

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ЛІНГВІСТИКИ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ  
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ І ПЕРЕКЛАДУ**

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ  
Завідувач випускової кафедри  
\_\_\_\_\_ С.І. Сидоренко  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 р.

# **ДИПЛОМНА РОБОТА**

**ВИПУСКНИКА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ МАГІСТР**

**ЗА СПЕЦІАЛІЗАЦІЄЮ «ГЕРМАНСЬКІ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ  
(ПЕРЕКЛАД ВКЛЮЧНО), ПЕРША – АНГЛІЙСЬКА»**

**Тема: *СТРАТЕГІЇ І ТАКТИКИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ВІДЕОІГОР***

**Виконавець: студентка групи ФЛ-201«Мз» Міскевич Дарина Олександрівна**

**Керівник: канд. філол. наук, доцент Свїрїдова Юлія Олександрівна**

**Нормоконтролер: \_\_\_\_\_ (Кондратенко Юлія Вікторівна)**

**Київ 2020**

## НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет лінгвістики та соціальних комунікацій  
Кафедра англійської філології і перекладу  
Спеціальність 035 Філологія  
Спеціалізація Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Завідувач кафедри  
\_\_\_\_\_ С.І Сидоренко  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 р.

### ЗАВДАННЯ

#### на виконання дипломної роботи

\_\_\_\_\_ Міскевич Дарини Олександрівни \_\_\_\_\_

(прізвище, ім'я, по батькові випускника в родовому відмінку)

1. Тема дипломної роботи “Стратегії і тактики локалізації комп’ютерних відеоігор” затверджена наказом ректора від « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 202\_\_ р. № \_\_\_\_\_
2. Термін виконання роботи: з \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_
3. Вихідні дані роботи: У дослідженні конкретизовано особливості мультимодальної комунікації: відхід від однорівневого сприйняття мови як системи граматичних правил і трактування її як взаємодії різних систем знаків. Порівнюються терміни локалізація та переклад. Аналіз особливостей їх реалізації у відеоіграх «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2.
4. Зміст роботи: Вступ, Розділ 1. Теоретико-методологічні засади дослідження, (підрозділи 1.1, 1.2, 1.3) Розділ 2. Методологічні засади дослідження локалізації відеоігор , (підрозділи 2.1, 2.2, 2.3), Розділ 3. Домінантні стратегії й тактики при локалізації відеоігор 3.1. Стратегії й тактики при локалізації відеоігри «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» 3.2 .Стратегії й тактики при локалізації відеоігри Euro Truck Simulator 2, Висновки , Список використаних джерел, Додатки.
5. Перелік обов'язкового ілюстративного матеріалу: Модель роботи організації The Cybersmile Foundation; приклад стратегії фореізації у грі «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь

Чорнобиля»; приклад стратегії доместикації в грі «Euro Truck Simulator 2»; глосарій ігрових жаргонізмів; зразок локкіт та інші.

#### 6. Календарний план-графік

№ з/п	Завдання	Термін виконання	Підпис керівника
1	Підготувати та узгодити розширений план-конспект дипломної роботи.	до 10.10	
2	Підготувати чорновий варіант роботи	до 10.11	
3	Урахувати рекомендації наукового керівника, опрацювати та внести результати додаткових досліджень, що проводилися під час переддипломної практики, підготувати чистовий варіант роботи.	до 20.11	
4	Оформити чистовий варіант роботи та подати його науковому керівникові для підготовки відгуку та організації рецензування.	до 30.01	
5	Подати роботу до комісії з попереднього захисту дипломних робіт.	до 07.12	
6	Подати остаточний варіант роботи в оправі, а також повний пакет супровідних документів на випускову кафедру.	за тиждень до початку роботи ЕК	

#### 7. Консультація з окремого(мих) розділу(ів):

Назва розділу	Консультант (посада, ПІБ)	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв

8. Дата видачі завдання: « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 р.

Керівник дипломної роботи

\_\_\_\_\_ (підпис керівника)

\_\_\_\_\_ (П.І.Б.)

Завдання прийняв до виконання

\_\_\_\_\_

## РЕФЕРАТ

Дипломна робота «Стратегії і тактики локалізації комп'ютерних відеоігор»: 118 с., 34 рис., 20 табл., 3 графіки, 91 літературних джерел.

Об'єкт дослідження: локалізація відеоігор.

Мета роботи: розкрити особливості процесу локалізації відеоігор, проаналізувати основні наявні стратегії і тактики локалізації, розкрити їх реалізацію в комп'ютерних іграх «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2.

Методи дослідження: передбачають комплексне застосування елементів порівняльно-історичного методу – для з'ясування дефініції та особливостей концептосфери мультимодальності, порівняльного методу – для виявлення важливих аспектів стратегій і тактик локалізації, для зіставлення перекладу й локалізації, аналізу – для детального розгляду текстових кластерів відеоігор, а також інструментарію синтезу для вияву узагальнюючих положень різних рівнів локалізації. Метод лінгвістичного опису, який застосовувався при відборі, систематизації та описі матеріалу дослідження, порівняльний аналіз вихідного тексту і тексту перекладу. Для аналізу зміни форми і змісту, що відбуваються при заміні одиниці оригіналу еквівалентної їй одиницею тексту перекладу застосовувався метод контекстуального аналізу, метод лексико-семантичного аналізу та метод мовностилістичних інтерпретацій.

Результати магістерської роботи рекомендується використовувати її у подальших наукових дослідженнях із питань локалізації відеоігор; при викладанні курсів із перекладознавства; для роботи над перекладами та локалізацією комп'ютерних ігор.

**КОМП'ЮТЕРНІ ВІДЕОІГРИ, ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР, СТРАТЕГІЇ І ТАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ, МУЛЬТИМОДАЛЬНІТЬ.**

## ЗМІСТ

<b>Вступ .....</b>	<b>4</b>
<b>Розділ 1. Теоретико-методологічні засади дослідження .....</b>	<b>9</b>
1.1. Феномен мультимодальності в контексті глобалізації .....	9
1.2. Відеогра як явище мультимодальної комунікації .....	16
1.3. Переклад vs локалізація: якісний інструмент для адаптації відеогри .....	30
<b>Розділ 2. Методологічні засади дослідження локалізації відеоігор .....</b>	<b>39</b>
2.1. Локалізація відеоігор як мультирівневий процес .....	39
2.2. Основні рівні локалізації відеоігор .....	42
2.3. Стратегії та тактики локалізації відеоігор .....	49
<b>Розділ 3. Домінантні стратегії й тактики при локалізації відеоігор .....</b>	<b>61</b>
3.1. Стратегії й тактики при локалізації відеоігри «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» .....	61
3.2. Стратегії й тактики при локалізації відеоігри Euro Truck Simulator 2 .....	74
<b>Висновки .....</b>	<b>79</b>
<b>Список використаних джерел .....</b>	<b>84</b>
<b>Додатки.....</b>	<b>95</b>
Додаток А.....	95
Додаток Б.....	96
Додаток В.....	98
Додаток Г.....	99
Додаток Д.....	100
Додаток Е.....	101
Додаток Ж.....	102
Додаток З.....	103

Додаток К.....	105
Додаток Л.....	106
Додаток М.....	107
Додаток Н.....	108
Додаток П.....	110
Додаток Р.....	111
Додаток С.....	112
Додаток Т.....	113
Додаток У.....	115
Додаток Ф.....	117
Додаток Х.....	118

## Вступ

Реалії сьогодення дають багато підстав все частіше звертатися до теми відеоігор, які наразі переросли свою розважальну мету. Сучасні відеоігри є не лише «одним з найпопулярніших варіантів проведення дозвілля, але й виконують інші важливі цілі, зокрема освітню та виховну» [6]. За цей час відеоігри сформували навколо себе власну культуру і стали об'єктом академічного інтересу вчених, спрямованого не тільки на вивчення відеоігор як культурного феномена, а й пошук можливостей застосування гейміфікації в галузях, непов'язаних безпосередньо з ігровою індустрією. Тотальна пандемія 2020 року значно посприяла зростанню індустрії відеоігор, а їх продаж сягнув позначки в 150 мільярдів доларів. Починаючи з 2018 року Україна посіла 4 місце у рейтингу 50 країн, які отримують прибуток від сфери відеоігор. Окрім розробки якісних ігор, Україна активно бере участь у різноманітних змаганнях із кіберспорту. Наприклад, у 2010 році українська команда Natus Vincere посіла перше місце на чемпіонаті з Counter-Strike [52].

Зумовлене таким шаленим попитом, виробництво відеоігор для широкого загалу користувачів залучає в себе велику кількість спеціалістів, завдяки яким компанії-розробники підтримують свою рентабельність на ринку. Говорячи про переклад відеоігор (а також сайтів та програмного забезпечення), найчастіше використовується поняття «локалізація», що зумовлено необхідністю вносити певні лінгвістичні і культурні зміни в продукт. Важливим фактором популярності ігрової індустрії є якісна локалізація відеоігор, тобто повноцінна адаптація комп'ютерного мультисередовища під інтереси та потреби певної локалі.

І хоча спочатку поява такого виду перекладу була обумовлена прагненням розробників першими завоювати аудиторію на міжнародному ринку, подальша еволюція відеоігор привела до появи нових перекладацьких труднощів, гідних уваги сучасної лінгвістики. Лінгвістична складова в цьому конкретному випадку є найважливішою, оскільки відеогра – це складний мультитекстовий продукт, який може включати різноманітну кількість лінгвістичних елементів залежно від

жанру і складності гри. Наприклад, у деяких іграх лінгвістичний матеріал сильно обмежений, у той час як інші мають тисячі або навіть сотні тисяч слів. Використовуючи мову, відеоігри розкривають свій сюжет, знайомлять гравців зі своїми персонажами та глобальною історією, допомагають гравцям грати і налаштовувати гру так, щоб їм було максимально зручно.

**Актуальність** даного дослідження зумовлена потребою у комплексному вивченні процесу локалізації відеоігор, однією з визначальних складових якої є розуміння чіткої структури процесу локалізації, розробка детального алгоритму локалізації ігрового продукту на всіх рівнях із урахуванням культурологічних стандартів кожної конкретної локалі. Аналіз стратегій і тактик локалізації уможливив цілісне осмислення їх функціонування в мовному, культурному, естетичному та ін. кодах відеоігор. Незважаючи на розвиток індустрії відеоігор в Україні, а також великий обсяг накопиченого досвіду перекладу відеоігор, досвід їх локалізації українською мовою практично не розглядався з позиції комплексності всіх складових елементів.

**Мета дипломної роботи** – розкрити особливості процесу локалізації відеоігор, проаналізувати основні наявні стратегії і тактики локалізації, розкрити їх реалізацію в комп'ютерних іграх «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2.

Для досягнення поставленої мети передбачається вирішення наступних **завдань**:

- проаналізувати основні поняття мультимодальності, конкретизувати особливості мультимодальної комунікації і з'ясувати її доцільність у контексті проблематики роботи;
- окреслити основні особливості відеоігри як явища мультимодальної комунікації;
- конкретизувати відмінності локалізації відеоігор від перекладу, обґрунтувати переваги локалізації на теренах ігрової індустрії;



- з'ясувати основні рівні та види локалізації відеоігор та проаналізувати їхні переваги та недоліки;
- проаналізувати своєрідність існуючих стратегій і тактик локалізації відеоігор;
- на основі здійсненого аналізу визначити особливості реалізації зазначених тактик у відеоіграх «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2.

**Об'єктом** дослідження є локалізація відеоігор.

**Предметом** дослідження цієї роботи стало з'ясування особливостей стратегій і тактик локалізації відеоігор, визначення ключових особливостей зазначених аспектів.

**Матеріалом** дослідження стали відеогра гри «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» в оригіналі та перекладі англійською та Euro Truck Simulator 2 в оригіналі та перекладі українською.

**Методи дослідження** передбачають комплексне застосування елементів порівняльно-історичного методу – для з'ясування дефініції та особливостей концептосфери мультимодальності, порівняльного методу – для виявлення важливих аспектів стратегій і тактик локалізації, для зіставлення перекладу й локалізації, аналізу – для детального розгляду текстових кластерів відеоігор, а також інструментарію синтезу для вияву узагальнюючих положень різних рівнів локалізації. Метод лінгвістичного опису, який застосовувався при відборі, систематизації та описі матеріалу дослідження, порівняльний аналіз вихідного тексту і тексту перекладу. Для аналізу зміни форми і змісту, що відбуваються при заміні одиниці оригіналу еквівалентної їй одиницею тексту перекладу застосовувався метод контекстуального аналізу, метод лексико-семантичного аналізу та метод мовностилістичних інтерпретацій.

**Наукова новизна одержаних результатів** полягає в тому, що в дипломній роботі проаналізовані особливості взаємодії всіх компонентів мультирівневого

процесу локалізації, а також здійснений комплексний аналіз стратегій і тактик локалізації із практичним їх застосуванням на матеріалі відеоігор «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2. Вибір саме цих ігор умотивований декількома факторами. Гра від українських розробників «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» набула широкої популярності не лише в Україні, а й за її межами. І хоча дія відеогри відбувається в дуже специфічній місцевості – Чорнобилі, завдяки якісній локалізації та перекладу тексту англійською мовою вона стала зрозуміла й для іноземних користувачів. Справжні любителі відеоігор наразі очікують на реліз продовження цієї гри «S. T. A. L. K. E. R. 2», що був анонсований декілька разів. Окрім того, зацікавленість цією грою значно підвищилася ще й завдяки серіалу «Чорнобиль», який у 2019 році створили американський телеканал HBO та британський телеканал Sky. Euro Truck Simulator 2 – це приклад локалізації європейського географічного простору й перекладу українською мовою специфічних англійських термінів і понять. Виконуючи роль водія-далекобійника, у гравця є можливість адаптуватися до незнайомої місцевості, правил дорожнього руху, дорожніх знаків, технічних характеристик різних марок автомобілів тощо.

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

**Особистий внесок здобувача.** Робота виконана самостійно, без співавторів.

**Апробація положень дисертації** здійснювалась у доповідях і виступах на наукових конференціях: VII Міжнародна науково-практична конференція «Розвиток філологічних наук: Європейські практики та національні перспективи», Одеса, 2019; VIII Міжнародна науково-практична конференція «Подолання мовних та комунікативних бар'єрів: освіта, наука, культура», Київ, 2020.

**Публікації.** Результати та висновки дослідження відображені у 2 публікаціях у виданнях України.

**Структура та обсяг роботи.** Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

У **Вступі** окреслено мету й основні завдання роботи, обґрунтовано актуальність теми дослідження, сформульовано об'єкт, предмет, методи, вказано матеріали дослідження, означено наукову новизну, практичне значення отриманих результатів, зазначено відомості щодо апробації роботи.

У першому розділі «**Теоретико-методологічні засади роботи**» розглянуто кластер теоретичних положень, пов'язаних із темою дипломного проєкту, з'ясовані особливості локалізації відеоігор та її переваги у порівнянні з перекладом.

У другому розділі «**Методологічні засади дослідження локалізації відеоігор**» проаналізовано особливості рівня, видів, стратегій і тактик локалізації відеоігор на теоретичному та практичному рівнях.

У третьому розділі «**Домінантні стратегії й тактики при локалізації відеоігор**» проаналізовано та дослідження локалізацію відеоігор S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2.

У **Висновках** наведені узагальнені результати дослідження.

## Розділ 1

### Теоретико-методологічні засади дослідження

#### 1. 1. Феномен мультимодальності в контексті глобалізації

Для того щоб зрозуміти явище мультимодальності в контексті глобалізації, перш за все, зупинимось на поясненні самого поняття глобалізація.

Глобалізація (англ. globalization) – це процес всесвітньої економічної, політичної та культурної інтеграції та уніфікації. Основними наслідками цього процесу є розподіл праці, міграція в масштабах усієї планети капіталу, людських та виробничих ресурсів, стандартизація законодавства, економічних та технічних процесів, а також зближення культур різних країн. Це об'єктивний процес, який носить системний характер, тобто охоплює всі сфери життя суспільства. У результаті глобалізації світ стає більш зв'язаним і взаємозалежним від його суб'єктів [69]. Також це процес розповсюдження інформаційних технологій, продуктів і систем по всьому світу, що несе за собою економічну та культурну інтеграцію. Прибічники вбачають у глобалізації можливість подальшого прогресу за умови розвитку інформаційного суспільства. Опоненти попереджають про небезпеку процесу для національних культурних традицій та поглиблення соціальної нерівності. Виникла навіть самостійна галузь науки про загальні, планетарні проблеми нинішнього й майбутнього розвитку людської цивілізації як єдиного цілого – глобалістика [69].

Епохальною віхою стала поява, так званого, «відкритого» світу. Згідно з Інтернет-енциклопедією Wikipedia: Відкритий світ (англ. Open World) – вид структури рівнів в комп'ютерних іграх, що дозволяє гравцеві вільно переміщатися в світі гри і в будь-який момент самостійно вибирати, куди і коли він хоче вирушити [49]. Дані елементи стали з'являтися ще в кінці 1980-х рр. минулого століття, але справжнє визнання вони отримали тільки в 1990-х. Фактично це була справжня революція для всього мистецтва. Воно перейшло від однопланових

сюжетів театру і кіно до багаторівневих сюжетів відеоігор. Кожна ваша дія, кожен ваш вчинок – прямо або опосередковано впливає на світ навколо вас і на долю його мешканців. Саме ця варіативність і стала візитівкою відеоігор.

Завдяки цьому автори ігор отримали можливість висловлювати свої ідеї і сподівання, звернені до суспільства, не тільки безпосередньо через сюжет і діалоги, а й опосередковано. В іграх з «відкритим світом» гравцеві можуть не сказати ані слова, але наочно продемонструвати, як динамічно змінюється навколишнє середовище внаслідок його дій. Буквально пліч-о-пліч з даними прийомом проявилася й інша важлива риса сучасних відеоігор – соціальна проблематика. Через метафори фантастики і фентезі автори відеоігор почали ставити дійсно серйозні питання. Почали з'являтися ігри-антиутопії (наприклад, Deus ex, Syndicate, Shadowrun), головною темою яких стали питання людяності й моралі (Fallout, Vampire the Masquerade).

У різних країнах до самого феномену відеоігри відносяться по-різному: у Кореї геймери популярні неначе поп-зірки, а в Китаї створено Комітет з етики, який покликаний оцінювати відеоігри [1]. Хоча ставлення до відеоігор в Україні досі неоднозначне, однак український ринок зараз – один із найдинамічніших ринків комп'ютерної індустрії, обсяг якого постійно збільшується. Таким чином, зі збільшенням обсягу ринку перед сучасними лінгвістами та перекладачами особливо гостро постала проблема локалізації відеоігор.

Нові інформаційні технології надають такі можливості для створення і поширення аудіовізуального контенту, які не так давно могли здаватися фантастикою. Ці зміни ставлять перед перекладачами все нові завдання.

Зарубіжне перекладознавство має цілу низку інструментів та методів підготовки спеціалістів для створення та локалізації відеоігор, і саме ця галузь розвивається найшвидше, порівняно з іншими напрямками перекладацької діяльності, що відповідає вимогам часу [32, с. 67]. Однак вітчизняне перекладознавство ще не настільки розвинуте у питаннях локалізації відеоігор, щоб готувати дипломованих спеціалістів даної галузі. А. В. Козуляев наголошує

на необхідності виділення і закріплення даного виду перекладацької діяльності як окремого напрямку підготовки перекладачів, що в останні роки вийшло на перше місце і потребує практичного та теоретичного обґрунтування [10, с. 11]. За твердженням науковця, аудіовізуальні твори, до яких належать і відеоігри, є мультимодальними, і робота з такими творами вимагає використання різних стратегій аналізу та синтезу інформації, що надходить по паралельних каналах сприйняття [10, с. 28]. Певно, що нашим науковцям разом із Міністерством освіти і науки України потрібно замислитись про підготовку даних спеціалістів, які будуть мати надзвичайний попит на ринку праці та принесуть неабияку користь у популяризації національного українського продукту.

У самому загальному сенсі мультимодальність є предметом вивчення як соціальної семіотики, так і теорії комунікації [48; 37]. Вона описує комунікативні практики з погляду текстуальних, звукових, мовних, просторових і візуальних ресурсів чи способів, що використовуються для створення повідомлень. Концепт мультимодальності вводить нас в контекст навчання, що здійснюється з використанням різних форм в їх тісному взаємозв'язку. У даному випадку ми можемо говорити про синтетичне навчання, головну роль в якому відіграють образи, звуки і відчуття. Важливу роль можуть зіграти такі перспективи, як: а) міметичне навчання. Мімезис: також мімесис (грец. μίμησις — наслідування, *mimeistkai* «імітувати») – термін давньогрецької філософії і естетики, яким позначали основні принципи творчої діяльності митця. Мімезис є імітацією або репрезентацією чогось / когось. В античному світі мімезисом вважалася імітація тієї чи іншої особи фізичними або мовленнєвими засобами. Проте ця «особа» могла бути також і предметом, ідеєю, героєм чи богом [58]; б) перформативне навчання – це навчання на основі образу та гри (висловлювання, еквівалентне дії, вчинку; повідомлення, препозитивна складова якого не може бути оцінена в межах категорій істинності / неістинності). Як зазначено у звіті Національного трасту із грамотності Великої Британії про проведене дослідження серед підлітків разом із Асоціацією інтерактивних розваг і дитячим видавництвом Penguin Random House Children:

відеоігри можуть покращити грамотність (навички читання і письма) у хлопчиків і тих, хто читає неохоче.

У межах дослідження експерти опитали понад 4,5 тисячі британців віком 11-16 років. З'ясувалося, що 79% опитаних, які грають у відеоігри, читають матеріали, пов'язані з ними – не лише в самій грі, а й в онлайн-ресурсах і книгах. Третина (приблизно 35%) вважає, що захоплення відеоіграми дозволяє розвивати і вдосконалювати набуті навички читання.

Решта опитаних гравців (приблизно 65%) постійно пишуть щось про відеоігри: свої враження, поради іншим гравцям. Майже всі вони хотіли б писати сценарії або займатись дизайном відеоігор.

При цьому серед любителів відеоігор частіше траплялися хлопчики, ніж дівчатка (96% проти 65%). Крім того, 73% опитаних, які, за їхніми словами, читати не люблять, зазначили, що відеоігри допомагають їм краще занурюватися в історію, аніж книга.

Понад 60 % опитаних підлітків, що грають у відеоігри, зазначили, що гра допомагає їм ставити себе на місце когось іншого, брати на себе відповідальність, приймати рішення, що, на думку дослідників, може свідчити про зростання навичок емпатії. А ще, це своєрідний поштовх до спілкування із однолітками, які також захоплюються відеоіграми. не можна не зважати на релаксаційну функцію відеоігри – додання стресу.

Під час карантину, викликаного пандемією коронавірусу, відеоігри стали одним із засобів взаємодії, зокрема й для освітян: учитель із американського міста Сан-Дієго Чарльз Кумбер, який викладає у сьомих-восьмих класах, провів для учнів урок геометрії в грі Half-Life: Alyx – це нова гра серії, яка вийшла 23 березня цього року; в червні прем'єр-міністр Польщі Матеуш Моравецький оголосив, що польську комп'ютерну гру «Це моя війна» (This War of Mine) додадуть до переліку рекомендованих творів для шкільного читання. Польща стала першою країною світу, в якій комп'ютерну гру додадуть до шкільної програми [19].

Додамо, що Міністерство освіти і науки України разом із Атомс (електронна платформа) створили для учнів п'ятих-одинадцятих класів електронний щоденник, де діти, за отримані відмінні оцінки отримують монети та у формі гри можуть їх збирати, а потім на ярмарку обміняти на реальні товари, що не аби як заохочує дітей до пізнавальної діяльності. Надзвичайно важливим є те, що батьки у будь-який час можуть долучитися та перевірити отримані їхньою дитиною оцінки.

