

Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
кафедра германської філології та перекладу

**ЛОКАЛІЗАЦІЯ НАЛАШТУВАНЬ ВІДЕОІГОР
У НІМЕЦЬКИХ ТА УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «магістр»
студентки II курсу магістратури
освітньої програми
*«Галузевий переклад з німецької та англійської
мови; міжкультурний менеджмент»*,
спеціальність – 035.043 «Германські мови та
літератури (переклад включно), перша – німецька»
Анастасії В'ячеславівни КУРОВСЬКОЇ
Науковий керівник:
к.філол.н., доц. Наталія ЛЮБЧУК

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедри германської філології та перекладу
протокол № 10 від «16» травня 2024 року
завідувач кафедри Стеф
к.філол.н., доц. Олександр СТАСЮК

КИЇВ
2024

АНОТАЦІЯ

Поширення відеоігор як форми дозвілля, попит на українську локалізацію та недостатня вивченість термінології налаштувань відеоігор складають актуальність дослідження. Об'єкт дослідження — термінологія та загальноживана лексика налаштувань відеоігор; предметом дослідження є особливості об'єкта німецькою та українською мовами. Метою дослідження є порівняння німецької та української локалізацій налаштувань відеоігор і покращення якості української локалізації шляхом виявлення перекладацьких помилок та симулякрів. Для досягнення поставленої мети використано порівняльно-перекладознавчий аналіз, структурно-семантичний метод та лексикографічний підхід. Новизна роботи полягає в тому, що вона є першим дослідженням симулякрів у загальноживаній лексиці та термінології у сфері ІТ на матеріалі української локалізації відеоігор, у визначенні різниці між помилкою та симулякром, а також у порівнянні перекладацьких стратегій і тактик у німецькій та українській локалізаціях.

Встановлено, що локалізація відеоігор в Україні набула поширення лише віднедавна. З'ясовано, що у творенні термінів сфери ІТ українська мова використовує внутрішні ресурси мови, а німецька покладається на запозичення з інших мов. Симулякр — помилково відтворений термін, що спотворює об'єктивну реальність. Причинами виникнення симулякрів є мовна політика Радянського Союзу, креативність та помилка перекладача. Помилка — це порушення мовної норми, а симулякр — спотворення і заміна норми. Виявлено, що основною стратегією українських перекладачів є одомашнення, а німецьких — дотримання золотієї середини. Серед відповідників виявлено 4 перекладацькі помилки та 9 симулякрів, а також запропоновано правильні варіанти перекладу.

Роботу можна використовувати як ілюстративний матеріал у дисципліні «Термінознавство», а також як довідковий матеріал для перекладачів галузі локалізації програмового забезпечення та відеоігор.

Ключові слова: локалізація відеоігор, симуляція, симулякр, перекладацька помилка, стратегія перекладу, тактика перекладу.

ABSTRACT

The spread of video games as a form of leisure, the demand for Ukrainian localisation and insufficient study of the terminology of video game settings make the paper relevant. The object of the study is the terminology and general vocabulary of video game settings; the subject of the study are the characteristics of the object in German and Ukrainian. The purpose of the study is a comparison of German and Ukrainian localisations of video game settings and improvement of the quality of the Ukrainian localisation by identifying translation errors and simulacra. The following methods were used for this purpose: comparative analysis, structural and semantic analysis, and lexicographic method. The novelty of the research consists in being the first research of simulacra in general vocabulary and terminology in the field of IT based on the material of Ukrainian localisation of video games, identification of the difference between an error and a simulacrum, and comparison of translation strategies and tactics in German and Ukrainian localisations.

It is proved that video game localisation in Ukraine has become widespread only recently. It is discovered that in the creation of IT terms, the Ukrainian language uses internal language resources, while German relies on borrowings from other languages. A simulacrum is a falsely reproduced term that distorts objective reality. The reasons for the existence of simulacra are language policy of the Soviet Union, creativity and error of a translator. An error is a violation of the language norm, while a simulacrum is a distortion and replacement of the norm. It is discovered that the main strategy of Ukrainian translators is domestication, while German translators prefer the golden mean. Among the equivalents, 4 translation errors and 9 simulacra were identified, and the correct options were suggested.

The work can be used as illustrative material in the discipline “Terminology studies”, as well as a reference material for translators in the field of software and video game localisation.

