master for AD Carries in LoL. URL: <https://mobalytics.gg/blog/lol-essential-skills-to-master-for-adcs/> (дата звернення: 27.11.2023).

77. Використання «AFK». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/616189106586112129/> (дата звернення: 26.11.2023).

78. Використання «aggro». How do Aggro and Threat work in WoW. URL: <https://www.bluetracker.gg/wow/topic/eu-en/116562109-how-do-aggro-and-threat-work-in-wow/> (дата звернення: 27.11.2023).

79. Використання «BRB». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/359547436748838427/> (дата звернення: 26.11.2023).

80. Використання «camping». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/3844431320992465095/> (дата звернення: 26.11.2023).
81. Використання «DPS». URL: <https://steamcommunity.com/app/582660/discussions/0/2119355556490735556/> (дата звернення: 26.11.2023).
82. Використання «easter egg». URL: <https://steamcommunity.com/app/582660/discussions/0/3377008022036879456/> (дата звернення: 28.11.2023).
83. Використання «epic fail». URL: <https://steamcommunity.com/app/1096530/discussions/0/3835424220129457886/> (дата звернення: 28.11.2023).
84. Використання «gank». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/648814842236145175/> (дата звернення: 28.11.2023).
85. Використання «Gear». Why is Gear Important to YOU? URL: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-is-gear-important-to-you/982385> (дата звернення: 28.11.2023).
86. Використання «GG». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/558751364301579914/> (дата звернення: 28.11.2023).
87. Використання «hang out». URL: <https://steamcommunity.com/discussions/forum/12/3839928078013962329/#c3839928078014003555> (дата звернення: 28.11.2023).
88. Використання «headshot». URL: <https://steamcommunity.com/app/730/discussions/0/3844431419383176216/> (дата звернення: 28.11.2023).
89. Використання «HP». URL: <https://steamcommunity.com/app/582660/discussions/0/3759979237845111630/> (дата звернення: 28.11.2023).
90. Використання «Let's do this!». URL: <https://steamcommunity.com/app/1029690/discussions/0/3844431603855174837/> (дата звернення: 28.11.2023).
91. Використання «level up». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/7/541907867789327699/> (дата звернення: 28.11.2023).
92. Використання «LOL». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/617330406651918695/> (дата звернення: 28.11.2023).
93. Використання «MP». URL: <https://steamcommunity.com/app/582660/discussions/0/3413180683578306150/> (дата звернення: 28.11.2023).

94. Використання «noob». URL: <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/3307213006836694805/?l=ukrainian> (дата звернення: 28.11.2023).

95. Використання «NPC». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/617330406653842535/> (дата звернення: 28.11.2023).

96. Використання «own noob». Owned noob uninstall (CS:GO). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Vlc-A0v9bEU> (дата звернення: 26.11.2023).

97. Використання «PVP». URL: <https://steamcommunity.com/app/582660/discussions/0/1732090362053918561/> (дата звернення: 28.11.2023).

98. Використання «pwn». URL: <https://steamcommunity.com/app/553660> (дата звернення: 28.11.2023).

99. Використання «pwnd». URL: <https://steamcommunity.com/app/578080/discussions/1/3832045251566365628/> (дата звернення: 28.11.2023).

100. Використання «rekt». URL: <https://steamcommunity.com/app/1973530/discussions/0/3838801919847008039/> (дата звернення: 28.11.2023).

101. Використання «rookie». URL: <https://steamcommunity.com/app/1150440/discussions/0/3842179871518850664/> (дата звернення: 28.11.2023).

102. Використання «save point». URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/494631959821163778/> (дата звернення: 28.11.2023).

103. Використання «tank». URL: <https://steamcommunity.com/app/582660/discussions/0/1692659769951070746/> (дата звернення: 28.11.2023).

104. Використання «zoning» та «sprawl». Where SimCity Gets Zoning Right, And Where Not. URL: <https://oecdcoigito.blog/2021/07/28/where-simcity-gets-zoning-right-and-where-not/> (дата звернення: 28.11.2023).

105. Використання «Лол». URL: <https://steamcommunity.com/app/1643320/discussions/0/3830918635776534774/> (дата звернення: 26.11.2023).

106. Використання «повний провал». URL: https://games.24tv.ua/5-naugirshih-videoigor-istoriyi-za-versiyeyu-geumeriv-novini-dnya_n1448148 (дата звернення: 27.11.2023).

107. Використання «рукачоло». Transformice. URL: <https://www.wikiwand.com/uk/Transformice> (дата звернення: 28.11.2023).
108. Dialogues in GTA V. URL: https://gta.fandom.com/wiki/Dialogues_in_GTA_V(дата звернення: 26.11.2023).
109. Grand Theft Auto – The Best Quotes From San Andreas. URL: <https://gamerant.com/grand-theft-auto-trilogy-san-andreas-best-quotes/#ldquo-ah-s-t-here-we-go-again-rdquo-ndash-cj> (дата звернення: 27.11.2023)
110. Overwatch 2: All Damage Ultimates, Ranked. Overwatch 2: All Damage Ultimates, Ranked. URL: <https://gamerant.com/overwatch-2-damage-ultimates-ranked/> (дата звернення: 26.11.2023)
111. The Creed. URL: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Creed (дата звернення: 28.11.2023)
112. The first Diablo 4 patch nerfs Rogue, Sorcerer, and Barbarian, and makes endgame tougher. URL: <https://www.gamesradar.com/diablo-4-patch-102-hotifx/> (дата звернення: 28.11.2023).
113. Truth or Dare game. URL: <https://forums.episodeinteractive.com/t/truth-or-dare-game/3508?page=436> (дата звернення: 28.11.2023).
114. War Never Changes. URL: https://fallout.fandom.com/wiki/War_Never_Changes (дата звернення: 28.11.2023).
115. Why am I pulling aggro? URL: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-am-i-pulling-aggro/894196> (дата звернення: 28.11.2023).
116. Why does Mario stay “it’s a me, Mario!” and not “I call myself Mario!”? URL: <https://www.quora.com/Why-does-Mario-stay-it-s-a-me-Mario-and-not-I-call-myself-Mario> (дата звернення: 28.11.2023).
117. The 25 best FPS games you can play right now. URL: <https://www.gamesradar.com/best-fps-games/> (дата звернення 24.11.2023).
118. «Respawn» використання. URL: <https://steamcommunity.com/app/221100/discussions/0/3833172420304786755/> (дата звернення 24.11.2023).

119. Pig-Like Enemies. URL: https://zelda.fandom.com/wiki/Category:Pig-Like_Enemies (дата звернення 23.05.2023).

-