Джон Остін подає мовленнєвий акт (перформатив) як утворення, що складається з трьох рівнів: локуції (локутивний акт), іллокуції (іллокутивний акт), перлокуції (перлокутивний акт). Локуція (від лат. «locutio» – мовлення) – форма, в якій особа може втілити власний іллокутивний намір (можна вжити прямий і непрямий мовленнєвий акти). Локутивний акт містить артикуляцію звуків і вживання слів, поєднання їх за правилами граматики; позначення за їх допомогою відповідних об'єктів; приписування цим об'єктам відповідних властивостей і відношень. Іллокуція (від лат. «in locutio» – в мовленні) – основна сила будь-якого мовленнєвого акту та мета, з якою цей мовленнєвий акт вживається. Адже кожен мовленнєвий акт має своєю метою запитання, або відповідь, інформування, запевнення або попередження, наказ, критику тощо. Мовленнєвий акт виступає в ролі іллокутивного акту, якщо його розглядати з погляду його позамовної мети. Узагальнена й цілісна характеристика висловлювання як засобу здійснення іллокутивного акту називається іллокутивною силою висловлювання. Перлокуція (від лат. «per locutio» – шляхом мовлення) – той результат, який особа прагне отримати, вживаючи мовленнєвий акт. Мовленнєвий акт виступає як перлокутивний акт, якщо ми розглядаємо його в аспекті реальних наслідків [22].

Поняття, яке ми хочемо окреслити у контексті локалізації відеоігор – модальність, безпосередньо пов'язане із теорією Дж. Остіна. Саме модальність виражає відношення висловлювання до реальності, а також об'єктивність повідомлення [9]. Та не лише він цікавився цим поняттям та намагався його розтлумачити. Для іншого вченого Шарля Баллі, родом із Швейцарії:



«Модальність – це душа твердження; як і думка, твердження є результатом активної діяльності мовця» [9].

Поняття «модус» і «модальність» широко використовуються у всіх гуманітарних науках; їх активне застосування можемо помітити у лінгвістиці, зокрема перекладах з однієї мови на іншу при локалізації відеоігор. Очевидним є той факт, що під поняттям «модальність», при всьому різноманітті його значень, у різних наукових дисциплінах, узагальненим є розуміння певного явища, особливий тип організації реальності. Але й досі ведуться суперечки щодо затвердження узагальнюючого значення змісту терміну «модальність» у контексті будь-якої з наукових галузей [17]. Слово «мультимодальність» походить від лат. «multimodalis», що складається з *multus* – численний, велика кількість і *modus* – міра, помірність. Вперше зміст терміну мультимодальність або полімодальність, увійшло в понятійний апарат лінгвістики на початку 2000 років. Мультимодальний погляд на предмет, що досліджується дав новий поштовх до розвитку дискурсійного аналізу і теорії мультимедіа. Такий підхід зблизив лінгвістику, психологію, педагогіку та інші науки. Першим, хто намагався дослідити поняття мультимодальності в лінгвістиці, був М. Хеллідей, його послідовники прагнули подолати «мономодальність» науки про мову, яка повністю була підпорядкована лише вербальним аспектам комунікації. Мультимодальний підхід відходить від одностороннього погляду на мову як на варіативну систему граматичних правил і робить акцент на взаємодії різних знакових систем. А. О. Кібрік, Г. Є. Крейдлін, В. О. Плунгян, Г. Кресс, Т. ван Ліувен, Л. Мондада, С. Джевіт у своїх роботах продовжують розвивати ці ідеї [15; 35].

За словами Л. Мондада, нормальна, непорушена комунікація є мультимодальною, смисл і зміст висловлювання у якій модифікуються просодією (мелодика, відносна сила вимови слів та їхніх частин, співвідношення відрізків мовлення по тривалості, загальному темпу мовлення, паузам, загальному тембровому забарвленню тощо) та їхнє функціонування і передається паралельно з використанням міміки, жестів, поз, а також цілого набору інших невербальних

комунікативних засобів. Згідно з цією теорією, поняття мультимодальності відноситься до відмінності між сприйняттям людськими органами чуття та відмінності між зоровим і слуховим каналами. Проте в рамках кожного з цих каналів є й відмінності менших частин, які також охоплюються поняттям мультимодальності. Так, у звуковому відтворенні (мовленні) є як вербальний компонент, так і безліч просодичних параметрів. Візуальний канал охоплює мову тіла: жестикуляцію, погляд, міміку та інші аспекти. Писемне мовлення сприймається візуально і, крім вербального компонента, включає цілий набір графічних параметрів, таких як шрифт, кольори, формат і таке інше. Усе це розмаїття і входить до сучасного поняття мультимодальності. У своїй роботі *Technology, Literacy and Learning: A Multimodal Approach*, Л. Мондада зазначає, що мультимодальний підхід, який констатує множинність інформаційних каналів, постійно розвивається. Різні канали не просто беруть участь у передачі інформації, вони є взаємопов'язаними, залежать один від одного, взаємодіють між собою і впливають один на одного, а інформація розподіляється між ними складним чином. Тому в перспективі необхідний не тільки мультимодальний, але і крос-модальний підхід, що враховує ці обставини [40]. Поняття «модальність» присутнє не тільки у мові, воно також розглядається у музиці, як прояв міри, вимірювання, норми, правила, з реалізацією різних форм тієї чи іншої гармонійної суті. Вивченням «модусу» у музиці займався Є. Назайкинський. Ідею мультимодальності підтримали у соціології та логіці. Так, Р. Ю. Брауде, І. Ф. Девятко у своїх працях приділяють увагу вивченню модальностей у соціальній науці. Модальності судження розрізняються за силою або ступенем вираженої в ньому «необхідності». Модальна логіка традиційно визначається як логічна система, що вивчає структуру міркувань, до складу яких входять модальні оператори (за умови, що будь-який оператор є модальним) [17]. Мультимодальність не є новою і для психології. Проблемою вивчення мультимодальних структур займалися О. В. Абдулліна, В. А. Лабунська, Н. А. Баєва, М. В. Анісімова та ін. Ідеї мультимодальності використовують також Н. В. Зверев – у клінічній психології, О. Є. Каминіна та Л. Є. Матюшина –

у музичній терапії, О. С. Глазачев і О. В. Бобильова – у мультимодальній психотерапії, В. В. Горячев – у теорії модальності образів.

Лінгвісти Ю. А. Сорокін та Е. Ф. Тарасов говорять про мультимодальний текст як такий, що складається із двох чи більше негомогенних частин: вербальної (мовної) і невербальної (інші знакові системи). Мультимодальні тексти – це семіотичні об'єднання, які охоплюють знакову систему мови (усна, письмова чи друкована форми) і будь-яку іншу знакову систему [23].

Семіотичні системи спрямовані на сприйняття за допомогою органів чуття: слуху, зору, дотику, смаку, нюху. Семіотичні системи виконують три основні функції: створення інтеркомунікації (interpersonal); формування понять (ideational function); структурування та організацію тексту (textual) [23].

Не залишили осторонь мультимодальність і розробники та локалізатори відеоігор, оскільки із кожним днем технології стають дедалі продуктивнішими та більш розвиненими. Як зазначали виробники компанії Hewlett-Packard, сучасне суспільство все більш орієнтоване на графічні способи комунікації, бо людина запам'ятовує лише 10 % з усього почутого, 20 % – із прочитаного та 80 % – із побаченого.

## **1.2. Відеогра як явище мультимодальної комунікації**

Індустрія розваг за останні десятиліття розвивається стрімкими темпами. І безумовний лідер – відеоігри. У 2019 році найбільший глобальний прибуток – майже в 138 млрд. дол. – отримали творці та розробники саме цього сектора.

За 2020 рік галузь розробки відеоігор очолить усі можливі світові рейтинги через пандемію COVID-19. Щодня з'являються нові ігри і попит на них тільки збільшується. Це ігри на персональному комп'ютері і на приставках, телефонах і планшетах. Одні привертають увагу користувачів яскравими ефектами та екшеном, інші – цікавими історіями та несподіваними рішеннями. Гру сьогодні може створювати компанія з сотнями співробітників, команда з кількох людей, а часом – навіть одна людина.

Індустрія відеоігор зросла від невеликих аркадних автоматів у барах і перших домашніх консолей до доступних всім персональних комп'ютерів і мобільних пристроїв. Розвиток технологій, їх доступність, а також висока конкуренція в індустрії, заохочує до створення все більшої кількості якісних ігор, що й дозволило розширити вплив відеоігор як медіа до глобальних розмірів. Комп'ютерні ігри є об'єктом дослідження багатьох наук: економіки, психології, педагогіки, соціології, філософії, а тепер вже й лінгвістики.

Історія створення відеоігор – це, насамперед, історія випадковостей і наукових відкриттів, що поступово стали історією великого бізнесу: індустрії відеоігор.

У 1958 році фізик Віллі Хігінботем – співробітник військової ядерної лабораторії, винайшов першу у світі відеоігру. У неї треба було грати, використовуючи екран осцилоскопа. Хігінботем був одним із творців атомної бомби і проводив серйозні наукові дослідження. Однак, він любив ігри (був запеклим гравцем у теніс) і один раз поставив перед собою завдання придумати якусь розвагу, яка б дозволила наочно продемонструвати можливості науки відвідувачам лабораторії. Протягом трьох тижнів відеоігра «Теніс для двох» (Tennis for two) була створена. Для керування був зроблений спеціальний пульт із двома кнопками «ліворуч» і «праворуч». Гра користувалася шаленою популярністю: колеги Хігінботема годинами очікували своєї черги. Фізик навіть не запатентував свою ідею, вважаючи, що не придумав нічого видатного та час показав, що перші комерційні відеоігри фактично були реінкарнацією «Тенісу для двох».

Однак, у 1952 році інший британський вчений Артур Дуглас (з формальної точки зору, він може вважатися батьком відеоігор), захищаючи дисертацію, додав свою розробку – ігрову комп'ютерну програму під назвою «ОХО» («Хрестики-нулики»). Та фактично ця програма не була грою в загальноприйнятому розумінні, він лише хотів продемонструвати можливості комп'ютера.

1961 рік – група студентів Масачусетського технологічного інституту, під керівництвом Стіва Рассела, створила першу інтерактивну комп'ютерну гру «Космічна війна». Вперше в грі було показано протистояння двох людей. Гравці

керували двома зорельотами, які намагалися знищити один одного за допомогою ракет. Усе було досить реалістично, навіть враховувався ефект гравітації, що впливав на траєкторії руху ракет.

У 1967 році фахівець в галузі телебачення Ральф Баєр став автором ідеї створення «інтерактивного телебачення» – ігрової приставки, що приєднувалась до телевізора. Він працював на компанію, що випускала військову електроніку. Баєр створив два типи ігор: «Тир» (для цього було потрібно використовувати іграшковий пістолет, котрий наводиться на мішені, що з'являлися на екрані) і «Теніс». Ігри були досить передовими для свого часу: кольоровими зі звуковими ефектами.

1971 рік. Нолан Бушнелл (француз, який одержав освіту в США) створив першу аркадну (з різними рівнями складності, на які може переходити гравець) відеогру Computer Space – це була версія «Космічної війни», пристрасним любителем якої був Бушнелл. Гра не мала комерційного успіху: її розробники пізніше зрозуміли причину – пульт керування був незручним.

У 1972 році Бушнелл і його друг Тед Дабні об'єднали невеликі свої заощадження і заснували компанію Atari, що стала першою фірмою, котра спеціалізувалася винятково на виробництві відеоігор. Першим продуктом фірми став усе той же теніс, котрий одержав назву Pong (більш точний термін «пінг-понг» був уже запатентований Баєром).

1976 рік. Компанія Exidy випустила першу відеогру, що викликала протести публіки і стала приводом до початку дискусії про необхідність цензури для цього виду розваг. Гра називалася «Смертельні перегони». Цього ж року була випущена домашня ігрова приставка, в якій уперше використовувалися картриджі. Гравці могли змінювати ігри, просто замінюючи картриджі. Саме з цього часу відеоігри стали домашнім видом розваг.

1977 рік – перший крах ринку відеоігор.

У 1978 році на ринок відеоігор виходить компанія Midway із своєю грою «Космічні агресори», в якій вперше з'явилася система підрахунку і запису набраних

балів. Рік потому з'явилася ігрова приставка («Астероїди»), де гравці могли вибрати поруч зі своїм результатом перші три літери свого імені або ініціали.

1980 рік – поява першої гри з «об'ємним» зображенням («Поле бою»), котру почали використовувати американські військові для підготовки солдатів. 1985-1989 роки – другий крах ринку відеоігор. Поява дешевих персональних комп'ютерів.

1989 рік – компанія Nintendo практично монополізувала ринок відеоігор, випустила кишенькову відеогру Game Boy.

1995 рік – компанія Sega випустила консоль, що дозволяла використовувати компакт-диски.

У 1996 році з'явився віртуальний домашній вихованець «тамагочі». Це був принципово новий тип ігрового пристрою: не людина керувала комп'ютером, а комп'ютер людиною.

2001 рік – ринок відеоігор завоювала компанія Microsoft. Початок нової технологічної революції – з'явилися 128-бітні приставки. Цікаво, що цей період фахівці називають «темним» або «ностальгічним»: відеоігри стали використовувати все більш насильницькі сюжети, з'явилися сучасні версії найперших відеоіграшок.

2005 рік – черговий виток технологічної революції: три найбільші компанії – Nintendo, Sony, Microsoft – продемонстрували нові зразки ігрових приставок із новими можливостями. Зокрема, активно йде процес мініатюризації консолей [50].

Не викликає сумніву той факт, що відеоігри мають комунікативний характер. Це легко прослідкувати вивчаючи сам феномен відеоігри (комп'ютерної гри). Більшість відеоігор стимулюють взаємодію між гравцями, відбувається віртуальна комунікація як між гравцями, так і всередині самої гри, що дає підґрунтя зробити висновок про мультикомунікативну складову відеоігор. Як відзначає А. Денікін, відеогра – це програмне забезпечення, що працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), що служить

для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає в якості партнера [60].

У подальшому, коли ми будемо згадувати у роботі про відеоігри, ми будемо мати на увазі саме це визначення, оскільки воно описує будь-яку гру, незалежно від того, для якого пристрою вона була створена, тобто електронні, аркадні, комп'ютерні, консольні, портативні і мобільні ігри. Відеогру також можна визначити через опозицію до інших ігор – карткових, настільних, спортивних і т. ін. Поняття «гра» в такому випадку є гіперонімом, і в даній роботі використовується в значенні «відеогра», щоб уникнути повторень.

Опишемо відеогру, спираючись на ознаки, які запропонував Й. Хейзинг:

- Гра є вільною (ніхто і ніщо не змушує гравця починати гру; потреба у грі не продиктована фізичними потребами чи моральними обов'язками).
- Гра виводить людину за рамки буденності (гравець переноситься в інший вимір, де йому доступні ті речі, які є неможливими у реальному житті).
- Замкнутість гри у часі (від середньовіччя до неіснуючих світів і галактик).
- Структурна упорядкованість гри (всередині гри діють свої правила і закони, відходження від яких руйнує гру).
- Повторюваність та варіативність (кожна гра може бути пройдена необмежену кількість разів, можливі різні способи подолання перешкод та отримання різних варіантів фіналу).
- Реальність ігрового світу / предметів (кожен предмет у грі набуває реальності, але він може мати властивості докорінно протилежні ніж у реальному світі).
- Наростання напруги у грі (напруга наростає, коли гра переходить у протистояння; чим довше триває гра тим складнішою вона стає, що викликає напругу та додає азарту).
- Ігровий ризик (завжди існує шанс не пройти гру, що ще більш захоплює і спонукає до дії) [3].

Гравець – це людина, яка взаємодіє з грою за допомогою свого аватара або персонажа. Аватар, у свою чергу, – це засіб репрезентації гравця в ігровому світі, гравець може як наділяти його своїми рисами, так і реалізувати ідентичність, яка буде відрізнятися від його власної.

І аватар, і персонаж є синонімами, з тією лише різницею, що аватар – це завжди представлення гравця в середовищі відеогри, персонаж може управляти програмою – у такому разі він називається NPC (Non-Player Character), неігровий персонаж.

Традиційні маніпулятори (клавіатура, миша, контролер, геймпад, джойстик, сенсорний екран) реалізують взаємодію через натискання кнопок, клавіш або важелів. Однак у сучасних іграх на консолях можна керувати голосом і рухами тіла. Подібна взаємодія гравця і гри називається інтерактивністю. Важливо відзначити, що інтерактивність – це відмінна риса відеоігор у порівнянні з іншими видами мистецтва. Іншою відмінною рисою відеоігор – як особливого типу оповіді – є те, що відеогра – це складна багаторівнева система.

Загалом можна виділити такі рівні відеоігри:

- рівень ігрової механіки і геймплея (те, як гра функціонує як програма);
- рівень графіки, відео і звуку (аудіовізуальний компонент відеоігри);
- рівень всередині ігрових текстів.

На кожному з цих рівнів використовуються різні засоби створення художнього образу, які, об'єднавшись, створюють сильніший персуазивний ефект, ніж якби вони впливали окремо. Причому ці рівні ми можемо чітко поділити на вербальну і невербальну частини, що пов'язані відносинами взаємодоповнення, де вербальному компоненту може відводитися вторинна, додаткова функція.

Існує кілька видів класифікацій відеоігор:

- по ігровій платформі (консолі, персональний комп'ютер, мобільні);
- за кількістю гравців (одноосібні; кооперативні, масові, розраховані на багато користувачів онлайн);
- за жанрами.



Жанр відеогри використовується для класифікації відеоігор відповідно до інтерактивних ігрових дій гравця. Жанр відеогри не залежить від сценарію або змісту уявного ігрового світу, на відміну від творів літератури чи кіномистецтва. Єдиної класифікації жанрів відеоігор не існує, тому можуть трапитись випадки, коли в різних джерелах одну й ту саму відеогру можуть класифікувати по-різному. Також можливі змішання жанрів, бо, як правило, сучасні відеоігри мають складні сюжетні лінії, і в такому випадку їх неможливо віднести лише до одного жанру. Не дивлячись на це, розробники відеоігор послуговуються усталеними поняттями про різновиди відеоігор (не завжди жанрові), що дозволяє з анонсів при розробці та в рекламно-маркетингових кампаніях повідомити гравцям суть гри [55].

Відеоігри, так само як і музичні чи літературні твори, можна категоризувати у жанри. Щодо відеоігор жанри виділяються на основі спільних характеристик ігрового процесу або його цілей. Часто у одній відеогрі поєднуються декілька жанрів (наприклад, більшість сучасних рольових ігор мають елементи екшн). Єдино визначеної класифікації жанрів відеоігор не існує, проте в більшості класифікацій виділяються основні як зазначено у відкритій електронній енциклопедії Вікіпедія [55]:

*Пригодницькі* – де дія відбувається в рамках визначеної історії та передбачає детальне дослідження ігрового світу. Пригодницькі ігри менш покладаються на візуальні образи і більшою мірою на переживання сюжету. Нерідко передбачають вирішення головоломок.

*Екшн* – ігри, де гравцеві більшою мірою слід покладатися на швидкість реакції. Дія гри, як правило, зосереджена на різного роду боях. Гравець повинен встигнути виконати потрібні дії за певний час. Небойові завдання можуть полягати в уникненні пасток, проходженні місць за встановлений час і т. д.

*Гоночні* – цей жанр охоплює всі ігри, в яких участь у перегонах різного роду є основою ігрового процесу. Зазвичай гоночні ігри використовують автомобілі та інші транспортні засоби.

*Рольові* – рольові відеоігри походять від настільних рольових ігор, звідки взяли ігрову механіку. Гравець «грає роль», певного персонажа, який з часом і в міру виконання поставлених завдань розвивається.

*Стратегічні* – в широкому сенсі стратегічним відеоіграми є ті, де запорукою перемоги є розв'язання проблем шляхом попереднього обдумування та планування.

*Симулятори* – різною мірою реалістично відтворюють якийсь з аспектів реального життя. Наприклад, існують симулятори побачень чи управління літаком.

*Навчальні* – служать для навчання гравця в якійсь області. Зазвичай призначені для дітей, проте існують і навчальні ігри для дорослих.

*Спортивні* – ігри, які відтворюють реальні (футбол, хокей) чи вигадані (квідич) види спорту.

Також відеоігри розрізняються за тематикою: фентезійні, детективні, жахи і т. ін. За перспективою: від першої особи, від третьої особи, ізометричні, з видом збоку / згори

З точки зору перекладу та лінгвістики найбільший інтерес представляють:

- екшн (від англ. action – «дія»);
- рольові (RPG – role-playing games);
- стратегії (strategies);
- симулятори.

І хоча Inlingo Game Localization Studio не бере до уваги останню категорію ігор (симулятори) [62] (Додаток А), проведене нами анкетування (Додаток Б) у Дубенському НВК «школі-гімназії» серед учнів десятих-одинадцятих класів, та онлайн опитування студентів НАУ дало нам такі результати: на перше місце із невеликою перевагою респонденти поставили саме симулятори (32%); другу позицію із результатом 28% зайняли екшн (action), третє місце дістали рольові (RPG – role-playing games) – 21%, четверте – стратегії (11%), п'яте місце із результатом 8% – пригоди (adventures). Хоча ми не можемо претендувати на абсолютний результат оскільки переважна кількість опитаних були юнаки віком 16-18 років (78%) із неповною середньою або середньою освітою, але з упевненістю

можемо сказати, що ігри-симулятори викликають неабиякий інтерес (Додаток В). Саме тому відеоігри, обрані нами для аналізу – «S. T. A. L. K. E. R. Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2, які розробниками та локалізаторами визначаються як екшн і симулятор відповідно. Для нас буде цікавим відслідкувати зміни, які відбулися під час роботи із мовним матеріалом. Детально на їх локалізації зупинимось пізніше.

Локалізація відеоігор – це переклад тексту та / або озвучування відеоігор мовами, відмінними від оригінальної, а також їх адаптація до інших культур. Локалізація може виконуватися з комерційною метою для продажу відеоігор в інших регіонах, або некомерційно, задля лише кращої розуміння твору гравцями, котрі, як передбачається, вже володіють відеоігрою іншою мовою (мовою оригіналу). Локалізація передбачає внесення змін до файлів гри, їх перезапис, згідно з мовними та культурними особливостями цільової аудиторії. Локалізація не змінює загальної концепції гри, на відміну від текстових / звукових модифікацій, здатних, наприклад, перетворити серйозну відеоігру на гумористичну [56].

Від локалізатора може знадобитися знання спеціалізованих термінів, якщо, наприклад, він локалізує гру на військову тематику або симулятор будь-якого виду транспорту, і такий переклад буде схожий за характеристикам з технічним. Якщо брати відеоігри, створені за мотивами фантастичних творів, то від перекладача будуть вимагатися навички художнього перекладу, тому що багато ігрових термінів будуть неологізмами, які треба адаптувати під загальну стилістику гри. Крім того, в одній грі може бути змішання стилів: публіцистичний (журнали, статті), художній (щоденники персонажів, книги), науковий (опис будь-якої інструкції в грі), розмовний (діалоги) і офіційно-діловий (документи).

Сформованість умінь працювати з різними іншомовними джерелами, використання технології алгоритмізації пошуку інформації в словниково-довідниковій літературі; пошук лінгвістичних зразків та аналогів, на основі якого

формуються пізнавальні стратегії, що забезпечують пошук, передачу й обробку інформації, конче необхідні у роботі перекладачів, які працюють із текстами [13].

Хоча термін «локалізація» вже увійшов у наше життя і звучить дуже захопливо для необізнаної людини, насправді ж сам процес локалізації є доволі складним і трудомістким завданням. Необхідність знайти правильний відповідник як для конотативного (це відносна комунікативна цінність мовної одиниці, яка часто знаходиться поза концептуальним змістом), так і денотативного (об'єктом визначення) значень може забрати достатньо часу і сил навіть у досвідченого перекладача.