Keywords: video game localisation, simulation, simulacrum, translation error, translation strategy, translation tactics.

ЗМІСТ

СПИСОК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	6
ВСТУП	7
РОЗДІЛ I. ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР ЯК ОСОБЛИВА ГАЛУЗЬ ПЕРЕКЛАДУ	11
1.1. Історія та особливості локалізації програмового забезпечення та відеоігор.....	11
1.2. Становлення локалізації відеоігор в Україні.....	14
1.3. Стан перекладознавчих досліджень локалізації відеоігор.....	20
Висновки до РОЗДІЛУ I	21
РОЗДІЛ II. ПАРАДИГМАЛЬНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ	22
2.1. Структура, способи творення та вимоги до терміна.....	22
2.2. Симулякр і перекладознавство.....	28
2.3. Причини виникнення симулякрів.....	33
2.4. Симулякр і помилка: доповнення симуляційної теорії перекладу.....	41
Висновки до РОЗДІЛУ II	43
РОЗДІЛ III. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧА ОЦІНКА	45
3.1. Матеріали дослідження.....	45
3.2. Способи перекладу в німецькій та українській локалізаціях налаштувань відеоігор.....	47
3.2.1. Локалізація загальноживаної лексики.....	48

3.2.2. Локалізація термінів.....	52
3.3. Влучність відповідників до термінів у локалізації відеоігор.....	57
3.3.1. Німецька локалізація.....	58
3.3.2. Українська локалізація.....	61
3.4. Симулякри та перекладацькі помилки у загальноживаній лексиці.....	67
3.5. Аналіз термінів «налаштування» та «параметри» з погляду симуляційної теорії.....	69
3.6. Термінологічні симулякри та помилки в налаштуваннях категорій «зображення» та «звук».....	72
3.7. Термінологічні симулякри та помилки в налаштуваннях категорії «керування» та «інше».....	78
Висновки до РОЗДІЛУ III.....	82
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	84
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	89
Список теоретичних джерел.....	89
Список лексикографічних джерел.....	106
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	113
ZUSAMMENFASSUNG.....	114
ДОДАТКИ.....	119
Додаток А.....	119
Додаток Б.....	128

СПИСОК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ВТССУМ — Великий тлумачний словник сучасної української мови

СУМ-11 — Словник української мови в 11 томах

СУМ-20 — Словник української мови в 20 томах

СФТ — Словник фізичної термінології

Знят. — зняток екрана (screenshot)

ВСТУП

У ХХІ столітті комп'ютерні технології розвиваються з дуже високою швидкістю та широко впроваджуються у дозвілля різних верств населення у вигляді комп'ютерних ігор. В Україні відеоігри завжди мали велику популярність, а останніми роками значно зріс попит на українську локалізацію відеоігор серед української спільноти геймерів, зокрема й у зв'язку з відмовою від російськомовного контенту після повномасштабного вторгнення. Термінологічні одиниці є невіддільною частиною програмового забезпечення та відеоігор, зокрема у налаштуваннях. Термінологію досліджували такі вітчизняні вчені: Вакуленко М. О., Д'яков А. С., Карабан В. І., Кияк Т. Р., Куделько З. Б., Міщенко А. Л., Пономарів О.Д., а також іноземні дослідники Budin G., Bühler H., Cabré M. T., Felber H., v.Hahn W. Patocka F., Sandrini P., Weilandt A., Wendt S., Wüster E. Одним із напрямків перекладознавчих досліджень, зокрема й у галузі термінології, є дослідження симулякрів. Симулякр у філософії досліджували Данильян О. Г., Дзьобань О. П., Зінченко Н. О., Ковчак В. О., Батай Ж., Бодріяр Ж., Клоссовські П. У перекладознавстві вивченням симулякрів займалися Сайко М. А., Барт Р., Келлі Дж. Проте ці дослідження проведено переважно на матеріалі художнього перекладу, а дослідження термінологічних симулякрів — лише в галузі медичного перекладу. Тому необхідним є аналіз термінології української та німецької локалізацій відеоігор, покращення якості української локалізації, а також дослідження впливів російської мови на українську, що зумовлює **актуальність дослідження.**

Метою роботи є порівняння німецької та української локалізацій налаштувань відеоігор, а також дослідження якості української локалізації та аналіз способів її покращення, зокрема через виявлення перекладацьких помилок та симулякрів.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі **завдання:**