Перед початком безпосередньої локалізації команда отримує обов'язковий пакет даних – локкіт (localization kit) (Додаток Г), який необхідний для того, щоб «перевіряти сумнівні місця в грі. Наприклад, буває так, що в грі з якихось причин знаходяться старі тексти, хоча в локкіті вони вже оновлені» [68]. Головними елементами локкіт є: а) набір прийнятних форматів, у яких перекладачі отримують матеріали для роботи. Наприклад, txt чи html; б) межі символів, що регулюють довжину слів та виразів, які можна вписати в проміжки; в) норми сегментації, тобто правила вживання підрядних речень та їх кількість; г) чітко прописані діалоги та біографії кожного персонажу; д) детальна ієрархія взаємозв'язків дійових осіб; е) ґрунтовні коментарі щодо контексту матеріалу та необхідні ілюстрації [54].

Мультимодальну локалізацію відеогри можна представити у вигляді схеми, де усі її складові взаємопов'язані.



Мал.1. Схема мультимодальної локалізації відеогри.

Лінгвістична складова у цій схемі є, на нашу думку, найважливішою, оскільки відеогра – це складний мультитекстовий продукт, який може включати різноманітну кількість лінгвістичних елементів залежно від жанру і складності гри. У деяких іграх лінгвістичний матеріал обмежений, та більшість мають тисячі або навіть сотні тисяч лексичних одиниць, за допомогою яких, відеоігри розкривають свій сюжет, знайомлять гравців зі своїми персонажами, історією та допомагають гравцям у налаштуванні гри.

Так, виділяємо декілька аспектів:

- наративно-текстовий;
- орально-діалоговий;
- функціональний.

Наративно-текстовий – це перший тип, до складу якого входять: інформація про гру; ролі та персонажі; мови; глобальна історія гри; цілі гравця, а також особливі тексти, наприклад, ігрові книги, листи, документи і таке інше.

Переклад тексту, що належить до наративної складової гри, можна порівняти з перекладом художніх творів. Як ми вже зазначали, відеоігри поділяються

на жанри, які саме й визначають лінгвістичний матеріал та підхід до роботи із ним. Ігри жанру RPG, наприклад, у більшості випадків саме наративні. Вони мають більше тексту та доступних для перекладу елементів, бо мають складні сюжетні лінії та розмаїття вибору. Але слід зазначити, що при перевазі одного з лінгвістичних елементів не слід відкидати інші, бо саме поєднання є продуктивним з точки зору перекладу.

Другий аспект, представлений у лінгвістичній складовій – це орально-діалоговий, це тексти-транскрипції мови персонажів у ігровому світі, куди входять діалоги, сценарій для дубляжу та субтитри. Суттєвий виклик, що може постати перед перекладачами, полягає в тому, що їхня цільова мова не має таких самих лінгвістичних форм, тож не дає схожої лінгвістичної свободи.

Мова відеоігрових персонажів часто ідіосинкратична, і через це нестандартна у написанні чи вимові. У ній можуть зустрічатися навмисні помилки, використання регіональних слів і виразів, що розкривають особистість та походження персонажу. Такі засоби роблять гру цікавішою, але водночас спричиняють один з найбільших викликів для перекладача, змушуючи його приділяти велику увагу графічним і стилістичним рішенням при перекладі таких мовних шаблонів та манер мовлення [57].

І останній аспект – функціональний. Це функціональні тексти UI (user interface – інтерфейс користувача) з меню, спливні вікна, підказки і таке інше. При роботі з таким типом лінгвістичних елементів, обмеження простору є найскладнішою проблемою, яку треба вирішити перекладачеві. Інтерфейс користувача складається з табличок з коротким текстом, що викликають конкретну поведінку комп'ютера і розташовані у спеціальних текстових полях. З цієї причини перекладачам доводиться шукати лексичні рішення якомога ближчі за кількістю символів до оригіналу [57].

У процесі локалізації обмеженість або відсутність доступу до самої гри є, на жаль, непоодиноким явищем, а це викликає постійні труднощі у роботі перекладача. Отож, коли локалізатор відірваний від світу гри, він не має змоги

в складній перекладацькій ситуації звернутися до її контексту, і все, чим він володіє – це текст, наданий йому для роботи. Добре, якщо ці тексти хоча б супроводжуються коментарями розробників задля полегшення процесу перекладу, але найчастіше локалізатор залишається сам-на-сам із «просто» текстом.

Перекладачам доводиться стикатися у одній грі із різними текстами, за допомогою яких і відбувається комунікація. Різна жанрово-стилістична складова текстів, з одного боку, надає грі багатогранності та шарму, з іншого ж – викликає певні труднощі при роботі із таким текстом. І що найважливіше – основа такого тексту мусить залишатися незмінною.

Як зазначає локалізаційна спілка «Шлякбитраф» (займається локалізацією відеоігор для україномовного споживача, докладніше про них – у наступному розділі), що переважна більшість рольових ігор складається з трьох типів текстів: інструкцій, діалогів та описів.

*Інструкція* – це керівні вказівки, детальні настанови, які регламентують поведінку протагоніста в ігровому всесвіті, їм притаманні короткі прості речення, наказовий спосіб, обов'язкова присутність власних назв (назв предметів, явищ, подій, місцевості тощо), які є ключовими, адже саме вони орієнтують гравця у світі гри. Підказка та попередження є певним різновидом інструкції, оскільки вони носять інформативний характер і мають на меті зорієнтувати або застерегти гравця.

*Діалог* – це специфічний інструмент гри, який допомагає ігровому сюжету розгортатися та розвиватися. Для діалогів характерні звертання (кличний відмінок), еліпсис та власні назви (імена персонажів, назви місцевості тощо). Саме через діалог головного героя (протагоніста) з іншими персонажами або із самою грою, з'являється можливість вибору тієї чи іншої дії, яка впливає на сюжет гри й на її кінцівку.

*Описи* – найбільш містка частину ігрових текстів, оскільки саме вони знайомлять гравця зі світом гри, його правилами, і, власне, описують ту чи іншу місцевість, предмет, явище, персонажа або завдання. Описам притаманні розгорнуті

речення, власні назви та певна художність викладу. У комп'ютерній грі існують такі типи описів: опис події, місцевості, предмета, явища, персонажа тощо [61].

Переходячи до аналізу візуальної складової відеогри, слід зауважити, що через розвиток графічного дизайну і програмування, відеоігри стають все складнішими щодо візуальної складової. Щоправда, цю складову можна вважати універсальною, оскільки вона є в кожній відеогрі незалежно від її жанру та специфіки. Через візуальну складову гра візуально подає свою наративну частину, зокрема зовнішність персонажів, ігрові об'єкти та оточення, у якому відбуваються події гри. Першочергова мета гарно продуманого графічного дизайну полягає в тому, щоб зацікавити гравця, і це виправдовує складність.

Однак з погляду локалізації візуальна складова відеоігор набагато менш гнучка, порівняно з лінгвістичною. Можливість узгодити елементи дизайну гри з уподобаннями культур, на мови яких буде робитися локалізація, вимагає, щоб гру від початку розроблювали та програмували з локалізацією на думці. Для цього потрібне гарне знання і планування наперед, тож хоча лінгвістична складова досить складна, візуальна ще складніша.

Усі складові ігрового поля, наприклад, персонажі, графіка, значки, набір кольорів та загальний вигляд, можуть потребувати локалізації. Іноді це залежить від країни локалізації, навіть зовнішній вигляд або стать головного героя. Прикладом такого підходу до локалізації є іспанська версія гри Formula 1, яка має більше іспанських команд, ніж версія для Сполучених Штатів.

Не менш важливою і такою, що потребує особливої уваги є звукова складова відеогри. Незважаючи на те, що часто її значний вплив на гравця залишається непоміченим, та звук є однією з ключових частин ігрового дизайну. Еволюціонувавши від простих синтезованих звуків до високоякісної оригінальної музики, звукове супроводження ігор стало важливим інструментом гри в побудові темпу та захопленні уваги гравця на рівні з графікою та ігровим процесом.

У відеоіграх звуки використовуються як звуковий супровід подій на екрані та для створення відчуття реального фізичного простору. Такі звуки можуть



включати голоси персонажів, звуки природи, звуки переміщення і звуки різноманітних об'єктів, а також музики, створеної заздалегідь, щоб надати грі бажаної атмосфери та зробити ігровий світ більш реальним.

Відеоігрова музика стимулює та підсилює наративну складову ігрового процесу. Так гра стає ближче до гравця, що підвищує рівень занурення.

Усі три складові, згадані вище, взаємопов'язані і відсутність однієї з них не дасть повної локалізації гри.

### **1.3. Переклад vs локалізація: якісний інструмент для адаптації відеогри.**

Глобальний успіх ігрової індустрії частково пояснюється локалізацією, тобто процесом адаптації гри технічно, лінгвістично і культурно для того, щоб продавати її на різних територіях.

Проблема локалізації відеоігор ще не достатньо досліджена, зокрема в українській перекладознавчій думці. Сьогодні існує низка досліджень, які заклали основу для створення теоретичної бази та методології цього специфічного жанру перекладу. Також триває дискусія щодо термінології, яку використовують для опису такого типу перекладу. Поняття «переклад» і «локалізація» інтернет-ресурсу часто помилково ототожнюють один з одним і вживають як синоніми. Однак, незважаючи на загальну схожість понять, по суті вони представляють собою різні процеси, хоча в кожному з них і не обійтися без перекладача.

Для початку розберемося з визначеннями термінів «переклад» і «локалізація». Розуміння різниці між ними допоможе розібратися і в проведених процесах, що позначиться на ефективності роботи, як перекладача, так і фахівця зі створення відеогри. Переклад – це процес зміни інформації з оригінальної версії на версію для конкретної мови. Локалізація – більш широкий і спеціалізований процес. У цьому випадку проводиться не простий переклад, а адаптація ресурсу під національні особливості конкретної країни (в нашому випадку – України).

Як писав Умберто Еко: робити переклад – означає зрозуміти внутрішню систему тієї чи іншої мови і структуру даного тексту цією мовою і побудувати таку текстуальну систему, яка в певному сенсі може вплинути на читача аналогічним чином – як в семантичному і синтаксичному, так і в стилістичному, метричному, звуко-символічному, – так само як і той емоційний вплив, до якого прагнув текст-оригінал [28].

У процесі стандартного перекладу часто виникає проблема адекватного сприйняття викладеної інформації. Особливо коли для перекладу використовуються комп'ютерні програми, а результати не піддаються кінцевому редагуванню. Але і в разі, коли недосвідчений перекладач самостійно робить переклад тексту, можуть виникнути культурні та технічні відмінності, які завадять користувачам із конкретного регіону використовувати даний продукт.

Вимоги, які важливо враховувати при локалізації, залежать від регіону, країни, аудиторії та спеціалізації самого ресурсу. Виділити якісь конкретні вимоги складно, говорячи про абстрактні поняття, не наводячи конкретних прикладів. Однак, фахівці орієнтуються на дві великі категорії контенту: культурний та функціональний.

Культурний компонент – важливо враховувати характерні для конкретної країни кольори, місцевий гумор, релігійні особливості, правила етикету, правову систему, погляди на суспільні відносини та інше. Наприклад, деякі види зображень не можна використовувати у іграх, призначених для показу на території мусульманських держав.

Функціональний компонент – адаптації при локалізації відеогри підлягають формати зображення дати, номерів телефонів, ваги, географічних назв та інше. Також важливо брати до уваги прийняті в конкретній країні формати описів продукції та інші важливі чинники.

Один конкретно взятий перекладач не зможе впоратися з перекладом всього контенту. Не кажучи вже про локалізацію ресурсу. Процес необхідно розбивати на підзадачі і доручати їх реалізацію конкретних, вузькоспеціалізованим фахівцям.

Переклад програмних продуктів, як ми вже зазначали, називається «локалізацією». Саме цей термін був уведений до індустрії програмного забезпечення Бертом Еселінком для визначення процесу: «підготовки продукту до рівня лінгвістичної та культурної відповідності для цільовій локалі (країни / регіону та мови), де він буде використовуватися та продаватися» [33, с. 3]. Басиль Хатим і Джеремі Мандей стверджували, що «моделі процесу локалізації може містити до чотирнадцяти кроків, і переклад є лише одним з них» [47]. Інший вчений, професор Гьоте Клінберг використав термін «локалізація» під час обговорення перекладів творів, вказуючи на особливу технологію перекладу, необхідну для адаптації культурних контекстів. Він звертав увагу не тільки на якісний переклад, але й на перейменування персонажів та перерозподіл місць відповідно до цільової культури. Так, говорить він, перекладач, працюючи із навчальним твором, спрямованим на дітей, мусить думати про те, щоб вони зосередили увагу на навчанні, не відволікаючись на іноземні імена та незнайомі місця [36, с. 15]. Подібним чином, основна увага локалізації відеоігор – це не тільки лінгвістична вірність оригіналу, на перше місце виходить розважальний аспект і все, що може негативно вплинути на насолоду користувача продуктом, може бути суттєво змінене або вилучене. На противагу цьому способу перекладу, існує контраргумент, висунутий тими, хто захищає джерелоорієнтований переклад стверджуючи, користувач (реципієнт) повинен певною мірою зіткнутися з культурними відмінностями, з тим щоб розпалити цікавість до інших культур, а також для залучення споживачів, які самі зацікавлені в іноземних культурах. У перекладі відеоігор остаточне рішення щодо того, який з двох підходів має бути пріоритетним, зазвичай визначається маркетинговими департаментами або стратегами локалізації, які діють залежно від того, що є популярним на місцевому ринку, і чого ігрова спільнота зараз потребує. Хізер Максвелл Чандлер описує «локалізацію ігор» із досить загальним визначенням як «фактичний процес перекладу об'єктів мови у відеогрі на інші мови» [39, с. 4]. У своїй книзі вона використовує цей термін з двома різними конотаціями: одна з них стосується лінгвістичного перекладу, а друга,

всіх коригувань, які повинен пройти товар, щоб бути доступним для публікації в інших країнах. Звичайно, зміни і модифікації відеоігор можуть відбуватися на будь-якій стадії процесу виробництва. Ерік Геймберг, один з розробників та локалізаторів відеоігор зазначає, що «локалізація онлайн-ігор – це просто фраза, що позначає дуже велику кількість маленьких завдань» [34, с. 136]. І факт у тому, що переклад є лише частиною процесу адаптації програмного продукту для його розповсюдження в різних країнах є безсумнівним. Орієнтуючись на економічну здатність компанії з виробництва відеоігор, локалізація може бути зведена до чотирьох видів [31]:

- Відсутність локалізації — доступна лише оригінальна мова, як правило, у випадку бюджетних, розроблених невеликими студіями або групами осіб;
- Локалізація упаковки та інструкції гри – текст на упаковці та в інструкції перекладається, але гра залишається оригінальною мовою, цей метод бажано вибрати, коли ігри продаються в країнах, де цільова аудиторія добре володіє англійською мовою;
- Часткова локалізація – текст та інші елементи, такі як інтерфейс, перекладені, але озвучення залишається мовою оригіналу, хоча субтитри перекладені мовою локалізації і часто присутні;
- Повна локалізація – повний переклад тексту, коду та дублювання в іграх, як правило, доступна лише для високо бюджетних проєктів.

Локалізація — це непроста задача, і люди, які працюють у цій галузі, часто потребують навичок як перекладу, так і навичок програмування, щоб закінчити свою роботу. Це вимагає не лише перекладів та адаптації для певних локалей, оскільки це передбачає роботу з мультимедіа (аудіо, відео, текст), як ми зазначали раніше. Але аналогічно зовнішні процедури, такі як інжиніринг та тестування, стають обов'язковими [45, с. 196]. Якщо переклад прози, як правило, виконується за допомогою текстового процесора, то локалізація відеоігор може потребувати змін частини користувацького інтерфейсу, а іноді, навіть графіки для включення трансформацій. Локалізація відеоігор також може бути пов'язана з загальновідомою

локалізацією програмного забезпечення [43, с. 54]. Незалежно від мови, на яку перекладено гру, всі гравці повинні мати можливість грати за однакових умов. Група людей, відповідальних за локалізацію, повинні мати уяву про те, що відбувається всередині самої гри, працюючи більше ніж на текстовому рівні перекладу, щоб зробити відеогру надійною, неможливо одному й тому локалізатору працювати над випусками гри для декількох країн.

Розглянемо термінологічну пару «перекладач» – «локалізатор». При розгляді контексту використання кожного з даних термінів було виявлено наступне: в ігровому дискурсі прийнято розрізняти перекладача і локалізатора як представників двох різних професій. Перекладач займається безпосереднім перекладом тексту і звуку в грі з однієї мови на іншу, його завданням є виконання перекладу для подальшого його застосування в процесі локалізації. Чим більше перекладач знає про відеогру, тим краще. З іншого боку під професією локалізатора розуміється відразу низка різних професій, які найчастіше займаються не перекладацькими завданнями: додавання тексту перекладу в файли гри, здійснення дубляжу і т. ін. Робота локалізатора – це, перш за все, робота з людьми. Крім того, терміном «локалізатор» може використовуватися для позначення усієї компанії, що виконує локалізацію конкретної гри і поширює її на території цільової країни. У випадку, якщо у розробника або видавця немає свого відділу локалізації зі своїми перекладачами, робота може бути віддана перекладацькій або локалізаторській агенції. Саме тому термін «локалізатор» украй рідко використовується в значенні людини, яка працює безпосередньо над перекладом тексту на іншу мову.

Зупинимось ще на одному терміні «адекватність», що безпосередньо пов'язаний як із перекладом, так і з локалізацією, бо ґрунтується на оцінці перекладу як повноцінного смислового аналога щодо оригіналу тексту. Адекватність є виключно перекладацьким терміном. Як припускає Н. Гарбовський у своїй праці «Теорія перекладу», поняття адекватності прийшло в теорію перекладу з теорії пізнання, де термін «адекватне» позначає вірне відтворення в уявленнях,

поняттях і судженнях об'єктивних зв'язків і відносин дійсності. У рамках напрямку загальної теорії комунікації, виділяється, так звана функціонально-комунікативна адекватність перекладу, що передбачає відтворення в максимально можливій мірі домінантної функції тексту, що формується на основі комунікативної інтенції відправника повідомлення і націленої на забезпечення певного комунікативного ефекту з боку одержувача повідомлення. Поняття адекватності тут повністю вбирає в себе всі типи відповідності між текстом оригіналу і текстом перекладу. У цьому випадку поняття еквівалентності виявляється зайвим [5]. Однак, такий функціональний підхід не передбачає розгляду операцій максимально повного переосмислення всієї системи значень, що містяться в тексті оригіналу. А тому як комунікативний акт — це не тільки учасник комунікації, а й саме повідомлення, система смислів в словесному образі, не менше вірним представляється і такий погляд на переклад, при якому максимальний збіг між змістом оригіналу та перекладу вважається очевидним. У цьому випадку «хорошим» або «правильним» визнається тільки еквівалентний переклад. По відношенню до поняття адекватності особливий інтерес представляє теорія Г. Турі. Він висуває свою концепцію теорії перекладу, яку він називає «описовою». Дана концепція принципово орієнтована виключно на результат перекладу, на текст перекладу. Вихідним пунктом аналізу виступає функціонування тексту перекладу в системі текстів на мову перекладу. Переклад, за визначенням цього вченого, — це комунікація за допомогою перекладних повідомлень, в рамках певних культурно мовних кордонів. Текст розглядається з двох позицій: з одного боку, він повинен відповідати мовним нормам і традиціям мови перекладу, вписуватися в літературну систему приймаючої мови, з іншого боку, перекладний текст повинен якомога повніше відповідати оригіналу, щоб вважатися адекватним перекладом [46].

Що ж може виступити в мірилом при оцінці якості перекладу? Оскільки переклад, як і будь-яка інша діяльність, має багатосторонній характер, його часом й оцінюють з різних точок зору. Зокрема, Ю. Найда пропонує розрізняти формальну і динамічну еквівалентність перекладу. Формальна еквівалентність — перекладач

прагне відтворити повідомлення якомога ближче до форми й змісту оригіналу, передаючи максимально точно його загальну структуру й окремі її складові елементи. Динамічна еквівалентність – перекладач створює між перекладеним текстом та його читачем такий самий зв'язок, який існував між оригінальним текстом і його читачем – носієм мови. Такий тип перекладу особливо цінує повну природність засобів вираження, які часом відбираються так, щоб, сприймаючи текст, читач взагалі не виходив за межі власного культурного контексту, що, в свою чергу надає другорядного значення відтворенню структурно-формального аспекту оригіналу [2].

Як ми з'ясували – еквівалентність – це основа комунікативної рівноцінності, наявність якої і робить текст перекладом. У свою чергу, еквівалентність перекладу – це відтворення в перекладі змісту оригіналу, що розглядається як сукупність інформації, яка міститься в тексті, включаючи емотивні, стилістичні, образні, естетичні функції мовних одиниць.

Працюючи над перекладом, перекладач має постійно орієнтуватися на поняття еквівалентності, що полягає в максимально повній передачі змісту оригіналу. Під еквівалентністю, у теорії перекладу слід розуміти збереження відносної рівності змістовної, змістової, семантичної, стилістичної і функціонально-комунікативної інформації, що міститься в оригіналі і мусить переміститися у переклад. Еквівалентність перекладу залежить також від ситуації породження тексту оригіналу і його відтворення в цільовій мові.

Головне у будь-якому перекладі – це передача змістової інформації тексту. Всі інші її види й характеристики: функціональні, стилістичні (емоційні), стильові, соціолокальні та ін. не можуть бути передані без відтворення змістової інформації, а саме: весь інший зміст компонентів повідомлення нашаровується на змістову інформацію, витягується з неї, підказується нею, трансформується в образні асоціації і т.п. Таким чином, завдання перекладача полягає в максимально повній передачі змісту оригіналу [2].

Адекватність перекладу – це співвідношення вихідного та кінцевого текстів, із урахуванням мети (замовлення) перекладу. При будь-якому перекладі перед перекладачем постають дві умови: 1) правильний переклад термінів та їх сполучень; 2) переклад є зрозумілим для спеціаліста. Якщо хоча б одна з двох умов виконана, то переклад тексту вважається адекватним.

Отже, поняття адекватність націлене на передачу стилістичних і експресивних відтінків оригіналу, а еквівалентність орієнтована на відповідність створюваного в результаті міжмовної комунікації тексту визначеним параметрам, що задаються оригіналам. Інакше кажучи, еквівалентність – завжди націлена на ідеальний еталон; максимальна передача змісту оригіналу на всіх семіотичних рівнях і в повному обсязі його функцій. Тобто вимога еквівалентності носить максимальний характер або стосовно тексту в цілому, або стосовно його окремих аспектів.

Із метою нівелювати віддаленість практики від теорії, яка характерна для теорії еквівалентності, німецький лінгвіст Ганс Фермеєр запропонував скопос-теорію. На відміну від минулих теорій перекладу, які зосереджуються на лінгвістиці та перекладах, що базуються на еквівалентності на мікрорівні, транслят в Скопос-теорії не вимагає функціональної еквівалентності вихідного тексту, оскільки ціль Скопос-теорії робить акцент на меті перекладацької дії [66]. зазначимо, що базисом даної теорії є не переклад як такий, а різноманітні трансформації й адаптації тексту. Якщо вищезгадана й докладно описана теорія еквівалентності орієнтується на переклад, який відповідає першоджерелу, то скопос відповідно визнає прерогативу адекватності мети перекладу, задля якої він і робиться [42].

Загалом слід відзначити, що основною підвалиною скопос-теорії є принцип лояльності, який реалізується у врахуванні перекладачем особливостей культурних норм, не дивлячись на те, що «скопос допускає вибір будь-якої мети перекладу та має на увазі можливість існування різноманітних перекладів одного й того ж вихідного тексту. При перекладі часто буває важко викликати такий самий ефект для реципієнта, який справляє оригінал на носія мови, але необхідно зробити



все можливе, щоб текст перекладу не суперечив авторській ідеї та в той же час був доречним для адресата» [7].

Фундаментальною перевагою аналізованої теорії є її гнучкість для всіх видів перекладу, бо вона не розмежовує їх на правильні та неправильні, пропонуючи варіативність моделей перекладу, даючи змогу оцінювати кожний переклад відповідно до критеріїв, які підходять виключно до обраного перекладу. Тобто в скопос-теорії безсумнівну преференцію має збереження ідеї тексту оригіналу, але методи для досягнення цієї мети не мають такого ж важливого значення. Застосування цієї теорії має своє підґрунтя, адже «сучасний переклад відрізняється прагматичністю, набирають сили тенденції до виходу на передній план адекватності поряд із відходом на другий план еквівалентності» [8, с. 32].

## Розділ 2

### Методологічні засади дослідження локалізації відеоігор

#### 2.1. Локалізація відеоігор як мультирівневий процес

Відеогра – це складний комплекс різнорідних елементів (аудіо, відео, текст, програмне забезпечення й т. ін.), гармонійно поєднаних в одному цілісному продукті. Актуалізуючи зазначені в попередньому розділі специфіки процесу локалізації, зазначимо, що на перекладачеві лежить важке завдання майстерного адаптування тексту до потреб користувачів. Велику увагу цьому питанню приділяє у своїх дослідженнях Карме Мангірон – науковець з Автономного університету Барселони, на рахунку якої низка перекладів відеоігор, включаючи гру Final Fantasy. На її авторитетну думку, в арсеналі перекладача ігрового продукту повинні бути такі вміння й навички:

1. Ґрунтовні знання ідіоматики, здатність адекватно перекласти фразеологічний вираз, за потреби стилізувати ідіоми під потрібну епоху.

2. Розуміння жаргонізмів, професіоналізмів, арго та ін. Наведемо відомий приклад неправильного тлумачення перекладачем фрази She is with me, cabron (гра GTA: San Andreas) у процесі локалізації гри для російського ринку. Слово cabron – іспанського походження, це лайливе слово перекладається як *козел*. Через неуважність перекладача зазначена фраза у грі звучить так: «Она со мной, углепластик». Цей та інші подібні помилкові переклади набули шаленої популярності серед гравців, спродукувавши навіть цілу низку мемів (Додаток Д).

3. Обізнаність із культурними правилами та паттернами поведінки країни, для якої робиться локалізація. Саме в площині культурації продукту слід пам'ятати, що гра може бути заборонена цензурою. Одні з найвідоміших прикладів – це адаптація ігор Wolfenstein II та 10 second Ninja для Німеччини, де заборонені зображення нацистських лідерів та атрибутів (Додаток Е). Олексій Медов, провідний редактор Inlingo Game Localization Studio, виділяє чотири критерії, завдяки яким гра може підлягати жорсткій цензурі: а) суперечливе трактування

історії (наприклад, у грі Six Days in Fallujah суперечливим виявилася участь місцевих жителів у бойових діях на території Іраку 2004 року); б) релігійні питання (гра Kakuto Chojin заборонена в усіх мусульманських країнах через епізод, де звучить невеликий фрагмент із тексту Корану); в) політкоректність (суспільні організації Австралії та Океанії проголосили гру Pocket God расистською через невдалу експлуатацію образу аборигена); г) геополітичні аспекти, адже між багатьма країнами до цього часу є невирішені територіальні питання, наприклад, і в Україні гострим є питання анексії Криму [62].

4. Досконале володіння культурою гри, її специфічною мовою. Серед гравців зазвичай використовується так звана «gaming lingo», що включає в себе специфічні комп'ютерні терміни та аббревіатури. У 2010 році в США була заснована The Cybersmile Foundation – організація, яка завдяки освіті, дослідженням, інформаційним кампаніям та просуванню позитивного кіберсвіту зменшує випадки кіберзнущань, а завдяки професійній службі допомоги та підтримки надає можливість постраждалим та їхнім сім'ям відновитися після насильства в Інтернеті. The Cybersmile Foundation надає експертну підтримку, ресурси та консультації приватним особам, урядам, корпораціям та освітнім установам у всьому світі. Робота фундації базується на трьох основних складових – обізнаність, освіта та підтримка (Додаток Ж). Така модель забезпечує міцні програмні основи з можливістю збалансованого зростання, дослідження ринку комп'ютерних ігор і масштабованості. Засновники вважають, що зосередження уваги на зазначених трьох аспектах важливо для досягнення максимального соціального впливу та значущих змін у суспільстві. Освітні програми фонду охоплюють мільйони людей у всьому світі, зберігаючи при цьому прагнення допомогти кожному реалізувати свій справжній потенціал, підтримуючи постраждалих, змінюючи негативну поведінку та через освіту готуючи це та наступні покоління до безпечного та позитивного цифрового майбутнього. У рамках освітнього проєкту допомоги початківцям засновники розробили глосарій ігрових жаргонізмів (Додаток З) [75].

5. Орієнтування в поп-культурі, що має на увазі здатність декодувати всі культурні / літературні алюзивні елементи відеоігор. У площині таких підтекстів перекладач повинен віднайти первинне значення усіх відсилів до першотексту, адже багато ігор розроблені на основі книг, коміксів, фільмів і т. д. Хоча наразі можемо спостерігати й зворотній процес – появу фільмів, книг і коміксів за мотивами відеоігор.

6. Розуміння на достатньому рівні особливості термінів програмного забезпечення, що дає змогу правильно та стисло репрезентувати інформацію гравцеві щодо технічних параметрів гри замість розлогих описових коментарів.

7. Креативність – ця «категорія охоплює дуже обережне використання каламбурів, різноманітних жартів, а також застосовує специфічні способи перекладу власних назв (імен персонажів, назви об'єктів, зброї, характеристик персонажа), щоб дозволити користувачам грати без перешкод» [38, с. 7].

Попри всі вищезазначені якості професійного локалізатора, реалії цього процесу (принаймні в нашій країні) набагато складніші. Дуже часто трапляється, що з різних причин перекладачу недоступна сама гра, що означає, що локалізатор відірваний від світу гри, він не має змоги в складній перекладацькій ситуації звернутися до її контексту, і все, чим він володіє — це наданий йому текст. Інколи розробники додають коментарі задля полегшення процесу перекладу, але зазвичай локалізатор залишається сам-на-сам із текстом [61]. Як пояснила співзасновниця локалізаційної спілки «Шлякбитраф» Софія Шуль: «Ігрові перекладачі нерідко працюють «всліпу» з набором непослідовних текстових рядків у форматі «ключ-значення». Окрім того, що ключі можуть сортуватися за внутрішньою логікою архітектури гри, так ще й значення можуть бути змінними» [67]. В Україні ще однією нагальною проблемою локалізації відеоігор є проблема дедлайнів, адже кожен замовник прагне якнайшвидше надати гру користувачеві, отримати свій прибуток і т. ін. саме тому термін на локалізацію гри значно скорочується від оптимально можливого; «у сфері відеоігор переклад треба робити швидко. На комерційну локалізацію умовної гри обсягом 50 000 слів (200 сторінок книжки)

часто виділяється не більше двох місяців роботи для двох перекладачів — місяць на переклад і місяць на редактуру» [67].

## **2.2. Основні рівні локалізації відеоігор**

Загалом у сфері комп'ютерних ігор виділяють: п'ять основних етапів розробки відеоігор – етап концепту, етап альфа, етап бета, етап релізу; один допоміжний етап – етап пост-релізу; два проміжних етапи – альфа-тестування та бета-тестування. Першим складовим елементом етапу концепту є, перш за все, намір розробника створити гру, а вже потім – уточнення її тематики та принципів. На цьому етапі обговорюється основний план випуску продукту – які платформи будуть використовуватися для розробки, мови, початковий бюджет проєкту, постачальники, принципи й команди для тестування, орієнтовна дата випуску та потенційні проблеми культивування продукту. Після того, як первинний проєктний документ уже затверджений, розробник працює над узгодженням початкового графіку, щільність якого має передбачити за необхідності підвищення кваліфікації для персоналу. Початковий графік повинен містити цикли тестування та орієнтовний графік роботи над окремими елементами продукту. Члени Міжнародної асоціації розробників ігор (International Game Developers Association) Річард Ханівуд і Жон Фанг закликають на цьому етапі попереднього планування звернути особливу увагу на відведення достатньої кількості часу для процесу локалізації: «Пам'ятайте, що більшість перекладачів працюють у темпі 2000 слів на день» [44, с. 22]. Тобто чим пізніше розробник почне процес перекладу та редагування, тим менше змін у відеогрі буде на наступному етапі для кожної мови, а отже, значно знизиться якість локалізації.

Наступним етапом є розробка альфа-версії гри, тобто базового варіанту. Альфа-версія містить тільки певні принципи механіки гри, проте ще не має жодної графіки чи детального дизайну. Звичайно ж, цей варіант відеогри недоступний широкому загалу користувачів через свій нерентабельний вигляд і вміст. Проміжним етапом є етап альфа-тестування. Тестуванням альфа-версії займаються

виключно професійні розробники, адже простий гравець не в змозі виявити всі баги (bug – помилка, неточність, невідповідність у програмному забезпеченні). Окрім цього, програмісти-тестери перевіряють, чи всі локалізовані активи на місці, чи працюють шрифти на кожній мові, чи доступні користувачеві всі опції інтерфейсу. Отже, альфа-версія призначена виключно для оцінки ймовірних майбутніх можливостей гри.

Етап розробки бета-версії є завершальним для програмування остаточної механіки гри, і початковим для роботи над графікою та внутрішнім дизайном ігрового середовища / ігрового світу. Оскільки відеогра поступово набуває того вигляду, який буде доступний користувачеві, саме в цей період розробники починають активно рекламувати майбутній продукт. Вищезгадані дослідники Річард Ханівуд і Жон Фанг на цій стадії акцентують увагу на трьох головних складових процесу розробки бета-версії – культуралізація, інтернаціоналізація та локалізація відеогри. Побіжно зазначимо, що культуралізація – це узгодження контенту гри з культурними нормами певної країни, інтернаціоналізація – надання відеогрі бази кодів, які здатні обробляти та відображати інтерфейс користувача різними мовами.

Погоджуючись із науковцями відведемо особливе місце процесу локалізації, для якого вони створили приблизний графік із урахуванням усіх підпроцесів. Зразок розрахований на малий проєкт із залученням по одному перекладачеві для кожної мови із середнім терміном виконання – два тижні на переклад і один тиждень на аудіооформлення. У модель розкладу закладена можливість збільшення кількості перекладачів задля зменшення терміну роботи над відеоурою, проте в такому разі дослідники передбачають розбалансування закладеного бюджету та подовження всіх інших підрівнів (Додаток К) [44].

Цілком зрозуміло, що компанії-розробники відеоігор намагаються відразу підготувати відеогру, яка б охоплювала якомога більше мов. В іншому разі розробники не зможуть компенсувати витрати власне на виробництво даної гри, зазнавши великих збитків. Таке одночасне виробництво мультимовної моделі відеогри називається *simship*, тобто *simultaneous shipment*. Попри гарну ідею такий

вид проєктного забезпечення здебільшого змушує локалізаторів працювати навмання, адже більшість компаній стережуться передчасного несанкціонованого розповсюдження інформації про гру, тому перекладач може отримувати лише фрагменти гри або й взагалі лише текстові скрипти з репліками в довільному порядку. Найрозповсюдженіша проблема в такому перекладі – визначення статі персонажу, адже варіантів перекладу безліч (діапазон в три особи та дві категорії числа). У наш час simship значно скорочує час очікування випуску локалізованих продуктів. Інновації в IT-технологіях, крім того, що впливають на розрахунок витрат і прибутків, спричинили швидку революцію в процесах, які в кінцевому рахунку полегшують і пришвидшують реліз продукту. Успішна стратегія simship є невід’ємною частиною кмітливої інтернаціоналізації, заснованої на глобалізації на рівні підприємств. Серед безлічі факторів, на які слід звернути увагу при застосуванні даного виду виробництва є: 1) повне переосмислення та інтернаціоналізація процесів розробки продукції; 2) глибоке розуміння різноманітних мовних, культурних та правових контекстів цільових ринків; 3) розробка вихідного коду та інтерфейсу користувача, які можна легко локалізувати; 4) виявлення особливостей та функцій, які, незважаючи на інтернаціоналізацію, потребуватимуть локалізації та розробки ефективних процесів локалізації; 5) переосмислення та реструктуризація процесів перевірки, тестування та контролю якості. «У майбутньому, цілком можливо, вже в найближчому майбутньому, можливість одночасного випуску кількох версій, адаптованих до ринку, може розмити або навіть усунути умовне розмежування між «джерелом» та «ціллю». Тим часом simship залишається золотим стандартом в IT-секторі та дедалі частіше – маркетинговим ідеалом компаній, які прагнуть до життєздатності у світі» [73].

Розрізняючи декілька етапів локалізації, як-от: ознайомлення, створення глосарію, переклад, забезпечення якості мови й т. ін., Р. Ханівуд і Ж. Фанг підкреслюють важливість дублювання тексту. Разом із тим як ігри стають об’ємнішими та складнішими, кількість звуку, який слід записувати та відстежувати,

теж зростає. Робота з озвучуванням дуже кропітка, тому потребує попереднього сценарію запису, аби записати будь-які нові рядки або усунути вже існуючі звукові помилки. Найпоширеніша категорія непорозумінь – це бажання актора, який забезпечує дубляж, інкорпорувати своє бачення персонажа, додати щось від себе (наприклад, зітхання, сміх тощо), щоб «покращити» текст, хоча це й не передбачено попереднім сценарієм. Тому на записі завжди повинен бути присутній перекладач, який допоможе пояснити матеріал аудіорежисеру та актору. До речі, окрім реплік зазвичай є потреба дублювати й інші звуки – ті ж самі зітхання, сміх, вигуки. Знаходячись у студії звукозапису, актору дуже важко передати необхідні емоції перед мікрофоном у статичному положенні. Ще однією важливою віхою дублювання є *локалізація голосів персонажів*. Наприклад, азіатські мови можуть віддавати перевагу високим тонам жіночих голосів, тоді як західні мови можуть віддавати перевагу більш глибоким голосам.

Після роботи актора весь матеріал потрібно змонтувати так, щоб пересічний гравець навіть не помітив різниці артикуляції між мовами. Для цього майстру монтажу необхідно виконати дві умови – таймінг (відтинок часу, за який актору треба встигнути вимовити репліку; час звучання фрази) і синхронізація губ, щоб вони відповідали відео (Додаток Л). Як відмітив керівник сервісу локалізації російської компанії «Бука» Євген Метляєв, стандартна практика в створенні локалізації — використання одного й того ж актора для озвучування декількох персонажів, адже залучати на кожну невеличку роль окрему людину недоцільно. «Це помітно розширює бюджет, у який входить: погодинна оплата актору та оренда студії. Зазвичай актору дають список реплік, які йдуть врзнобій. Про розігрування діалогів між двома голосами навіть мова не йде. І пощастить, якщо актору повідомляють про ситуацію, в контексті якої відбувається діалог, або в тексті є репліка-відповідь. Не пощастить, якщо все дублюється навмання» [53].

Зрештою після всіх мікропроцесів дубляжу, пильної уваги потребують технічні характеристики аудіофайлів. Усі файли повинні бути названі англійською мовою із указаним форматом, швидкістю передачі даних, частотою та кількістю



каналів, збалансованою гучністю із можливістю зміни тону звучання на різних мовах. Обов'язковою вимогою є зазначення всіх ефектів обробки та вимог до аудіофайлів, адже деяким персонажам можуть знадобитися реверберація або зсув висоти тону, інші можуть мати інші спеціальні ефекти, розроблені аудіодизайнером [44].

Коли відеогра переходить на проміжний етап бета-тестування відбувається старанна перевірка кожного окремого елемента відеогри – графіки, механіки, сюжету тощо, аби виявити потенційні помилки та недоліки. Бета-тестування може бути двох видів – відкрите та закрите. Відкрите бета-тестування охоплює більшу кількість учасників, адже воно надає безкоштовний доступ до відеогри усім бажаним протягом обмеженого часу. А закрите передбачає обмежений доступ для певного кола користувачів, які оформили та оплатили попереднє замовлення на гру. Зазвичай розробники оцінюють проблеми з апробованою відеограю, керуючись відгуками всіх тестерів.

Останній основний етап розробки ігрового продукту – реліз, тобто початок офіційного продажу. Проте після того, як комп'ютерна гра набуває великої популярності та здобуває прихильність широкої аудиторії, розробники можуть ініціювати додатковий етап пост-релізу. Основною його метою є оновлення уже існуючого матеріалу, наприклад, додавання до відеогри нового персонажу чи локації.

Користуючись нестихаючою зацікавленістю соціуму до індустрії відеоігор, AppleTV (США) за участі Ubisoft у 2020 році зняли ситком «Міфічний квест: банкет ворона» про трудові будні розробників відеоігор і всі стадії виробництва ігрового продукту. Серіал принесе задоволення не лише людям, які професійно володіють навичками кібергри, а й навіть пересічним глядачам, оскільки основна історія презентована зрозумілою мовою в жартівливому тоні. Зав'язка серіалу – це запуск нового додатку під назвою «Банкет ворона» до базової гри. До старту залишається лише декілька днів, проте виникає ціла низка проблем на всіх рівнях відеопродакшену, завдяки чому передбачується порушення дедлайну та перенесення

релізу. Особливо важлива задача лягла на плечі головного інженера, яка ризикнула додати в гру не корпоративні, а свої особистісні елементи. «Міфічний квест: банкет ворона» був продовжений на другий сезон іще навіть до прем'єри першого, оскільки зацікавленість виходом серіалу перевершила всі очікування виробників. Інтерес до серіалу полягає не лише в тому, що автори «наочно продемонстрували, як в ігровій індустрії (і в усій поп-культурі) підмінюються поняття й спотворюються оригінальні ідеї, що кінець кінцем призводить до бездушних штампованих серій» [59], а й проілюстрували всі етапи роботи над відеогрою зсередини, оголивши всі найцікавіші подробиці.

На кожному вищезазначеному етапі (і описаних нами, і зображених у фільмі) виділяють три рівні локалізації:

1. Перший рівень відповідає за мову та національні стандарти – необхідний мінімум, щоб «програма могла виконувати свої функції в іншій країні (виведення та екран символів мови, введення тексту, алфавітне сортування, лінійні операції й т. д.)» [18, с. 243].

2. Другий рівень здійснює переклад тексту в інтерфейсі програми на цільову мову. У відеоіграх, особливо які мають справу зі специфічною лексикою чи професіоналізмами трапляються випадки, коли перекладач цілий ряд синонімічних понять замінює одним. До такого типу помилок призводить нерозуміння основ фахової мови. У системі фахових мов можна виділяти безкінечні підвиди фахової мови, наприклад: медична, економічна, юридична, мова реклами, спорту, ІТ технологій, будівельна, авіаційна і т. д. Із виникненням нових галузей науки та знань із бурхливим розвитком технологій, виникає потреба створення спеціальної лексики та термінологічних систем, що і стають основою формування та зародження нових фахових мов (професіоналізмів) [25, с. 243].

3. Третій рівень забезпечує адаптацію під цільову країну – це робота зі «словоформами, додатковими стандартами, які не впливають на основну функціональність програми, врахування національного менталітету й т. ін.» [18, с. 243]. Дуже часто, користуючись іншомовною відеогрою, гравці,

які навіть володіють мовою оригіналу на високому рівні, не можуть зрозуміти підтексту тих чи інших елементів, втрачають їх важливість через неможливість декодувати алюзивність цих символів. Окрім безпосередньо текстових помилок, існує ціла когорта пов'язаних із національною специфікою проблем: а) зображення людини: «проблеми статевої, расової або етнічної приналежності можуть гостро сприймати в тій чи іншій культурі. У цьому випадку варто згадати різні феміністські рухи і рухи проти расової нерівності, що яскраво виражено в американській, і менше – в європейській культурі. Боротьба за статеvu і расову рівність може привести до неадекватного сприйняття людини (відсутність расової, статевої, гендерної різноманітності)» [64]; б) різниця розкладок клавіатури в різних мовах, коли безліч символів взагалі випадають або розташовані на незвичних місцях; в) різноманіття потрактувань кольороназв у різних країнах: наприклад, у Китаї траурним кольором вважається білий. Або звичайний для нас предмет одягу – зелений капелюх. У Китаї такий атрибут – дуже специфічний, адже в середньовіччі його носили виключно чоловіки повій. Тому «любителя святкувати День Святого Патріка в зеленому капелюсі в Китаї не зрозуміють» [62]; г) формати часу, дати, різні валюти, одиниці вимірювання та шаблони написання адрес; д) зображення тварин і рослин у кожній культурі мають своє смислове наповнення. Наприклад, нічим для нас непримітний символ мангового дерева, яке в Індії «асоціюється з коханням, адже його листя кидають до ніг молодим на весіллі, бажаючи таким чином молодятam бути плодовитими» [11, с. 92].

Отже, кожен рівень реалізується в своєму виді локалізації, які ми окреслювали в попередньому розділі. Проте, незалежно від рівня та виду, локалізатор обов'язково повинен враховувати низку факторів, які впливають на показник якості продукту. Серед найвагоміших факторів виділимо культурологічний, лінгвістичний і психологічний. Відповідно до назви, перший полягає в урахуванні соціально-культурних традицій на всіх рівнях і в усіх елементах відеогри. Наступний фактор пов'язаний із методами й засобами перекладу оригінального тексту, а останній – сигналізує оцінне прогнозування локалізатора про інформативність елементів тексту

для користувача у кінцевому перекладеному іншою мовою продукті [4, с. 50].

### 2.3. Стратегій та тактики локалізації відеоігор

Російський лінгвіст А. Швейцер переконливо доводив, що переклад складається з двох основних етапів – складання програми дій (стратегії) та власне дії, втілення цієї програми (тактики) [26, с. 63]. Будь-яка стратегія має на меті спродувати такий переклад, який би відповідав очікуванням користувача. Саме тому В. Комісаров вважає, що кожна окрема стратегія базується на певних принципах, від яких відштовхується кожен перекладач:

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

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

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

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

5. Важливість забезпечити максимально близький переклад із наближенням усіх правописних норм двох мов [12, с. 195-199].

Однозначних норм щодо вибору тієї чи іншої стратегії не існує, адже кожен перекладач має своє мислення, тому продукує власну стратегію перекладу. Зауважимо, що дуже часто така персональна стратегія може бути комплексом елементів із різних «стандартних» (загальноприйнятих) стратегій. Відомий англійський теоретик і практик перекладу Пітер Ньюмарк запропонував виділити вісім стратегій перекладу: 1) *вільний переклад* – не зберігає зміст, форму та стиль першоджерела. Такий тип перекладу придатний у тому випадку, коли важлива лише якась одна основна думка, а інші вважаються другорядними, такими, якими можна нехтувати; 2) *комунікативний переклад* – витримує всі норми літературної мови,

дещо спрощуючи оригінал, але роблячи текст зручним для користувача; 3) *дослівний переклад* – зберігає порядок слів першотексту, кожне слово перекладається не в контексті, береться до уваги найпоширеніше значення слова. Такий тип перекладу схожий на машинний переклад, зберігає якусь частину основного змісту, підходить виключно для чорнового варіанту; 4) *буквальний переклад* – схожий на попередній вид, але змінюється порядок слів порівняно з оригіналом, тобто зберігаються синтаксичні норми мови, на яку перекладається текст; 5) *ідіоматичний переклад* – характеризується вільним використанням розмовної мови, великої кількості фразеологічних одиниць, навіть за їхньої відсутності в першотексті. Такий переклад підходить для усної комунікації; 6) *адаптація* – найбільш «вільний» спосіб перекладу, що визначається незбереженням граматичних елементів на всіх рівнях. Такий вид підходить для перекладу поезії, художніх творів і т. ін.; 7) *точний переклад* – має найбільш прискіпливе відтворення змісту, тобто увага приділяється лексичному аспекту, дещо нехтуючи синтаксичним. Цей переклад підходить для технічних текстів; 8) *семантичний переклад* – схожий на попередній, але відрізняється обережнішим ставленням до оригінального тексту, намаганням максимально зберегти граматичні норми обох мов [41].