- дослідити поняття локалізації та визначити її особливості;
- проаналізувати поточний стан галузі локалізації відеоігор в Україні;

- дослідити визначення терміна та способи творення термінів сфери ІТ в українській та німецькій мовах;
- розглянути стратегії перекладу у локалізації налаштувань відеоігор;
- порівняти застосовані стратегії й тактики перекладу в українській та німецькій локалізаціях налаштувань;
- визначити різницю між поняттями «симулякр» та «помилка»;
- дослідити перекладацькі помилки та симулякри серед термінології та загальноновживаної лексики;
- розглянути термін симулякр та його розвиток;
- вивчити перекладознавчі дослідження симулякрів;
- визначити причини виникнення симулякрів в українській мові;

Об'єктом дослідження є термінологічна та загальноновживана лексика налаштувань відеоігор.

Предмет дослідження формують особливості виучуваного об'єкта німецькою та українською мовами.

Наукова гіпотеза. Українська термінологія сфери інформаційних технологій в локалізації відеоігор тяжіє до одомашнення, а в німецькій мові — до очуження.

Матеріалом дослідження слугують німецька, англійська та українська локалізації відеоігор Dorfromantik, Station to Station та Trüberbrook.

Теоретико-методологічну основу роботи складають такі **методи дослідження**:

- **Порівняльно-перекладознавчий аналіз** застосовано для виявлення спільних та відмінних рис у тактиках відтворення термінологічних та загальноновживаних лексичних одиниць німецькою та українською мовами.
- За допомогою **методу структурно-семантичного аналізу** були визначені основні способи творення термінологічної лексики сфери комп'ютерних технологій в українській та німецькій мовах та тактик перекладу, застосованих у локалізації налаштувань відеоігор.

- **Лексикографічний підхід** був застосований в дослідженні симулякрів для визначення типу симулякру та віднайдення правильних відповідників, а також для аналізу структурних компонентів і семантики лексем.
- **Діахронний метод** був використаний як у теоретичному, так і в практичному розділах роботи. У теоретичній частині за допомогою цього методу був проаналізований розвиток поняття «симулякр» та причини виникнення симулякрів в українській мові. За допомогою цього методу у практичній частині дослідження були проаналізовані способи творення та розвиток лексичних одиниць у системі української мови, а також виявлено симулякри.
- За допомогою **методу аналізу** були досліджені термінологічні та загальноновживані лексичні одиниці та виявлено симулякри й перекладацькі помилки, а також досліджено можливі способи їх усунення.
- **Метод узагальнення** використано для визначення стратегій перекладу, спираючись на тактики перекладу, застосовані локалізаторами. У поєднанні з квантитативним методом, метод узагальнення був застосований для визначення якості української локалізації налаштувань відеоігор.
- Застосування **квантитативного методу** дозволило виокремити основні та периферійні тактики перекладу. Використання квантитативного методу підвищило точність отриманих результатів дослідження.

Наукова новизна роботи. У роботі вперше порівняно тактики перекладу в німецькій та українській локалізації відеоігор, а також досліджено загальнономовні та термінологічні симулякри у галузі «інформаційні технології» на матеріалі української локалізації відеоігор. Також у роботі вперше проаналізовано різницю між симулякром та перекладацькою помилкою.

Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості використання роботи у навчанні студентів з дисципліни «Термінознавство» як ілюстративного матеріалу; дослідження може бути використане перекладачами,

які працюють в галузі локалізації програмового забезпечення та відеоігор, для покращення якості перекладу.

Апробація результатів дослідження. Результати кваліфікаційної роботи апробовані на VIII Всеукраїнських наукових читаннях за участю молодих учених «ФІЛОЛОГІЯ XXI СТОЛІТТЯ: НОВІ ДОСЛІДЖЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ» (Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Навчально-науковий інститут філології, 11–12 квітня 2024 року).

Основні положення роботи висвітлені в публікації: Куровська А. В., Любчук Н. В. Відтворення комп'ютерної термінології в українській локалізації налаштувань відеоігор. *Тези VIII Всеукраїнських наукових читань за участю молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи»*. Частина I. 11–12 квітня 2024 року. С. 128–129.