Автор низки підручників із теорії та практики перекладу Я. Рецкер, керуючись психологічними механізмами та способами мислення людини, виділяє значно меншу кількість стратегій – лише три. *Фокусована* стратегія характерна для перекладача-реаліста (прагматика), що фокусується на відтворенні головного змісту тексту, виділення інформативної його складової. *Фрагментарна* стратегія притаманна перекладачеві-аналітику, який приділяє увагу деталізації певних частин тексту, на жаль, лише в одній площині – або стилістичній, або смисловій. І остання стратегія – *компенсована* – найбільш імовірно підходить перекладачу-ідеалісту, бо є міксом попередніх двох стратегій. Часто в уже перекладених текстах із використанням згаданої стратегії немає цілковитої точності, проте в них наявні всі лінгвістичні та стилістичні особливості першоджерела [21].

Локалізація не ґрунтується виключно на перекладі тексту, а є міжкультурною дисципліною, яка включає в себе також і переклад інструкцій, інтерфейсу та ін. Тому, на нашу думку, класифікацію іспанського лінгвіста А. Косталеса найбільш доцільно розглядати у контексті локалізації відеоігор. Науковець виділив сім головних стратегій:

1. *Доместикація та форенізація*. Перший вид передбачає собою намагання у локалізованій грі видалити якомога більше елементів національного колориту оригінального варіанту, нівелювавши їх або підмінивши елементами цільової культури. Другий спрямований на «зберігання зовнішнього вигляду оригінальної гри та передавати атмосферу та смак вихідної культури в цільовій країні» [64]. Найякіснішим прикладом форенізації дослідник вважає локалізацію гри *Assassins' Creed*, де неповторний колорит італійської культури був збережений повною мірою. Дія гри відбувається в декількох італійських містах, тому часто в сюжеті згадуються місцеві імена, культурні цінності, пам'ятки, особливі локації й т. ін. У відеогрі навіть використовуються італійські слова та вирази, які були збережено майже в усіх локалізованих варіантах. Особливою «родзинкою» є намагання професійних акторів, які робили дублювання, зберегти легкий італійський акцент у деяких сценах аби зберегти загальну атмосферу гри. Прикладом доместикації була б заміна цих елементів на абстрактні локації або національні замітники з іншої мови, як, наприклад, у перекладі «Гаррі Поттера». У зазначеному випадку Гаґрід, який в оригіналі розмовляє на діалекті містечка Чепстоу (Вельс), а в українському перекладі має яскраво виражені риси гуцульської говірки.

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

не перекладені жодною мовою та розглядаються як специфічна термінологія, пов'язана з історією.

3. *Транскреація*. Дана стратегія базується на внесенні деякої кількості корекцій вихідного тексту, тобто перекладач звертає увагу на користувача. Це дає право додавати до відеогри розлогі пояснення або опускає певні частини оригіналу, щоб викликати в реципієнта такий самий емоційний ефект, як і в первинній версії. Усі зазначені корективи локалізатора мають бути вмотивованими. Транскреація зазвичай використовується при роботі з відеоіграми наративних жанрів, наприклад, RPG. Як ілюстрацію транскреації можемо використати гру «World of Tanks»: «Оскільки фраза «Знищено!» або «Супротивник знищений!», якщо вона буде перекладена буквально, буде звучати, так би мовити «сухо», тому команда локалізаторів підбрала функціональні еквіваленти, такі як: «Мінус один!», «Готовий!», які точно передають комунікативну мету» [64].

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

5. *Стратегія лояльності*. Безліч відеоігор, як ми згадували вище, розроблені на основі художніх творів, коміксів чи фільмів. У такому випадку в заголовках є метатекстові посилання на відповідні книги, комікси чи фільми. Тому перекладачі повинні суворо дотримуватись балансу між транскреацією та свободою адаптації контенту. Це важливо для сугестування в грі аналогічної емотивності в цільовій аудиторії з лояльністю до першоджерела відеоігри. У цьому контексті концепція лояльності до вихідного тексту є важливим засобом для адаптації певних відеоігор, адже зберігає атмосферу історії, що й є ключовим елементом для того, щоб відповідати очікуванням ігрової аудиторії. А. Косталес вважає взірцевим підходом до роботи (в площині зазначеної стратегії) позицію американської корпорації Electronic Arts, яка займалася розробкою серій відеоігор The Lord of the Rings. Команда, яка працювала над проєктом була зобов'язана, по-перше, прочитати роман-епопею Дж. Р. Р. Толкіна, по-друге, ознайомитися з екранізацією зазначеного твору. Потім розробники склали іспит для перевірки рівня володіння змістом роману, визначення характерних особливостей кожного персонажа, розуміння концепції вигаданого Толкіном всесвіту. Оскільки всесвіт уже був чітко й детально прописаний автором, відеогра повинна була зберігати елементи оригінальної історії, що якраз і можливо втілити, застосовуючи *стратегію лояльності*. Саме завдяки такому відповідальному ставленню розробників до продукту відеогра вийшла не лише повністю в стилістиці першоджерела, але й зовнішність головних діючих осіб була повністю продубльована з акторів однойменного фільму оскароносного кінорежисера Пітера Роберта Джексона.

6. *Випадіння змісту та компенсація*. Сучасні методи організації розповіді, що використовуються у відеоіграх, можуть створювати додаткові проблеми при перекладі. У разі часткової або повної втрати елементів першоджерела перекладачі можуть частково їх переписати по-своєму, але так, щоб узгодити функціональні еквіваленти, що дозволить компенсувати втрату змісту та основної думки чи важливих ключових епізодів та підказок. Така стратегія використовується здебільшого при перекладі жартів, коли локалізатор змушений відшукувати



еквіваленти. Адаптація гумору – вельми складна процедура, оскільки підміна «оригінальних» жартів, ідіом і каламбурів у цільовій мові (та й культурі загалом) вимагає неабиякої майстерності та глибоких знань локалізатора. Незважаючи на те, що стратегія компенсації вважається найдоцільнішою в зазначених ситуаціях, щоб забезпечити інтенсивніший та привабливіший ігровий процес, деякі перекладачі застосовують альтернативу – пропуск вмісту, конкретно того вмісту, який не можна легко адаптувати, зважаючи на культурні та мовленнєві норми цільової країни. Значного випадіння змісту та компенсації зазнали локалізовані варіанти відеоігор *Batman Arkham Asylum*, де в іспанській версії втрапилися всі каламбури, *Torrente*, у якій анулювали всі жартівливі згадки про футбольну команду Мадриду – «Атлетіко», *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, у якій так і не змогли достеменно пояснити гру словами у назві піратської таверни тощо.

7. *Цензура*. Принцип дії цензури ми вже детально пояснювали в цьому розділі, тому побіжно зазначимо, що адаптація відеоігор є ринковою діяльністю і суттєво не відрізняється від інших секторів, таких як кіно або телебачення. Навіть коли влада приймає гру на зовнішньому ринку, перекладачі повинні брати до уваги всі юридичні питання, прислухатися до рекомендацій місцевих компаній збуту ігрової продукції. Окрім вищевказаних нами основних питань цензури, А. Косталес акцентує увагу також на моніторингу елементів насилля, різноманітні сексуальні підтексти або навіть політичні вкраплення, як наприклад, назви військової тематики, які заборонені в деяких країнах Азії та Близького Сходу [30].

Детально розглянувши різноманітні запропоновані науковцями класифікації стратегій перекладу й тактик, що слугують їх реалізації, погодимося, що загалом стратегії можна розділити на дві загальні групи – локальні та глобальні. Перші мають на меті вирішення конкретних перекладацьких завдань: «відтворення безеквівалентних мовних явищ, реалій, фразеології» тощо. Другі ґрунтуються на організації «певного типу тексту і певного типу ідентичності», віднайденні балансу між мовами оригіналу й перекладеного тексту. Тобто «локальні стратегії застосовуються до перекладу окремих мовних структур і лексичних одиниць,

а глобальні – регулюють загальні питання, пов’язані зі стилем, видом, типом тексту і виділенням конкретних аспектів тексту оригіналу. Такий взаємозв’язок указує на певну підпорядкованість локальних стратегій перекладу глобальним» [16].

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

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

Мовна категорія помилок означена недоліком компенсації понять однієї мови поняттями іншої мови. До такого типу помилок дослідник відносить нормативно-

мовленнєві (узуальні), нормативно-мовні, системно-мовні. Перші полягають у відхиленнях від норм мовлення, тому є найпоширенішими. До них належать неправильне вживання фразеологічних зворотів, перенесення назв реалій із одного культурного контексту в інший, утрата виразності словосполучень і т. д. До другого типу відносяться всі морфологічні помилки, які базуються на порушенні норм функціонування частин мови. Третя група помилок пов'язана з порушенням лексико-семантичної взаємодії слів, невідповідністю семантичних одиниць. Загалом системно-мовні помилки не заважають сприйняттю тексту, а правильний варіант легко знайти в контексті цілого речення [14].

Ще одна класифікація репрезентована Н. Гарбовським, який розрізняє помилки за часом, коли вони були зроблені. «Помилки можуть бути обумовлені як неправильним розшифруванням змісту знаків, які складають єдину одиницю орієнтування, так і неправильним вибором знаків у вихідній мові для оформлення одиниці перекладу» [5, с. 515]. Дослідник виділяє два основні типи помилок перекладача:

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

Перший тип помилок виникає на таких рівнях мови: рівень простих понять, рівень складних понять, рівень судження та рівень представлення предметної ситуації. У результаті неправильного трактування, при якому перекладач надає знакам не тих понять, які насправді вони виражають, виникають помилки на рівні простих понять. На рівні складних понять помилки виникають під час роботи не з окремо взятими словами, а цілими словосполученнями. При трансформації більш складних логічних конструкцій з'являються помилки на рівні судження, що характеризуються певною мірою халатністю перекладача, тобто неуважному ставленні до синтаксичної структури висловлювання. На рівні представлення

предметної ситуації виділяються помилки, які певною мірою викривляють наповнення оригінального тексту. Такі помилки виникають тоді, коли перекладач не має достатньої кількості знань у сфері, яка зачіпається в першоджерелі. Саме завдяки цьому в локалізованих текстах можна зустріти дослівне калькування без розуміння змісту, трактування особисто перекладача, а не оригінального автора, випадіння значних частин тексту.

Другий тип помилок обумовлений нездатністю перекладача віднайти лексичні та ін. відповідники в цільовій мові. Тому науковець відніс до цього типу й стилістичні помилки, бо вони виникають при неточному розумінні тексту та недоцільної його трансформації. Н. Гарбовський підставно запевняє, що вищезазначені помилки майже завжди спричинені низьким рівнем володіння перекладачем мови, на яку робиться переклад [5].

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

Отож, паранормативи А. Шевнін розділив на три групи – лінгвокогнітивні, лінгвокультурні, мовні / мовленнєві. Лінгвокогнітивні паранормативи мають справу з поняттям сполучуваності, а саме неспівпадінням лексичної та граматичної сполучуваностей. Лексична сполучуваність – це здатність утворювати цілісні словосполучення завдяки іменникам, прикметникам, дієсловам, прислівникам, а граматична – це сполучуваність, при якій основне слово (іменник, прикметник чи дієслово) поєднується з певним прийменником чи цілою граматичною конструкцією. Наприклад, як в українській мові дієслово «складатися» потребує прийменника «з / із / зі», так і в англійській мові дієслово «to consist» вимагає

виключно прийменника «of». А. Шевнін до цього типу помилок відносить і паронімію, оскільки вона сигналізує про порушення правильних норм мови. Нагадаємо, пароніми – це «слова, досить близькі за звуковим складом і звучанням, але різні за значенням» [27]. Наприклад, в українській мові – «сильний» і «силовий», в англійській мові – «live» і «leave».

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

До останньої групи помилок, мовних / мовленнєвих помилок, відносяться неправильне вживання відмінків, тавтологія, пунктуаційні та орфографічні помилки, а також особливу категорію слів – хибних друзів перекладача. Як пояснює професор Т. Кияк, вони «виникають саме при прямому запозиченні іншомовних елементів. Особливо небезпечно це тоді, коли вони зустрічаються в науковій термінології. Наявність різного роду семантичних невідповідностей можна пояснити тим, що міжнародний термін, засвоєний носіями тієї чи іншої мови, потрапляє під вплив національної культури, додаючи до вихідної сукупності значень нові значення. А це, у свою чергу, означає, що дуже часто такі запозичення ведуть до розбіжностей у значеннях одного й того ж елемента в різних мовах. Специфічну групу становлять «фальшиві друзі перекладача» у споріднених мовах: англ. also (також) – нім. also (отже); англ. Gift (подарунок, дар) – нім. Gift (отрута)» [63].

Німецька дослідниця, перекладач німецької та іспанської мов, Крістіан Норд розрізняє три категорії помилок перекладача, що ґрунтовно виклала в своїй книзі «Аналіз тексту в перекладі». До речі, ця наукова праця має шалену популярність, тому перевидавалася в різні роки різними мовами: 2009 – арабською, 2013 – китайською, 2016 – іспанською та ін. Першою групою помилок є культурологічні, тобто порушення культурних і стилістичних норм мови, на яку робиться переклад. Друга група, прагматичні помилки, характеризується неспівпадінням вимог замовника перекладу й фактичного результату перекладу, а також нерозуміння мети

(призначення) тексту. Остання група – мовні помилки, що виникають при прогалинах у знаннях перекладача в обох мовах, завдяки чому з'являються граматичні, орфографічні, лексичні, пунктуаційні та ін. порушення [72].

Тандем дослідників А. Павлової та І. Овчиннікової запропонували свою класифікацію перекладацьких помилок, поділивши їх на три значні кластери – стратегічні, денотативні та мовні. До числа перших входять функціонально-стилістичні помилки, прагматичні, тобто такі, що нехтують намірами автора, та помилки, які руйнують логічний виклад тексту. За дослідницями, стратегічні помилки виникають на етапі, який іде за «фазою осмислення тексту, але перед безпосереднім початком самого перекладу, реалізованого в письмовому вигляді» [20, с. 154]. Другий кластер помилок – денотативні, або ж смислові, змістові, розбивається на дві підгрупи: помилки, спричинені різницею мов і культур та помилки, спричинені нерозумінням власне змісту тексту (суб'єктивні помилки). У контексті цього ж типу помилок дослідниці пропонують ще один поділ – на текстові та дискурсивні. А. Павлова та І. Овчиннікова запевняють, що перші можна нівелювати за допомогою здогаду за контекстом, а другі змушують звертатися до довідкової літератури. І останній вид – мовні помилки, на яких ми не бачимо сенсу зупинитися докладно, адже вони ідентичні до класифікації попередньої дослідниці [20].

Розглянувши різноманітні класифікації перекладацьких помилок, що так чи інакше виникають при застосуванні навіть найуспішнішої стратегії та відповідних тактик, ми все ж таки погодимося з пропозицією В. Яблочнікової. Дослідниця пропонує поділити всі помилки на чотири обширні загальні категорії: а) помилки, що грубо викривляють зміст оригіналу, і призводять до відображення в перекладі зовсім іншої ситуації, що фактично дезінформує реципієнта; б) помилки, що продукують неточну передачу змісту (смислу) оригіналу, але не повністю його спотворюють, тобто ситуація залишається однією й тією ж, проте окремі частини та деталі втрачають первинний зміст; в) помилки, які «не порушують загального змісту оригіналу, але не знижують якості тексту перекладу внаслідок відхилення від

стилістичних норм, використання маловживаних у цьому типі текстів одиниць, зловживання іншомовними запозиченнями або технічними жаргонізмами тощо. Такі помилки в багатьох випадках не впливають на загальну оцінку якості перекладу. Вони можуть по-різному оцінюватися окремими експертами, викликати розбіжності, інколи взагалі не визнаватися як помилки; г) порушення обов'язкових норм мови перекладу, які не впливають на еквівалентність перекладу, але свідчать про недостатнє володіння перекладача цією мовою чи його нездатністю долати вплив мови оригіналу. Помилки цього типу дають підстави судити про загальномовну культуру та грамотність перекладача» [29].

Підсумовуючи окреслені нами стратегії й тактики перекладу й, відповідно, локалізації, можемо зробити висновок, що особливої уваги також потребують особистісні вміння й навички перекладача. Для отримання високоякісного продукту необхідно слідкувати за його мікропроцесами на кожному з п'яти етапів виробництва відеогри, адже обрання перекладачем вірної стратегії локалізації ще не робить гру успішною. Вищезазначені типи помилок трапляються на теренах будь-якої стратегії, саме тому ми вважаємо, що для відмінного результату необхідний комплексний підхід до локалізації на всіх її рівнях – 1) на рівні, що відповідає за мову та національні стандарти; 2) на рівні, що здійснює переклад тексту в інтерфейсі програми на цільову мову; 3) на рівні, що забезпечує деталізацію під цільову країну.

## Розділ 3

### Домінантні стратегії й тактики при локалізації відеоігор

#### 3.1. Домінантні стратегії й тактики при локалізації відеоігри «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»

Поряд із достатньою кількістю наукових праць із теорії локалізації відеоігор, питання практики локалізації в Україні залишається відкритим, оскільки вона здійснюється здебільшого на волонтерських засадах. Задля отримання дозволу розробників на випуск української версії відеоігри нашим локалізаторам доводиться повсякчас обґрунтовувати її доцільність. Великі компанії не дуже охоче дають дозвіл вмонтувати у свій продукт волонтерський варіант перекладу, маючи на увазі, що він априорі не високої якості, тому обов'язково зашкодить продажу гри та, що найбільш важливо, репутації розробника. З іншого боку, виділяти кошти на офіційну локалізацію українською мовою вбачається корпораціями дуже витратною справою, бо наш користувач чудово може обійтися російською версією чи навіть англійською. Тому додавати таку «маленьку» мову до офіційної версії гри бачиться нерентабельним. Іншою важливою проблемою затратності української локалізації відеоігор є процвітаюче піратство, адже доки є можливість не платити за офіційний, досконало зроблений продукт, а обійти систему через фейковий аккаунт у чужій країні, доти витрата грошей на ліцензійний переклад буде недоцільним. «Виходить замкнене коло: української локалізації нема, бо нею не користуються; а не користуються тому, що її нема. Перекладачі та перекладацькі спілки роблять все можливе, щоби нашим ринком зацікавилися світові компанії. Вони вже зараз формують попит, постійно звертаючись до розробників з пропозиціями перекладу. Решта ж залежить лише від самих гравців. Якщо ми хочемо грати українською, то насамперед маємо користуватися нею там, де вона є: увімкніть український інтерфейс у Steam, грайте в «Доту» та «Метро» українською, дивіться україномовних ютуберів та читайте україномовні видання. Це не лише допоможе



популяризувати рідну культуру, а й змусить ігрові компанії змагатися за українську спільноту» [67].

Проте, незважаючи на всі вищезазначені перепони, все ж таки українські локалізатори мають видатні досягнення, відчайдушно збільшуючи ринок саме україномовних відеоігор в Україні. Компанія Alawar Entertainment стала найпершою в світі, яка дала дозвіл на переклад своєї продукції для нашої країни. Результатом цієї «пробної» колаборації стали казуальні ігри Driv3r, El Matador, Far Cry, FlatOut, FlatOut 2, Gotcha!, GTA III, Neighbours from Hell 2: On Vacation, GTA: San Andreas, GTA: Vice City, FIFA 07, Half-Life 2, Left 4 Dead, Alien Shooter та інші.

Починаючи зі створення в 2010 році та до 2015 року, «UaLT» (Ukrainian Localization Team) мають у своєму доробку переклади понад п'ятдесят відеоігор, найкращими з яких справедливо вважаються The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, Minecraft, Warframe, Blade Symphony та ін [51].

У 2012 році відбувся пробний запуск платформи Steam Translation Server, на базі якої гравці можуть здійснювати волонтерський переклад відеоігор. Незважаючи на таке, на перший погляд, «любительське» підґрунтя, платформі вдалося українізувати двісті дев'яносто сім відеоігор, включаючи Counter-Strike:Global Offensive, Dota 2 та Fortress 2. Саме завдяки українізації ігрової платформи Steam із учасниками спілки перекладачів STS UA (кістяк Steam Translation Server) почала співпрацювати американська компанія Valve. «Valve займає провідну позицію на ринку PC-ігор, а тому співпраця з таким гігантом видається чи не дивом. Компанія має зручний інструментарій для власних проєктів, який дозволяє охочим створювати модифікації, зокрема переклади, та пропонувати їх видавцю» [67].

У цьому ж таки 2012 році була створена спілка «Шлякбитраф» (за допомогою порталу PlayUA), яка вигідно відрізняється від інших українських локалізаторів, адже мають справу лише з офіційними перекладами. Перекладачі спілки довгий час займалися на волонтерських засадах, а перший переклад за гроші був ними зроблений для студії 4A Games із двома версіями Metro 2033 та Metro Last Light.

А вже потім з'явилися офіційні локалізації The Sinking City від студії Frogwares, Cradle від Flying Cafe For Semianimals, The Stanley Parable, Bravada, Ruiner, Kingdom Come Deliverance, а також культова ролівка Baldur's Gate II: Enhanced Edition. Варто зазначити, що деякі з указаних локалізацій хоч і отримали офіційний дозвіл, але так і не отримали грошових вкладень. Як констатує співзасновниця локалізаційно-спілки «Шлякбित्रаф» С. Шуль: «Досі ще багато українських громадян не звикли до української мови, ставляться до неї як до чужої, їм звичніше зіграти в гру російською та подивитися відео російською. Або просто байдуже, якою мовою. Тому ми з вами, пані та панове українці, мусимо популяризувати свою культуру, свою українську мову, бо за нас цього ніхто не зробить. Як навчимо себе і своїх дітей — так і будемо мати. Хочеш змін — твори їх. Хочеш українського — створи його» [67].

Обрана нами для аналізу гра «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» має офіційний україномовний варіант, так як і її приквел «S. T. A. L. K. E. R.: Чисте небо» та сиквел «S. T. A. L. K. E. R.: Заклик Прип'яті». Локалізатори відмічають, що «його якість далека від сучасного кіноозвучення українською, однак розробники не побоялися робити його ще в далекому 2007 році» [67]. За жанром дана відеогра визначається як шутер від першої особи, хоча й містить суттєві елементи рольової гри, хорору та ін. Розробником гри є українська компанія GSC Game World, учасники якої за основу взяли не лише повість братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі» та фільм А. Тарковського за її мотивами «Сталкер», а й, що є набагато важливішим, реальну зону відчуження Чорнобильської АЕС. Примітно, що команда розробників гри двічі особисто приїздили відвідати цю локацію, протягом цих поїздок розробникам удалося зробити безліч фотографій та в повній мірі відчувати всю моторошну атмосферу Чорнобиля. За межами пострадянського простору видавцем відеогри була американська компанія THQ. Як не намагалися GSC Game World та THQ тримати в секреті ключові особливості продукту, проте незадовго до офіційного релізу відеогри, невідомий користувач завантажив її в Інтернет. Гра отримала шалену популярність, її рейтинг у Game Rankings сягнув відмітки 83 %

[74]. Критики високо оцінили відеопродукт, відмітивши незвичайний всесвіт гри, багатий геймплей, а особливо – ігровий дизайн Зони. Із комерційної точки зору гра також видалася вдалою: більше двох мільйонів копій було продано в усьому світі, а стрімко зростаючий інтерес до Чорнобиля значно розвинув туристичний сектор в Україні. На основі гри, окрім безлічі книг та інших відеоігор, навіть була розроблена особлива «Енциклопедія по Сталкеру». Вона є унікальним проектом, який організований з метою класифікації інформації про ігровий простір «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» – про зброю, монстрів, артефакти, аномалії, предмети, угруповання та ігрові квести [70].

Отже, дія гри відбувається в альтернативній реальності поблизу ЧАЕС після вибуху невідомого походження, який спричинив виникнення цілої «Зони» із різноманітними аномаліями, мутантами й артефактами. У намаганні прояснити ситуацію керівництво країни відправляє на цю територію військових, які гинуть за невідомих обставин, а локація повністю стає огороженою. Але ні блокпости, ні пильна охорона не в змозі зупинити тих, хто має неабияке бажання збагатитися на здобутих артефактах – сталкерів, здебільшого найманців, авантюристів, як поодиноких, так і цілих озброєних угруповань. Головний розвиток сюжету починається з моменту, коли вночі під час грози блискавка втрапила в вантажівку, а зранку випадковий перехожий знаходить ці уламки. Між уламками він знаходить єдину вижившу людину – головного героя гри, який має дивне татуювання на руці – «S. T. A. L. K. E. R.», завдяки якому персонаж отримує прізвисько Мічений. Сталкер повністю втратив пам'ять і тепер намагається проникнути в Зону, аби дізнатися, що з ним трапилося [74].

Головний персонаж гри – це типовий представник чоловічої статі без особливо примітних расових ознак, до речі прототипом для Міченого став відомий австралійський співак та актор Вінсент Стоун. Сталкер та інші діючі персонажі, локації, тваринний і рослинний світ – однакові в усіх версіях гри, тобто вона не зазнала трансформацій під кожную цільову країну, не зазнала жодної цензури. Таким чином, локалізаторами була використана максимально *стратегія*

*форенізації*, яка надала грі особливого колориту. Хоча розробниками було наголошено, що дія відбувається в альтернативній реальності, користувач із легкістю може впізнати характерні для нашої країни пейзажі, особливості архітектури, вітчизняні марки автомобілів, автомобільні номери тощо (Додаток М).

Персонаж має свій набір характеристик, при перекладі яких локалізатори використали *стратегію дослівного перекладу*, ми думаємо, у цьому випадку вона є доцільною, адже перекладач оперував специфічною термінологією.

### Приклад I

Опік	Burn
Електрошок	Electric shock
Удар	Impact
Розрив	Rupture
Радіація	Radiation
Хімічний опік	Chemical burn
Вибух	Explosion
Стійкість до куль	Bulletproof cap

Ми здебільшого погоджуємося з варіантами перекладу, проте можемо дещо посперечатися стосовно останнього пункту. Видається не досить зрозумілим рішення перекласти словосполучення «стійкість до куль» як bulletproof cap, адже слово cap має безліч трактувань: 1. Головний убір (капюшон – у випадку Міченого); 2. Обгортка чи захисна оболонка; 3. Ліміт, межа (у розмовному варіанті). Щодо конкретного випадку всі три варіанти підходять, але головний убір та захисна оболонка, ми схильні вважати, не є прямими характеристиками персонажу. Отже, в останньому терміні перекладач використав *стратегію транскреації*, додавши слово для уточнення.

Історію сталкера, яку ми згадували трохи вище, локалізатори намагалися передати емоційно забарвленою мовою, особливого напруження додають крапки,

сигналізуючи про уривчастість мови, тому відразу можемо здогадатися про тривогу, розпорошеність думок, незібраність чи навіть хвилювання.

### Приклад II

Чорт...що в мене із пам'яттю? Мов у імлі..	Damn it, it's all a haze now...
Маячня якась...	So confused...
Паскудство!	Dammit!
Прогуляюся, прийду до тями – може, мізки і прочухаються.	I'll take a walk, calm down myself and perhaps my head will be clearer.

У наведених прикладах можемо помітити, що англомовний варіант реплік дещо втратив емпатичний посил оригіналу. Лайлива фраза «Damn it» замінила два різних українських слова, хоча в повторному вживанні перекладач натякнув на трохи більшу експресивність, по-перше, зливши вираз докупи, по-друге, підсиливши знаком оклику. У наступних ситуаціях промовисті слова «маячня» та «прочухаються» в англійській мові перетворилися на нейтральні «confused» і «be clearer». А безпосереднє значення виразу «прийду до тями» було нівельовано, зазнавши підміни на «заспокоюсь» (calm down). Перекладачі в наведених прикладах вдалися до *стратегії часткового випадіння змісту*, що, на нашу думку, не завдало відчутної шкоди матеріалу, адже головна думка розповіді не втратилася.

Наступна репліка персонажа демонструє іншу складову згаданої стратегії – *компенсацію* змісту, коли в англійській мові замість знаків, що позначають емпатичну інтонацію висловлювання (?!), локалізатори доповнили повноцінною оціночною фразою «worst of all».

### Приклад III

Хто я є?!	And worst of all: who am I?
-----------	-----------------------------

Можемо прослідкувати також повне зникнення оцінчного судження в наступному виразі:

### Приклад IV

Може, він і справді не бреше про те, що життя мені врятував...	He claims to have saved my life after all...
--	--

Помітно, що в англійському варіанті зовсім не прослідковується мотив недовіри до співрозмовника, але виразно відчутно підтекст завдяки дієслову «claim» на протипагу можливого нейтрального «say».

Дуже показовим є вживання колоритних українських слів, які мають негативну конотацію, а в англійській версії заміщуються на загальноживані синоніми.

#### Приклад V

Тлустий дядько	Fat guy
----------------	---------

На відміну від попередніх згаданих нами стратегій, які не створювали перешкод для розуміння загальної картини відеогри, *стратегія неперекладу*, також використана в процесі локалізації, видається нам не дуже доречною. Звернемо увагу на власні назви. У першому з наведених прикладів використання по батькові в ролі імені (звертання), що характерно для нашої країни, видається недоречним у англійському варіанті. Залишивши без зміни «Sidorovich», локалізатори створюють хибне враження, що це прізвище (за аналогією до прізвища російського балетмейстера – Potapovitch), адже в більшості країн відсутнє поняття «по батькові».

#### Приклад VI

Завдання цього Сидоровича	Jobs for this Sidorovich
Вбити якогось Стрільця	To kill some guy called Strelak

У другому прикладі ситуація складніша. По-перше, іноземний користувач не зрозуміє семантику прізвища, не зможе усвідомити, що це одна з головних рис дійової особи гри. По-друге, для україномовного користувача стає очевидним, що розробники гри не володіють на достатньому рівні українською мовою, або, як варіант, гра прописувалася спочатку російською, а далі теж локалізувалася державною мовою.

Загалом *стратегія неперекладу* застосовується до всіх імен у грі. Наприклад, Льошка Кабан Ioner (Додаток Н). Іноземному гравцеві буде дуже складно навіть

запам'ятати літери кирилицею, а «loner» – це лише вказівка на приналежність (у даному випадку не приналежність) до угруповання (локалізація соціальних груп описана трохи нижче).

Цікавими зразками *стратегії компенсації* є наступні вирази:

#### Приклад VII

Сидорович – хитрий жучило!	Sidorovich is one clever bastard.
Цього чортового Стрільця	This bloody Strelak fella

У першому висловлюванні спостерігаємо певне зміщення негативних конотацій в межах двох слів: в українському варіанті більш сильний посил має прикметник «хитрий», але в англійській версії цей негативний відтінок більше притаманний лайливому слову «bastard». Такий логічний зсув загалом створює необхідне емоційне наповнення речень, незалежно від того, на яку частину припадає потрібний акцент. Наступна інтерпретація прикметника «чортовий» викликає, на нашу думку, неоднозначні варіанти потрактування: з одного боку, «bloody» – проклятий, що має пряму відповідність оригіналові, але з іншого боку, «bloody» – кривавий, що дає сильну алюзію на рід заняття персонажа (Стрільця). Варто погодитися, що англійський варіант отримав більш глибоке й потужне наповнення.

Розглянемо наступну категорію геймплея – «Навчання» (Training).

#### Приклад VIII

Стрибки	Jumping
Відносини	Attitude
Присідання	Crouching
Прискорення	Speeding-up
Бінокль	Binoculars
Відкриті рани	Open wounds
Втома	Fatigue
Радіація	Radiation

Очевидно, що при перекладі даної специфічної лексики була застосована *стратегія дослівного перекладу*, проте, поглянувши уважніше, ми виокремили

декілька суттєвих недоліків. Перший суперечливий переклад – пара «відносини» - «attitude». Якщо англomовний варіант дає більш-менш повне пояснення терміну, бо відразу актуалізуються синоніми «relationship», «respect», то україномовний варіант викликає питання. Примітно, що в поясненні поняття «відносини» розробники весь час вживають слово «репутація», яке, на нашу думку, доцільно використати для назви самого терміну, а не його опису. Наступний неточний переклад – пара «відкриті рани» - «open wounds», маємо уточнити, що питання не в самій парі слів, а в їх деталізації: англomовна версія оперує синонімічним рядом – «bleeding», «hemorrhage», описуючи ступінь тяжкості поранень, а оригінальний спектр обмежується лише іменником «кровотеча» в усіх позиціях.

Наступна сфера локалізації – так звані «Аномалії» (Anomalies).

#### Приклад IX

«Карусель»	Whirligig
«Воронка»	Vortex
Вогнище радіоактивності	Source of radioactivity
«Трамплін»	Springboard
«Електро»	Electro

Пропонуємо по черзі розібрати кожну пару, детальніше розглянувши наявні в них перекладацькі помилки. У поясненні алгоритму дій у першій аномалії в українській версії наявна розлого сформульована порада, але в англomовній версії повністю нівельована атмосфера довіри (доброзичливості), а речення перетворилося на просту констатацію факту.

#### Приклад X

Дуже важливо не прогавити момент початку втягування до аномального вихору і не потрапити до зони максимально сильного ефекту в центрі – тільки тоді є шанс відбутися	Victims caught on its outer rim – far enough from the maximum effect zone at the center – can escape the Whirligig, with relatively minor injuries.
--	---



мінімальними травмами.	
------------------------	--

Назва наступної аномалії містить помилку вже в початковому варіанті, бо замість прийнятого лексичними нормами української мови варіанту «вирва» перекладачі використали кальку з російської мови – «воронка». Зворотна ситуація прослідковується далі: локалізатори продемонстрували глибокі знання, використавши іменник «вогнище», який позначає характер явища, але втрачає свою забарвленість, трансформувались у «source».

*Стратегія транскреації* була застосована до опису наслідків аномалії «Трамплін», коли перекладач додав від себе проміжну стадію пошкоджень (serious wounds), аби пом'якшити різку зміну емоцій чи фізичного стану аватара.

#### Приклад XI

Від невеликих синців до миттєвої смерті	Ranging from minor bruises, through serious wounds, to instant death
---	--

В останній парі назв можна спостерігати позбавлення гендерної приналежності поняття (із виразно жіночого «Електра» – до нейтрально середнього «Electro»). На жаль, ми не можемо достеменно пояснити причину такої зміни, адже немає жодних відомостей щодо ймовірного застосування цензури в цьому випадку.

Примітна спроба використати потенціал рідної мови, щоб якомога зрозуміліше пояснити користувачеві відтінок кольору, призвела до діаметрально протилежного результату. Утворений прикметник «bluish» (від «blue») має значно краще звучання, ніж неправильний прикметник «блакитнуватий» (правильний – «голубуватий»).

У категорії «Артефакти» (Artifacts) поряд із дослівно перекладеними назвами («Медуза» – «Jellyfish», «Душа» – «Soul», «Граві» – «Gravi») сумнівним видається англомовний варіант артефакту «Виверт» – «Wrenched». Помітно, що дана форма вимагає обов'язкового іменника – «wrenched» what?, в іншому випадку доцільно використовувати слово «wrench». Ще більш невдалою трансформацією є «Кров каменю» – «Stone Blood». Якщо пріоритетним визнати українську форму,

тоді англійська повинна зазнати видозміни на «Blood (of) Stone», а якщо англійську, то оригінальна назва мала би бути «Кам'яна кров». Показово, що поряд із таким невправним перекладом використовуються поняття «Кам'яна квітка» – «Stone Flower».

Категорія «Суспільства» (Factions) теж містить певні недоліки.

#### Приклад XII

Бандити	Bandits
Угрупування «Долг»	Duty faction
Сталкери-одинаки	Lone stalkers
Зомбовані сталкери	Zombified stalkers
Найманці	Mercs
Угрупування «Моноліт»	Monolith faction
Армія	Army

Перш за все, варто звернути увагу на назву категорії – дуже незрозумілим (чи неточним) є термін «суспільства». Проте безпосередньо в класифікації розробники вживають, на нашу думку, термін, який більше підходить завдяки звуженню поняття – «угрупування». Цікавим варіантом є український відповідник до назви «Duty». Керуючись видом діяльності даного угрупування: його представники суворо дотримуються статуту, принципово не займаються торгівлею артефактами заради прибутку, а надають усі знайдені зразки вченим для дослідження, можемо обґрунтовано стверджувати, що справжня назва – «Обов'язок». Тобто, «Долг» – це ще одна калька з російської мови, яка викривляє першопочатковий задум.

У рамках угрупування «Армія» постійно згадуються армійські загони спецпризначення, проте, на жаль, у англійському варіанті перекладачі невдало використали *стратегію неперекладу* – і в грі функціонує слово «Spetsnaz». Ми вважаємо, що в наведеному прикладі значно вигідніше було б скористатися *стратегією дослівного перекладу* та використати поняття «Special Forces», таким чином користувачі мали б змогу відрізнити даний загін від решти подібних.

Детальніше слід розглянути варіанти локалізації категорії «Тварини й мутанти» (Animals and mutants).

### Приклад XIII

Кабан	Boar
Сліпий пес	Blind dog
Плоть	Flesh
Ворона	Crow

Як можна помітити з прикладу, у самих назвах запропонований *дослівний переклад* є доцільним і правильним, але опис характеристик істот містить низку невмотивованих помилок. Наприклад, неправильне вживання українського словосполучення «за кошт здібностей» у значенні «за рахунок здібностей». Подекуди спантеличує той факт, що фрази англійською мовою правильно сформульовані. Як у зазначеному прикладі, «at the expense of abilities». Саме такі ситуації змушують думати, що ймовірно (але недоказово) здійснювався зворотній переклад із англійської мови на українську. Наступний варіант яскраво демонструє неспівпадіння перекладу: описуючи нові набуті здібності сліпих псів, локалізатори використали формулювання «посилилося чуття», проте лише англійська версія деталізувала, яке саме чуття – «smell development».

Ще одна демонстрація хибної стратегії – це застосування *втрати змісту* при перекладі поведінки мутанта Плоть.

### Приклад XIV

Натщесерце цілком здатна напасти на сталкера.	May attack a stalker if hungry.
---	---------------------------------

Ми вже згадували вище, що гумор дуже важко перекладати через проблематичність пошуку доречних відповідників чи заміників у цільовій мові. У даному випадку варто було б використати *стратегію транскреації*, бо беземоційне «hungry» (і навіть дослівний варіант – «on an empty stomach») не в змозі передати іронічність висловлювання.

Низку суперечностей також має факт про воронів.

### Приклад XV

Розвитий мозок воронів, в якому склався комплекс надскладних рефлексів	Highly specialized development of the bird's brain
--	--

По-перше, акцентуємо нашу увагу на чергову кальку з російської мови – «розвитий» замість «розвинений»; по-друге розглянемо неправильне вживання словосполучення «склався комплекс»: ми думаємо, що варто використати «утворився» чи «виник»; і по-третє, відмітимо лаконічність і точність англомовної фрази, яка спродукована майстерним використанням стратегії випадіння частини першотексту.

Локалізатори продемонстрували майстерне використання при перекладі фахових військових термінів, особливо різновидів зброї та їх основних деталей (Додаток П). Усі зазначені професіоналізми розробники віднесли до категорії речей. Також сюди входять медикаменти та їжа. Зупинимося докладніше на унікальному предметі – «Козацька горілка» (Cossacks vodka), яка нейтралізує вплив радіації при помірному вживанні. Розробники використали *стратегію форенізації*, адже наразі широкому колу іноземних користувачів достеменно відомо значення обох слів (і «Cossack», і «vodka»), тому й не потребує жодних додаткових коментарів.

У процесі перекладу діалогів у відеогрі, локалізатори застосували всі проаналізовані нами стратегії перекладу, допустивши аналогічні помилки, адже частини тексту з описів були інкорпоровані в текстове полотно діалогів. Поряд із тим, власні назви (імена) залишилися без перекладу (Додаток Р). Варто наголосити на тому, що лексичних недоліків переважна кількість, адже всі речення відповідають пунктуаційним і синтаксичним нормам англійської мови. Зупинимося на виразних прикладах застосування *стратегії компенсації*, в результаті чого значно спотворився зміст оригінального тексту: 1. Під час розмови з Сидоровичем Мічений, зваживши на те, що Сидорович урятував життя головному герою, кінець кінцем погоджується об'єднати зусилля.

## Приклад XVI

То що ж, я до співробітництва готовий.	Well, I'm going to help them, I guess.
--	--

Але перекладена фраза підмінює згоду на двосторонню колаборацію згодою на одноосібну / односторонню допомогу. Граючи далі, стає цілком зрозуміло, що сталкер говорив про перший варіант.

2. Обговорюючи ціну артефакту «Граві», інформатор говорить: «Ціна середня», проте англomовна версія звучить так: «A good price». Як бачимо, дана трансформація продукує двозначне розуміння ціни, адже поняття «гарна» може мати значення як середня (відповідно до оригіналу), так і низька. До речі, говорячи про гроші, варто відмітити застосування розробниками *стратегії лояльності*: ігровою валютою є рубль (карбованець), так як і в фантастичній повісті братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі» (Додаток С). Нагадаємо ще раз, саме її розробники проголосили однією з першооснов відеогри. Наступний приклад тієї ж стратегії – це експлуатація концепції Зони (Zone), де аналогічно до першоджерела існують «об'єкти, що по-різному впливали на людей, серед яких як смертельно небезпечні, так і корисні» [65].

Ігрові інструкції не викликають особливого інтересу в контексті розгляду перекладацьких стратегій, адже інструкції здебільшого лаконічні, дослівно перекладені (Додаток Т).

### **3.2. Домінантні стратегії й тактики при локалізації відеоігри Euro Truck Simulator 2 .**

Наступна обрана нами для аналізу гра – симулятор Euro Truck Simulator 2. І хоча цей жанр ігор не має такого різноманіття мовного матеріалу, як попередня, проте містить цінні зразки майстерного перекладу професійних термінів, технічних понять. Саме через таку лінгвістичну одновимірність симулятори часто залишаються недооціненими перекладачами. Зазначимо, що Euro Truck Simulator 2 у певних оновленнях має особливі патчі, які дозволяють навіть обрати між American English та British English. Ця гра дає користувачу чудову нагоду спробувати себе

в ролі водія важкого транспорту, який здійснює доставку найрізноманітніших вантажів. Перед початком маршруту у гравця є можливість розібратися з устаткуванням трейлера та ознайомитися з маршрутом. Для зручності користувача гра прописана так, щоб якомога полегшити виконання місії. Наприклад, під час поїздки усі другорядні дороги ніби випадково відгороджуються або натовпом, або поліцією, або дорожніми службами. Але незважаючи на вищезазначений факт, відеогра складна, адже габаритний вантаж, непередбачувані дорожні умови, довгий причеп та ін. здатні вивести з рівноваги навіть досвідченого водія, змусивши його отримати штраф. «Euro Truck Simulator 2 – це, можна сказати, RPG про вантажівки. Ви, як і в рольовій грі, удосконалюєте свій персонаж, відкриваєте нові здібності, нові запчастини та «амуніцію» для машини, досліджуєте карту, проходите квести. Відіграєте роль далекобійника» [71].

Найперше, як ми вже згадували, потрібно розібратися з технічними характеристиками транспорту.

#### Приклад XVII

Truck configuration	Конфігурація вантажівки
Torque	Крутний момент
Engine power	Потужність двигуна
Gears count	Кількість передач
Effective wheelbase	Колісна база
Retarder	Ретардер
Axie count	Кількість осей
Powered axis	Ведучі осі

На нашу думку, незважаючи на те, що перекладачі ґрунтовно попрацювали над термінами, застосувавши *стратегію дослівного перекладу*, проте деякі позиції потребують коментарів. Варто зауважити, що в усіх проаналізованих тут і далі випадках перекладу специфічної професійної лексики локалізатори використали виключно *тактику дослівного перекладу*. Перше уточнення – це недоцільність вживання словосполучення «крутний момент», адже в термінологічному вокабулярі

з фізики активно експлуатуються два рівнозначні вирази – «обертальний момент» або «момент сили». Друге – неточний переклад іменника «axis», який різниться в двох мовах. Зауважимо, що «powered axis» – це провідна (чи механічна) вісь, і вона лише одна, в порівнянні з другорядними осями, яких може бути декілька. Тому в українському варіанті, на нашу думку, суттєва помилка, що спотворює поняття, тим більше, що в словосполученні була використана калька з російської мови («ведущая ось»).

Дуже пильну увагу розробники приділили вантажу, адже це одне із головних завдань гри – безпечно доставити його замовнику. Базовими показниками автомобіля з вантажем обрано чотири аспекти.

#### Приклад XVIII

Cargo normal or Cargo heavy	Вантаж звичайний чи вантаж важкий
Maneuverability	Маневрування
Hills Traversal	Подолання підйомів
Uneven terrain	Нерівна дорога

Далі розробники пропонують гравцеві перевезти, окрім загальних (повсякденних) речей – порожніх палет (empty pallets), моркви (carrots), тротуарного каменю (outdoor floor tiles), радіаторів (radiators) чи крихкого вантажу (fragile cargo), ще й особливо небезпечні субстанції. Відповідно до міжнародної класифікації такого типу речовин, у грі також вони суворо категоризовані. Перевізники мають справу з шістьма класами матеріалів – «Вибухові речовини» («Explosives»), «Гази» («Gases»), «Легкозаймісті рідини» («Flammable liquids»), «Легкозаймісті тверді речовини» («Flammable solids»), «Токсичні й інфекційні речовини» («Toxic and infectious substances»), «Корозійні речовини» («Corrosive substances»).

#### Приклад XIX

Клас 1 Class 1	Вибухові речовини Explosives	Динаміт боєприпаси Dynamite,	фейєрверки fireworks,
-------------------	---------------------------------	------------------------------------	--------------------------

		ammunition
--	--	------------

Клас 2 Class 2	Гази Gases	
	Горючі гази Flammable gases	Ацетилен, водень Acetylene, hydrogen
	Негорючі гази, включаючи кріогенні рідини та гази Non-flammable cryogenic gases and liquids	Азот, неон Nitrogen neon
	Отруйні гази, які спричиняють смерть чи серйозні травми при вдиханні Poisonous gases that may cause death or serious injury if inhaled	фтор хлор ціаністий водень fluorine chlorine hydrogen cyanide

Із наведених прикладів уже перших двох класів можемо підсумувати, що команда локалізаторів володіє не лише технічним вокабуляром, але й ґрунтовно дослідила хімічний глосарій. Примітно, що більшість назв хімічних елементів, речовин та їх сполук походить з латинської мови, але перекладачі майстерно їх відтворили.

Наступною значимою віхою гри є водій, тобто сам гравець. До керуючого транспортним засобом теж застосовується ряд критеріїв, які оцінюють його професійну валідність в двох часових відрізках: 1. За один день – береться до уваги: а) марка та модель автомобіля, його брендовість, (чим «розкрученіший» бренд і складніша механіка, тим вправніший водій. Наприклад, у майстерних гравців є змога обрати Renault Magnum); б) відстань доставки, Driven distance; в) статус,



поточне завдання, Status; г) прибуток, Daily profit; д) поточний вантаж, Current cargo; е) вага доставленого вантажу, Weight transported; ж) кількість спожитого палива, Fuel consumption; 2. За сім днів – береться до уваги: а) загальний пробіг, Total driven distance; б) середній прибуток в день, Average profit per day; г) середній прибуток за поїздку, Average profit per distance.

Узагальнюючи всі вищезазначені критерії, формується рейтинг кожного водія (Додаток У). Цікава особливість гри, що в користувача є можливість найняти собі напарника, скориставшись послугами кадрової агенції (recruitment agency). Саме ця організація публікує та оновлює рейтинги водіїв, відповідно до яких виставляється можлива заробітна платня. Звертаємо увагу на те, що ігрова валюта – євро, адже вантажівки пересуваються лише країнами Європи. Отже, розробники використали *стратегію форенізації*, нівелювавши все ще діючі національні валюти. Щодо неігрових персонажів-найманих робітників локалізатори застосували протилежну стратегію – *доместикацію*, максимально втіливши в зовнішності зазначених осіб усі національні особливості зовнішності (Додаток У).

Тож, дещо відходячи від аналізу стратегій перекладу розглянемо ще один яскравий зразок *доместикації*: рухаючись країнами Європи, світ гри теж рухається, підлаштовується під правила дорожнього руху, дорожні знаки, дорожню розмітку, навіть під зміну правостороннього руху на лівосторонній (Додаток Ф).

Отже, руйнуючи стереотипну думку про «убогість» матеріалу для перекладача в іграх-симуляторах, відмічаючи майстерність перекладу специфічних термінів із різних галузей, ми вважаємо, не варто лишати осторонь *стратегії візуальної локалізації*. Такі стратегії допомагають якомога глибше поринути в атмосферу гри, як наприклад, виразне маркування простору гри Euro Truck Simulator 2 визначними місцями кожної країни, яку проїжджає вантажівка (Додаток Х).

## ВИСНОВКИ

1. Проаналізувавши основні підходи до визначення поняття мультимодальності, було з'ясовано, що поява та поєднання інноваційних технологій створює нові методи і засоби поширення інформації та здійснення комунікації. Про зацікавленість лінгвістичної науки явищем мультимодальності свідчить поява значної кількості робіт як зарубіжних, так і вітчизняних науковців-лінгвістів, які розглядають і тлумачать поняття мультимодальності, мультимодального тексту та, як результат, мультимодального продукту (контенту) з різних боків. У дослідженні конкретизовано особливості мультимодальної комунікації: відхід від однорівневого сприйняття мови як системи граматичних правил і трактування її як взаємодії різних систем знаків; включення в поняття мультимодальності цілої низки невербальних комунікативних засобів – міміки, жестів, поз тощо; активний зріст кількості інформаційних каналів у контексті мультимодальності; взаємозалежність каналів та розподіл інформації між ними. Було також з'ясовано доцільність застосування концепту мультимодальності в контексті проблематики дослідження, адже функціонування поняття модальності не обмежується мовою, воно також розглядається в площині інших галузей, наприклад, у музиці. Зважаючи на те, що відеогра складається із двох чи більше негомогенних частин: вербальної (мовної) і невербальної (інші знакові системи), можемо стверджувати, що відеогра – це мультимодальний текст. Отже, доцільно розглядати її як семіотичне об'єднання, яке включає в себе знакову систему мови (усна чи письмова форми) та інші знакові системи (аудіальні та візуальні).

2. Окреслено, що відеогра як явище мультимодальної комунікації за понад півстолітнє своє існування зазнала суттєвої модифікації, змінилася її аудіовізуальна складова, програмне забезпечення, а головне – її функціональне призначення. Сучасна відеогра є не лише способом розваги, але й інструментом інтегрованих комунікативних технологій, засобом боротьби за споживача. Саме тому світ

відеогри варто розглядати комплексно, як шлях міжкультурної комунікації, як окреме бізнес-середовище, як нову субкультуру, як певний стиль життя.

3. Виокремлено й розглянуто три важливих аспектах у лінгвістичній складовій відеогри: а) наративно-текстовий, до складу якого входять інформація про гру; ролі та персонажі; мови; глобальна історія гри; цілі гравця, а також особливі тексти, наприклад, ігрові книги, листи, документи і таке інше; б) орально-діалоговий, тобто тексти-транскрипції мови персонажів у ігровому світі, куди входять діалоги, сценарій для дубляжу та субтитри; в) функціональний, що є функціональними текстами UI (user interface – інтерфейс користувача) з меню, спливні вікна чи підказки.

4. У ході проведеного дослідження феноменів перекладу та локалізації, нами був зроблений висновок про те, що в дискурсі відеоігрової індустрії, на відміну від загальної теорії перекладу, термін «переклад» набагато рідше використовується для опису безпосереднього процесу перекладу тексту з однієї мови на іншу. Замість цього даний термін частіше застосовується по відношенню до вже закінченого продукту або всього процесу роботи над адаптацією гри для іншої країни. У той же час термін «локалізація» також часто використовується для позначення багатьох перекладацьких завдань, що виникають в процесі адаптації гри. Однак, на відміну від загальної теорії перекладу у відеоігровому дискурсі локалізацією також часто можуть називати безпосередній процес перекладу оригінального тексту на іншу мову, навіть, якщо він не має на увазі подальшої імплементації перекладеного тексту в робочу версію гри.

Сама по собі локалізація відеоігор є складним явищем, що поєднує як елементи перекладу, так і локалізації (яка визначається в даній роботі як дотримання при перекладі певних усталених стандартів відеоігрової індустрії відповідно до культури народу локалізації).

5. У нашому дослідженні було розглянуто основні рівні локалізації та встановлено, що перший рівень зосереджений на мові та національних стандартах, щоб програма мала змогу повномасштабно функціонувати в іншій країні, другий

рівень здійснює переклад тексту в інтерфейсі програми на цільову мову, а третій відповідає за деталізацію під цільову країну, тобто працює зі словформами та додатковими стандартами, які не впливають на основну функціональність програми.

6. У дослідженні було проаналізовано чотири види локалізації: а) повна локалізація – повний переклад тексту, коду та дублювання в іграх, як правило, доступна лише для високо бюджетних проєктів; б) часткова локалізація – текст та інші елементи, такі як інтерфейс, перекладені, але озвучення залишається мовою оригіналу, хоча субтитри перекладені мовою локалізації і часто присутні; в) локалізація упаковки та інструкції гри – текст на упаковці та в інструкції перекладається, але гра залишається оригінальною мовою, цей метод бажано вибрати, коли ігри продаються в країнах, де цільова аудиторія добре володіє англійською мовою; г) відсутність локалізації — доступна лише оригінальна мова, як правило, у випадку бюджетних, розроблених невеликими студіями або групами осіб.

7. Проведене дослідження дає підстави стверджувати, що перекладач має постійно орієнтуватися на поняття еквівалентності, яке полягає в максимально повній передачі змісту оригіналу. Під еквівалентністю, у теорії перекладу слід розуміти збереження відносної рівності змістовної, змістової, семантичної, стилістичної і функціонально-комунікативної інформації, що міститься в оригіналі і мусить переміститися у переклад. Текст розглянуто з двох позицій: з одного боку, він повинен відповідати мовним нормам і традиціям мови перекладу, вписуватися в літературну систему цільової мови, з іншого боку, перекладний текст повинен якомога повніше відповідати оригіналу, щоб вважатися адекватним перекладом.

8. У даній дипломній роботі були детально розглянуті різноманітні класифікації стратегій і відповідних тактик локалізації відеоігор. Встановивши послідовність усіх п'яти етапів виробництва відеоігри – етап концепту, етап альфа, етап бета, етап релізу; один допоміжний етап – етап пост-релізу; два проміжних етапи – альфа-тестування та бета-тестування, вважаємо за потрібне виділити

важливість етапу розробки бета-версії, бо саме з нього й починається локалізація ігрового продукту.

Акцентувавши увагу на дослідженнях А. Косталеса, вважаємо його класифікацію стратегій найбільш повною й ґрунтовною. Разом із дослідником ми виділили сім основних стратегій перекладу: а) доместикація та форенізація, які передбачають видалення в локалізованій грі якомога більше елементів національного колориту оригінального варіанту, нівелювавши їх або підмінивши елементами цільової культури та, відповідно, максимальне збереження зазначених елементів, аби передавати атмосферу та смак вихідної культури в цільовій країні; б) непереклад, тобто залишення без змін деяких основних імен, термінів, назв місцевості; в) транскреція – внесення корекцій до вихідного тексту, щоб викликати в реципієнта певний емоційний ефект; г) дослівний переклад, коли в тексті є велика кількість технічних слів та специфічної термінології, пов'язаної із відповідною сферою професійної діяльності; д) лояльність, тобто збереження ідеї першоджерела – фільму, книги чи коміксу; е) випадіння змісту та компенсація – часткова або повна втрата елементів першоджерела та їх заміна на функціональні еквіваленти, що дозволяє компенсувати втрату змісту чи основної думки; ж) цензура – видалення чи заміна неприйнятних для певної культури елементів. Примітно, що при застосуванні навіть найоптимальнішої стратегії, все рівно трапляються помилки в перекладі як на рівні, що відповідає за мову та національні стандарти, так і рівні, що здійснює переклад тексту в інтерфейсі програми на цільову мову чи на рівні, що забезпечує деталізацію під цільову країну.

9. На основі вищезазначених стратегій і тактик було здійснено глибокий аналіз особливостей їх реалізації у відеоіграх «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля» та Euro Truck Simulator 2. Було з'ясовано, що локалізатори в обох випадках використали повний спектр стратегій, як поєднуючи їх, так і кожен окрему. Ми вважаємо за необхідне констатувати, що, попри багатий ігровий світ, чудову графіку, захоплюючий сюжет і здебільшого адекватний переклад, все ж таки в обидвох відеоіграх наявна велика кількість помилок. Деякі з них пояснюються недостатнім

рівнем володіння або українською, або англійською мовами (рідко – обох). Але незважаючи на вказані недоліки, що локалізація відеоігор, яку можна вважати особливим видом перекладу, сьогодні перебуває на етапі активного розвитку, як на рівні теоретичного обґрунтування, так і практичного застосування перекладацьких технік, що реалізується в різноманітних стратегіях і тактиках.

## Список використаних джерел

### Наукові праці

1. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе [Электронный ресурс] / А. Т. Анисимова. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-vperevodovedcheskom-diskurse>
2. Балахтар В. В., Балахтар К. С. Адекватність та еквівалентність перекладу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.confcontact.com/20110531/fk-balahtar.htm#:~:text=%D0%93%>
3. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен / А. Безчотнікова // Діалог. – Вип. 20, 2015. – С. 246-255.
4. Быкова И. А. Межкультурная коммуникация: сопоставительное исследование когнитивно-культурных факторов перевода / И. А. Быкова // Вестник РУДН. – Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – №2, 2013. – С. 79-85.
5. Гарбовский Н. К., Теория перевода: Учебник. – М.: Изд-во московского университета, 2004. – 537 с.
6. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема / Ю. Головацька, Т. Процишин // Наукові записки. – Серія: Філологічні науки. – Випуск 175, 2019. – С. 743-747.
7. Джабраилова Валида Саидовна, Безух Александра Эдуардовна. Скопос-теория как фактор прагматической адаптации при переводе слоганов коммерческой рекламы с английского языка на русский [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.gramota.net/articles/issn\\_1997-2911\\_2017\\_4-2\\_26.pdf](https://www.gramota.net/articles/issn_1997-2911_2017_4-2_26.pdf)
8. Джабраилова В. С. К вопросу о переводе междометий с английского языка на русский / В. С. Джабраилова // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – №5-5, 2016. – С. 31-33.

9. Івасишин М. Р. Феномен мультимодальності в коміксах (на матеріалі англійської мови) / М. Р. Івасишин // Одеський лінгвістичний вісник. – Вип. 9 (1), 2017. — С. 75-79.
10. Козуляев А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода. – М.: ВПУ, 2013. – 143 с.
11. Колісниченко А. В. Міфопоетика творчості Гарта Крейна: дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: спец: 10.01.04 «Література зарубіжних країн» / А. В. Колісниченко. – Дніпро, 2017. – 174 с.
12. Комиссаров, В. Н. Теория перевода: лингвистические аспекты. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
13. Кривець С.В. Формування пошуково-інформаційної компетентності майбутніх учителів у процесі роботи зі словниково-довідниковою літературою: дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец: 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / С. В. Харицька. – Київ, 2009. – 235 с.
14. Латышев Л. К. Курс перевода (эквивалентность перевода и способы ее достижения). – М.: "Международные отношения", 1981. – 248 с.
15. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. – М.: ИТДКГ Гнозис, 2003. – 252 с.
16. Максименко Л. О. Проблема перекладацьких стратегій у навчанні письмового двостороннього перекладу [Електронний ресурс] / Л. О. Максименко. – Режим доступу: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/Nvkyu\\_2017\\_34\\_5\\_0.pdf](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Nvkyu_2017_34_5_0.pdf)
17. Медова А. А. Теория модальности. – М.: Lambert, 2011– 227 с.



18. Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности [Электронный ресурс] / С. Е. Мерлян. – Режим доступа: [http://earchive.tpu.ru/bitstream/11683/21520/1/conference\\_tpu-2014-C77-V1-048.pdf](http://earchive.tpu.ru/bitstream/11683/21520/1/conference_tpu-2014-C77-V1-048.pdf)
19. Олег Павлюк. Відеоігри можуть робити людей грамотнішими. Особливо хлопчиків і тих, хто не дуже любить читати [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://hromadske.ua/posts/videoigri-mozhut-robiti-lyudej-gramotnishimi-osobливо-hlopchikiv-i-tih-hto-ne-duzhe-lyubit-chitati>
20. Павлова А., Овчинникова И. Переводческий билингвизм (по материалам ошибок письменного перевода). – М.: Изд-во Флинта, 2016. – 304 с.
21. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. – М.: Международные отношения, 2004. – 216 с.
22. Синиця А. Логіко-філософський аспект теорії "мовленнєвих актів" / А. Синиця // Вісник Національного університету «Львівська політехніка». – № 607: Філософські науки, 2008. – С. 16–21.
23. Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М., 1990. – С.180-195.
24. Тарас Кияк. «Фальшиві друзі перекладача» як проблема міжкультурної комунікації [Електронний ресурс] / Кияк Тарас. – Режим доступу: [file:///C:/Users/1/Downloads/Nzs\\_2010\\_89\(1\)\\_6%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/1/Downloads/Nzs_2010_89(1)_6%20(3).pdf)
25. Харицька С. В., Колісниченко А. В. Дослідження функціонування професіоналізмів і лінгвістичних технік інкорпорації фахової мови в текстову структуру словника / С. В. Харицька, А. В. Колісниченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – Випуск 30. – Дрогобич, 2020. – С. 144-151.
26. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. – М.: Наука, 1988. – 215 с.

27. Шевнин А. Б. Паранормативы в переводе: несоответствия экспрессивного типа [Электронный ресурс] / А. Б. Шевнин. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/paranormativy-v-perevode-nesootvetstviya-ekspressivnogo-tipa>
28. Эко У. Сказать почти тоже самое. Опыты о переводе. – М. : АСТ: CORPUS, 2015. – 736 с.
29. Яблочникова В. О. Перекладацька адекватність та еквівалентність / В. О. Яблочникова // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. – Сер.: Філологія. – № 38. – том 1, 2019. – С. 177-179.
30. Alberto Fernández Costales. Exploring translation strategies in video game localisation [Electronic resource] / Costales Alberto Fernández. – Access point: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI\\_04\\_17.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf)
31. Costales, F. A. Exploring translation strategies in video game localisation. – Milan: Tantor Media, 2012. – 408 p.
32. Diaz-Cintas J. Introduction The didactics of audiovisual translation. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2008. – 189 p.
33. Esselink B. A Practical Guide to Localization. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing Company, 2000. – 421 p.
34. Heimburg, E. Localizing MMORPGS, Perspectives on Localization. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2006. – 241 p.
35. Jewitt, C. Multimodality, “ Reading” , and “ Writing” for the 21st Century Discourse: studies in the cultural politics of education. – Vol. 26. – No. 3, September 2005. – pp. 315-331.
36. Klinberg G. Children's Fiction in the Hands of the Translators. – Munchen: CWK Gleerup, 1986. – 481 p.
37. Kress, G. Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication. – New York: Routledge, 2010. – 236 p.

38. Mangiron C. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator / C. Mangiron. – Perspectives - Studies In Translatology, 2007. – pp. 306-317.
39. Maxwell-Chandler H. The Game Localization Handbook. – NY: Charles River Media, 2005. – 348 p.
40. Mondada, L. Technology, Literacy and Learning: A Multimodal Approach. – London: RoutledgeFalmer, 2008. – 112 p.
41. Newmark P. A Textbook of Translation. – Pearson Education Limited Eighth impression, 2003. – 294 p.
42. Nord C. Translation as a Purposeful Activity [Electronic resource]. – Access point: <http://docslide.net/documents/christiane-nordtranslation-as-a-purposeful-activity.html>
43. O'Hagan M. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. – Amsterdam: John Benjamins Press, 2014. – 256 p.
44. Richard Honeywood, Jon Fung Best. Practices for Game Localization [Electronic resource] / Honeywood Richard, Fung Jon. – Access point: <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>
45. Schäler, R. Linguistic resources and localisation. – Limerick: John Benjamins Press, 2008. – 615 p.
46. Toury G. Descriptive Translation Studies and Beyond. – Amsterdam: John Benjamins, 1995. – 311 p.
47. Translation. An Advanced Resource Book. – NY. : Tuttle publishing, 2004. – 341 p.
48. Wulf, C. Education as Transcultural Education: A Global Challenge Educational Studies in Japan / C. Wulf // International Yearbook. – No.5, December, 2010. – P. 33-47.

## Інтернет-джерела

49. Відкритий світ [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%B9\\_%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%B9_%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82)
50. Віртуальний світ [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
<http://kreschatic.kiev.ua/ua/2696/art/26423.html>
51. Дещо про специфіку локалізації [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
<https://sbt.localization.com.ua/article/deshho-pro-spetsifiku-lokalizatsiyi/>
52. Есть ли игровое будущее в Украине? [Электронный ресурс]. – Режим доступа:  
<https://ua.112.ua/statji/odnoho-talantu-malo-chomu-ukraina-vtrachaie-mozhlyvist-staty-svitovym-hravtsem-na-rynku-videoihor-555569.html>
53. Как переводят и дублируют видеоигры, или почему в русских локализациях почти не матерятся? [Электронный ресурс]. – Режим доступа:  
<https://vgtimes.ru/articles/70639-kak-perevodyat-i-dubliruyut-videoigry-ili-pochemu-v-russkih-lokalizatsiyah-pochti-ne-materyatsya.html?from=main&uid=61227>
54. Как подготовить игру к локализации? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/21008-kak-podgotovit-igru-k-lokalizacii>
55. Категорія: Жанри відеоігор [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F:%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](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F:%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)
56. Локалізація відеоігор [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%B%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F\\_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%B%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80)

57. Локалізація відеоігор: мультимодальні виклики [Електронний ресурс]. –

Режим доступу:

<https://sbt.localization.com.ua/article/lokalizatsiya-videoihor-multimodalni-vyklyky/>

58. Мімезис [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%96%D0%BC%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D1%81>

59. «Мифический квест: пир ворона»: смеяться после «лопаты» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/serial/5588/>

60. Могут ли видеоигры быть искусством? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/mogut-li-videoigry-byt-iskusstvom/viewer>

61. Особливості локалізації ігор. Інструкції [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/>

62. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/324496/>

63. Пароніми [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B8>

64. Переваги локалізації над перекладом. Локалізація онлайн-відеоігор [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sbt.localization.com.ua/article/lokalizatsiya-onlajnovikh-videoihor/>

65. Пікнік на узбіччі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%96%D0%BA%D0%BD%D1%96>

[%D0%BA %D0%BD%D0%B0 %D1%83%D0%B7%D0%B1%D1%96%D1%87%D1%87%D1%96](#)

66. Скопос-теорія [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BA%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D1%81-%D1%82%D0%B5%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F>

67. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://vertigo.com.ua/ukrainska-](https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/)

[ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/](https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/)

68. Что такое локализационное тестирование и как его проводить?

[Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://blog.inlingogames.com/2019/08/20/%D1%87%D1%82%D0%BE-%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B5-%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5-%D1%82%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0/>

69. Що таке глобалізація [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<http://www.golos.com.ua/article/149879>

70. Энциклопедия по Сталкеру [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://stalker-epos.com/news.html>

71. Euro Truck Simulator 2 – Special Transport: некоторым нравится потяжелей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://itc.ua/articles/euro-truck-](https://itc.ua/articles/euro-truck-simulator-2-special-transport-nekotoryim-nravitsya-potyazheley/)

[simulator-2-special-transport-nekotoryim-nravitsya-potyazheley/](https://itc.ua/articles/euro-truck-simulator-2-special-transport-nekotoryim-nravitsya-potyazheley/)

72. Prof. Dr. Christiane Nord [Electronic resource]. – Access point:

[http://www.christiane-nord.de/?de\\_books,46](http://www.christiane-nord.de/?de_books,46)

73. Simship: The New Normal [Electronic resource]. – Access point:

<https://www.acclaro.com/blog/simship/>

74.S. Т. А. Л. К. Е. R.: Тінь Чернобиля [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

[https://ru.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.: %D0%A2%D0%B5%D0%BD%D1%8C\\_%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D1%8B%D0%BB%D1%8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.:_%D0%A2%D0%B5%D0%BD%D1%8C_%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D1%8B%D0%BB%D1%8F)

75.The Cybersmile Foundation [Electronic resource]. – Access point: <https://www.cybersmile.org/>

### Додатки

А. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/324496/>

Г. Что такое локализационное тестирование и как его проводить? [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://blog.inlingogames.com/2019/08/20/%D1%87%D1%82%D0%BE-%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B5-%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5-%D1%82%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0/>

Д. Gta San Andreas: Потраченный перевод [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://www.google.com/search?q=%D0%BE%D0%BD%D0%B0+%D1%81%D0%BE+%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B9+%D1%83%D0%B3%D0%BB%D0%B5%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA+%D0%B3%D1%82%D0%B0&tbm=isch&ved=2ahUKEwjrvsCYs7ztAhVHr6QKHQifAJYQ2-cCegQIABAA&oq=%D0%BE%D0%BD%D0%B0+%D1%81%D0%BE+%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B9+%D1%83%D0%B3%D0%BB%D0%B5%D0>

[https://www.google.com/search?q=%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA+%D0%B3%D1%82%D0%B0&gs\\_lcp=CgNpbWcQA1C7pgFYv7sBYK2-AWgAcAB4AIABoAGIAZkKkgEDNC44mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=\\_mbOX-vHG8fekgWIvoKwCQ&bih=625&biw=1366&rlz=1C1AVUA\\_enUA767UA775](https://www.google.com/search?q=%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA+%D0%B3%D1%82%D0%B0&gs_lcp=CgNpbWcQA1C7pgFYv7sBYK2-AWgAcAB4AIABoAGIAZkKkgEDNC44mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=_mbOX-vHG8fekgWIvoKwCQ&bih=625&biw=1366&rlz=1C1AVUA_enUA767UA775)

Е. Коротко про цензуру компьютерных игр в Германии [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

[https://www.google.com/search?q=%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B7%D1%83%D1%80%D0%B0+%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80+%D0%B2+%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8&rlz=1C1AVUA\\_enUA767UA775&sxsrf=ALeKk02UdIbw157qNWwO2OOrKA1ncpmrUw:1607362466074&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj508Lms7ztAhXEpIsKHVUxCj4Q\\_AUoAXoECAUQAaw&biw=1366&bih=625](https://www.google.com/search?q=%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B7%D1%83%D1%80%D0%B0+%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80+%D0%B2+%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8&rlz=1C1AVUA_enUA767UA775&sxsrf=ALeKk02UdIbw157qNWwO2OOrKA1ncpmrUw:1607362466074&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwj508Lms7ztAhXEpIsKHVUxCj4Q_AUoAXoECAUQAaw&biw=1366&bih=625)

Ж. The Cybersmile Foundation [Electronic resource]. – Access point: <https://www.cybersmile.org/>

3. The Cybersmile Foundation [Electronic resource]. – Access point: <https://www.cybersmile.org/>

К. Richard Honeywood, Jon Fung Best. Practices for Game Localization [Electronic resource] / Honeywood Richard, Fung Jon. – Access point: <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>

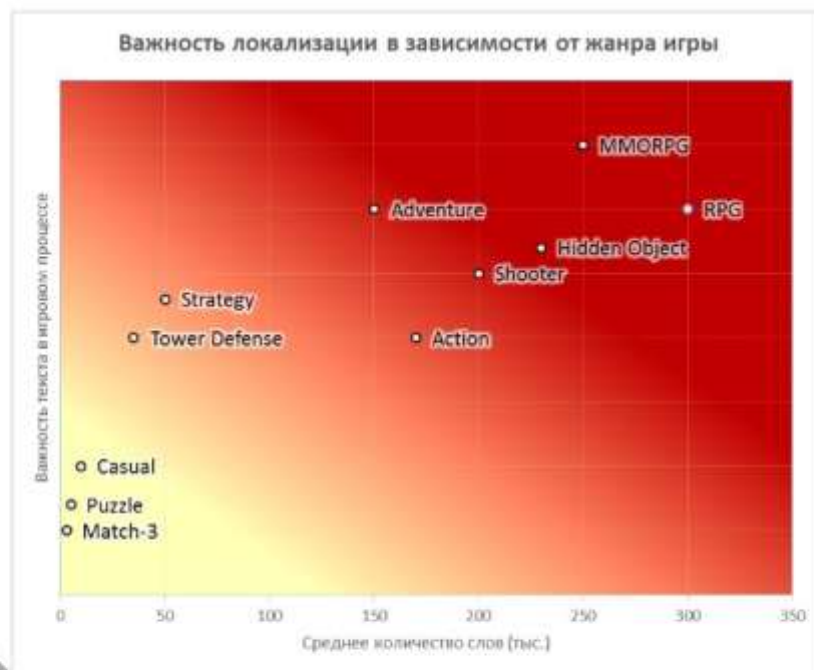
Л. Как переводят и дублируют видеоигры, или почему в русских локализациях почти не матерятся? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vgtimes.ru/articles/70639-kak-perevodyat-i-dubliruyut-videoigry-ili-pochemu-v-russkih-lokalizaciyah-pochti-ne-materyatsya.html?from=main&uid=61227>



- М. S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER\\_Shadow\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/)
- Н. S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER\\_Shadow\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/)
- П. S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER\\_Shadow\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/)
- Р. S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER\\_Shadow\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/)
- С. S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER\\_Shadow\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/)
- Т. S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER\\_Shadow\\_of\\_Chernobyl/](https://store.steampowered.com/app/4500/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/)
- У. Euro Truck Simulator 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/227300/Euro\\_Truck\\_Simulator\\_2/](https://store.steampowered.com/app/227300/Euro_Truck_Simulator_2/)
- Ф. Euro Truck Simulator 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/227300/Euro\\_Truck\\_Simulator\\_2/](https://store.steampowered.com/app/227300/Euro_Truck_Simulator_2/)
- Х. Euro Truck Simulator 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[https://store.steampowered.com/app/227300/Euro\\_Truck\\_Simulator\\_2/](https://store.steampowered.com/app/227300/Euro_Truck_Simulator_2/)

Локалізація за найпопулярнішими жанрами

# А что переводить?



**Анкета «Популярні відеоігри»**

Шановний учасник опитування, просимо Вас відповісти на представлені нижче питання. Ваші відповіді допоможуть проаналізувати, які з відеоігор (за жанрами) є найпопулярнішими серед молоді. Опитування має анонімний характер, і отримані дані будуть використані тільки в узагальненому вигляді. Відповідаючи на запитання, окрім останнього, вибирайте один варіант відповіді (необхідне підкреслити).

**1. Ваша стать:**

- а) чоловіча;
- б) жіноча.

**2. Ваш вік:**

- а) 16 років;
- б) 17 років;
- в) 18 років;
- г) старший 18 років.

**3. Ваша освіта:**

- а) неповна середня;
- б) середня;
- в) неповна вища

**4. Розмістіть у порядку Ваших інтересів відеоігри: екшн (action); рольові (RPG); стратегії (strategies); симулятори; пригоди (adventures).**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

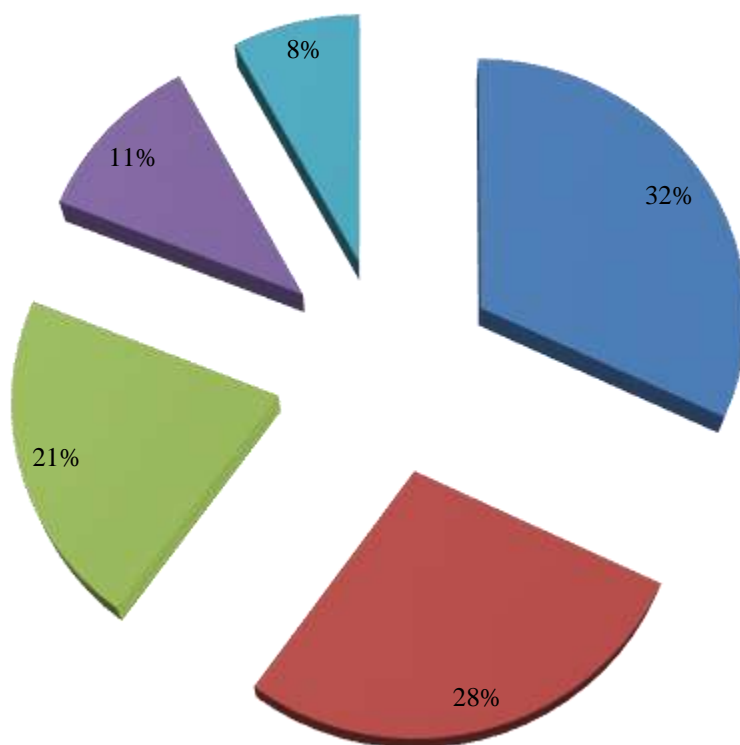
4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

Діаграма результатів опитування

розподіл ігор за їх затребуваністю

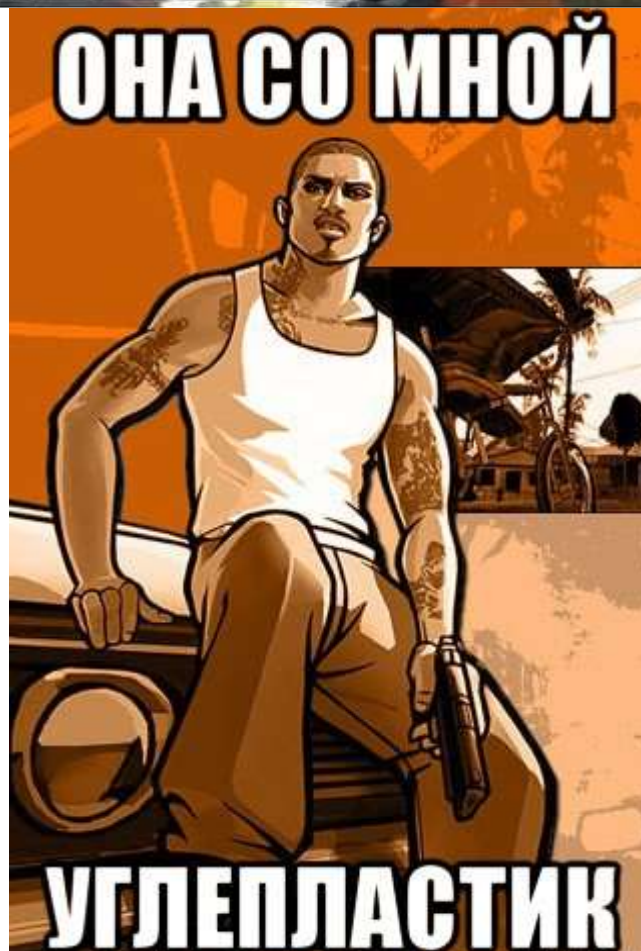
■ симулятори ■ стрілялки ■ RPG ■ стратегії ■ пригоди



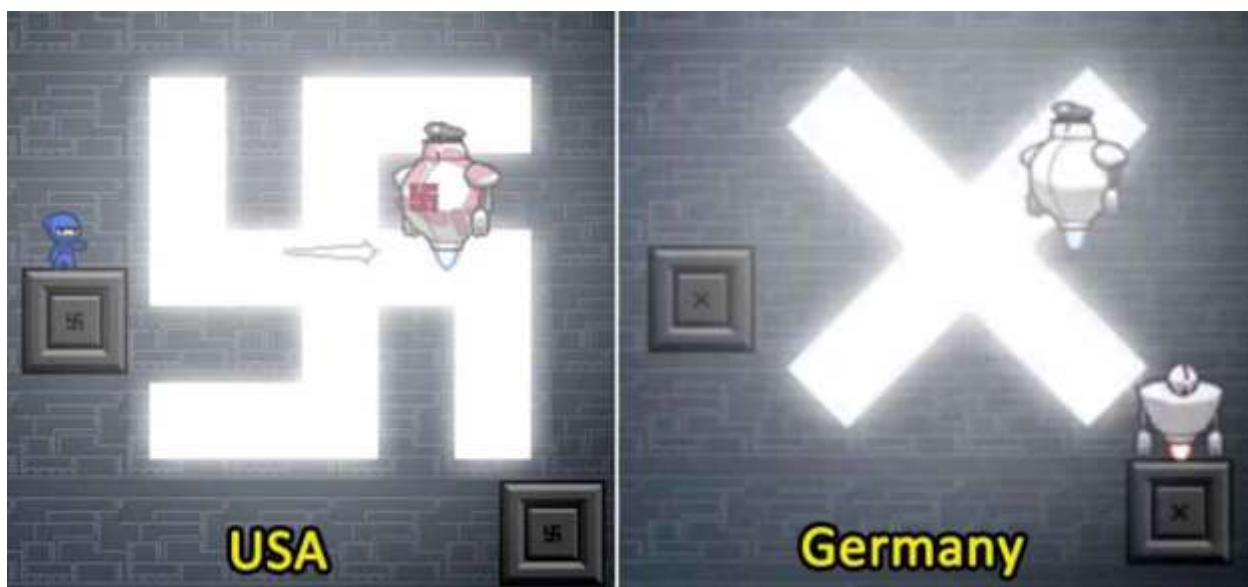
## Зразок локіт

	A	B	C	D	
1	<b>ID</b>	<b>Comment</b>	<b>en</b>	<b>ru</b>	
2	<b>Main Menu (Map)</b>				
3	_loading		LOADING...	ЗАГРУЗКА...	CHA
4	_chapter		CHAPTER %{count}	ГЛАВА	CHA
5	_forest		FOREST	ЛЕС	
6	_cave		CAVE	ШАХТА	
7	_ice_land		ICE LAND	МЕРЗЛОТА	
8	_unlock	locked chapter but	UNLOCK	ОТКРЫТЬ	DÉV
9	_unlock_now		UNLOCK NOW	РАЗБЛОКИРОВАТЬ СЕЙЧАС	
10	_chained	Chained popup	THIS LEVEL IS CHAINED	ЭТОТ УРОВЕНЬ ЗАКОВАН	
11	_unchain_all		UNCHAIN ALL LEVELS!	РАСКОВАТЬ ВСЕ УРОВНИ	
12	_unchain_this		UNCHAIN THIS LEVEL	РАСКОВАТЬ ЭТОТ УРОВЕНЬ	
13	_free_unlock	button	FREE	БЕСПЛ.	GRA
14	_remove_ad	bonus text	+REMOVE AD BANNERS	+УБРАТЬ БАННЕРЫ	
15	_free_cakes	bonus text	%{count} FREE CAKES	%{count} ПИРОЖКОВ	
16	_quit	Exit popup	QUIT	ВЫХОД	SOR
17	_are_you_sure		ARE YOU SURE?	ВЫ УВЕРЕНЫ?	ÉTE QUI
18	_no		NO	НЕТ	NON
19	_yes		YES	ДА	OUI
20					
21	<b>Daily levels</b>				

Мемі до неправильного перекладу гри GTA: San Andreas

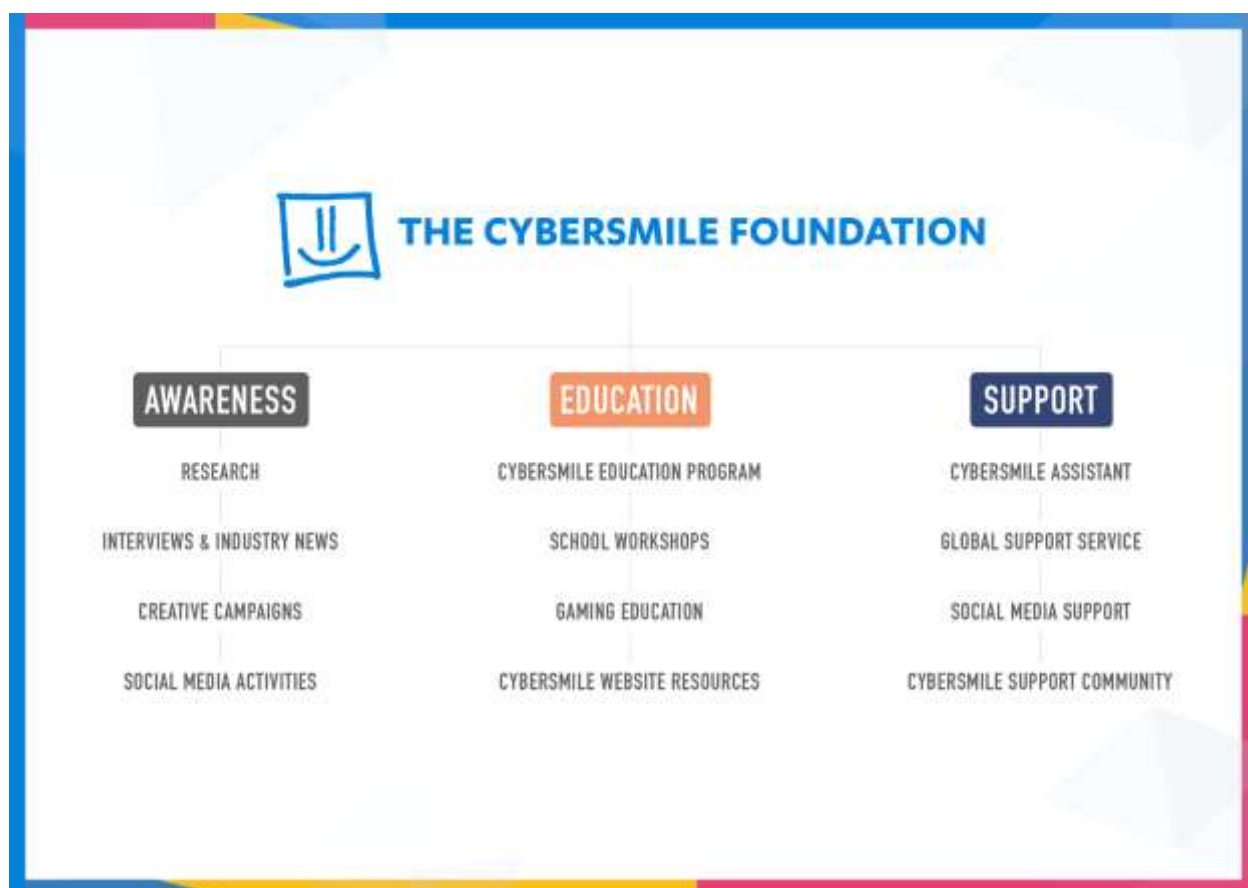


### Цензура в Німеччині





## Модель роботи організації The Cybersmile Foundation

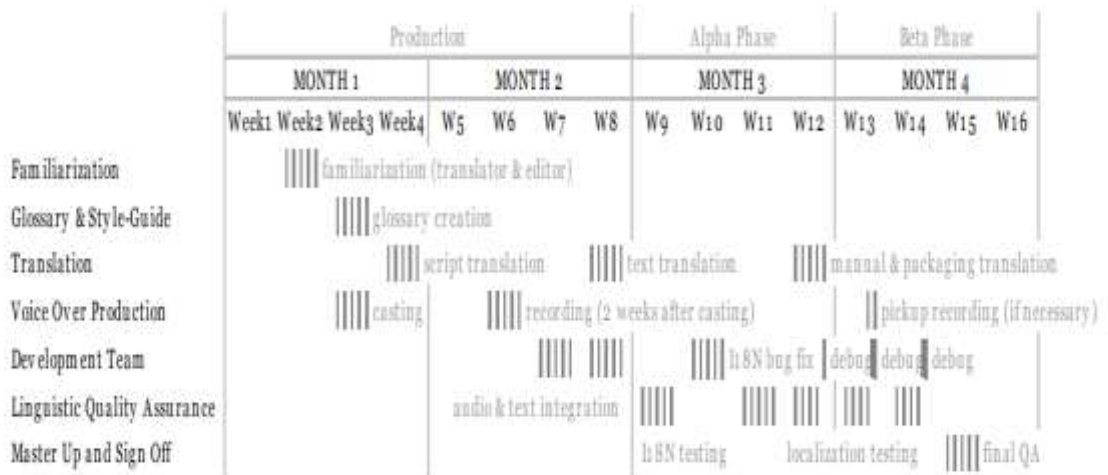


## Глосарій ігрових жаргонізмів

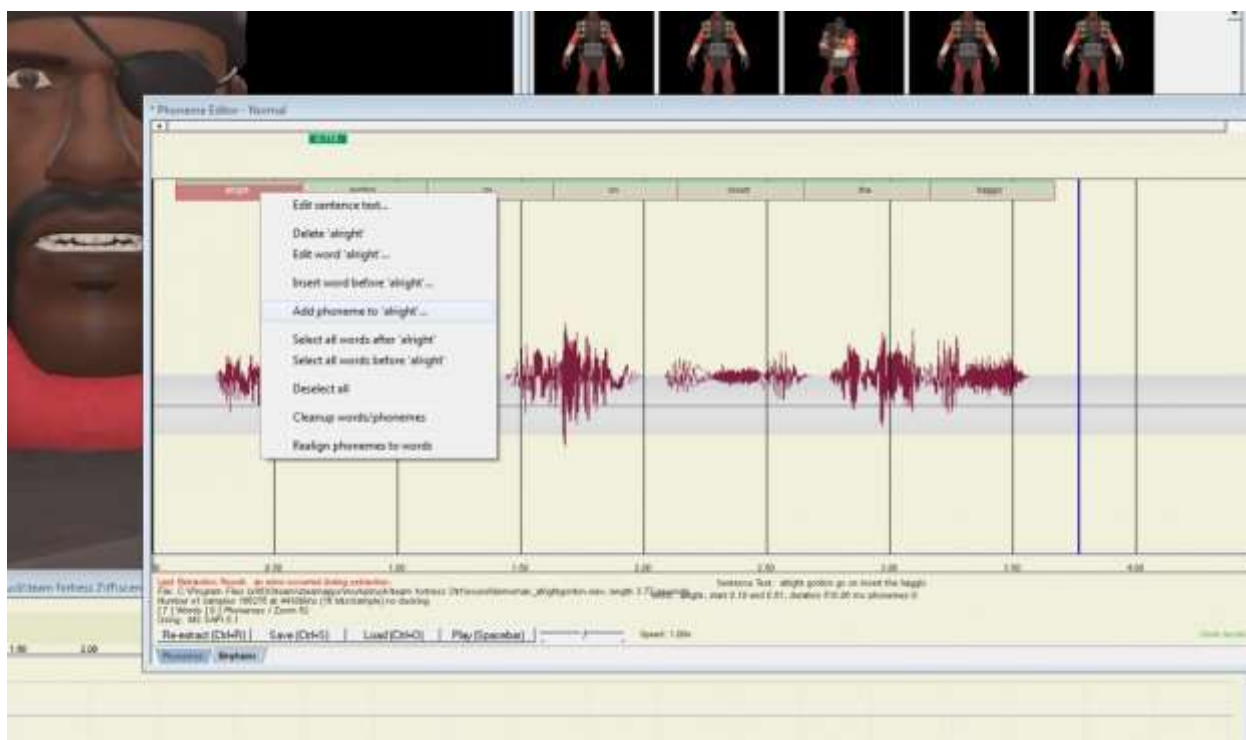
Термін у “gaming lingo”	Повний варіант	Значення
AAA	A lot of time, A lot of recourses, A lot of money	вид гри із великим бюджетом, значною підтримкою ігрових спільнот, високою оцінкою гравців і критиків
AFK	away from keyboard	далеко від клавіатури
Aliasing	-	гра під різними іменами, щоб приховати свою особистість від інших гравців
Armadillo	-	повільний гравець
B Ming	bad mannering	ситуація, коли один гравець злісно принижує іншого
Brez	battle resurrection	відновлення ігрового персонажу
Cheese	-	стратегія гравця, яка дозволяє йому виграти гру шляхом, не передбаченим розробниками
Crossplay	-	гра за персонаж іншої статі
DLC	downloadable content	додаткові ігрові покращення, які можна купити онлайн і завантажити в гру
Easter Eggs	-	приховані, секретні елементи гри
Frag	-	убити
FTW	for the win	заклик для заохочення
Griever	-	гравець, який полюбляє дошкуляти іншим гравцям

HP	hit points	здоров'я
IDK	I don't know	я не знаю
IRL	in real life	у реальному житті
Kill Ratio	-	присвоєне гравцю звання, що сигналізує про кількість убитих одиниць
LOM	low on mana	нестача «мани»
MP/Mana	magic points	шкала магічна сила
N00b/Noob	-	новачок, невмілий гравець
OOM	out of mana	відсутність магічної сили
Pwned	-	програш із великими втратами
Ragequit	-	покинути гру зі злості
Spawn Point	-	локація появи персонажа в грі
Tank	-	сильний гравець
White Mage	-	персонаж, який лікує інших персонажів у грі
XP	experience points	показник ігрової майстерності

**Графік локалізації для малого проєкту  
(за Річардом Ханівудом і Жоном Фангом)**



## Створення синхронізації губ при локалізації на основі Source



**Приклад стратегії форенізації у грі «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»**



Приклад стратегії неперекладу в англомовній версії  
гри «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»







Приклад стратегії неперекладу фахових термінів  
у грі «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»



Приклад стратегії неперекладу власних назв  
в грі «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»



## Приклад стратегії лояльності в грі «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»



Приклад інструкцій у грі «S. T. A. L. K. E. R.: Тінь Чорнобиля»





## Стратегія доместикації неігрових персонажів та рейтинг найманих водіїв у грі «Euro Truck Simulator 2»





**Приклад стратегії domestikації для кожної країни  
у грі «Euro Truck Simulator 2»**





**Приклад стратегії доместикації в грі «Euro Truck Simulator 2»**