Структура роботи. Робота налічує 152 сторінки, з яких 88 сторінок охоплює основний текст роботи. Робота складається із таких структурних частин: вступу, першого розділу, висновків до першого розділу; другого розділу, висновків до другого розділу, третього розділу, висновків до третього розділу; загальних висновків, резюме, списку використаних джерел та додатків. У першому розділі проведено аналіз попередніх досліджень та надано теоретичні відомості про локалізацію програмового забезпечення. У другому розділі подано огляд наукових праць, присвячених термінам, а також праць зі симуляційної теорії та доповнено теорію симулякрів. Третій розділ присвячений аналізу тактик та стратегій перекладу, симулякрів та перекладацьких помилок в досліджуваному матеріалі. Список використаних джерел містить 222 позиції, серед яких 153 джерела теоретичного матеріалу, а також 69 позицій лексикографічних джерел.

РОЗДІЛ І. ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР ЯК ОСОБЛИВА ГАЛУЗЬ ПЕРЕКЛАДУ

1.1. Історія та особливості локалізації програмового забезпечення та відеоігор

Розвиток комп'ютерних технологій, посилення економічної й політичної співпраці країн та глобалізація спричинили потребу багатьох підприємств освоювати нові ринки в інших країнах, адаптуючи свої продукти та послуги до конкретної культури, що зумовлює необхідність локалізації.

У широкому розумінні локалізація — це процес адаптації продукту чи послуги для певної країни чи регіону [115, с. 11; 118; 119, с. 44]. У вузькому значенні локалізацію зазвичай визначають як процес адаптації програмового забезпечення до мовних, культурних і функціональних вимог конкретного цільового ринку або аудиторії [101, с. 36; 106, с. 3; 111; 113; 119, с. 44; 129]. Тут йдеться про локалізацію операційних систем, програм, застосунків, вебсайтів, відеоігор та ін.

Сучасна локалізація існує з 1980-х років. Адже саме тоді комп'ютери та програмове забезпечення стали з'являтися в офісах і вдома по всьому світу. Щоб скористатися все більшими можливостями ринку, компаніям довелося звернути увагу на питання локалізації для підтримки нових наборів символів (наприклад, кириличні літери чи ієрогліфи), чи додавання або зміни функцій продукту для конкретних ринків [106, с. 4; 121, с. 5].

Спершу вважали, що локалізація буде відносно короткостроковою та економічно ефективною діяльністю, яка принесе високі прибутки за короткий проміжок часу. З часом, після кількох невдалих локалізаційних проєктів, розробники програмового забезпечення зрозуміли, що локалізація має бути ретельно спланована та виконана, а також те, що в самій компанії бракує необхідного досвіду та спеціалістів для створення локалізації [107, с. 5]. Через те почали з'являтися та розвиватися компанії, які пропонували свої послуги з локалізації програмового забезпечення.

У 1990-х роках також відбулися важливі технологічні зрушення, які змінили процес локалізації та сприяли швидкому розвитку індустрії локалізації [121, с. 5]. Згодом з'явилося програмове забезпечення, яке спростило та прискорило процес локалізації. До нього належать системи управління термінологією (terminology management systems), пам'ять перекладів (translation memory), глобальні системи управління контентом (global content management system), а також програмове забезпечення для машинного перекладу [115, с. 37–40]. Зараз можна спостерігати значний розвиток галузі та подальше зростання потреби в локалізації програмового забезпечення [96, с. 25; 153].

Локалізація — це ширший процес, ніж переклад, вона охоплює адаптацію контенту, продуктів або послуг, щоб вони були культурно прийнятними, актуальними та придатними для використання на конкретному ринку. Локалізація містить у собі переклад як частину процесу, але також охоплює інші елементи, які забезпечують безперешкодне та змістовне використання контенту цільовою аудиторією [129]. Насамперед йдеться про адаптацію таких позамовних елементів як формати дати і часу, чисел (наприклад, відокремлення тисяч комою, крапкою чи пробілом) валюта, зображення та звук, кольори, шрифт (не всі шрифти, до прикладу, підтримують кирилицю), напрям письма, одиниці вимірювання (кілометри — милі, градуси за Цельсієм та Фаренгейтом і т.д.), загальний дизайн інтерфейсу, а також адаптація під цільову культуру в цілому, адже не всі культури мають спільні цінності, вподобання, асоціації і т.д. [101, с. 40-42; 111; 113; 121, с. 16–17; 129].

Значна проблема у локалізації полягає у неточному перекладі, який виникає внаслідок того, що перекладач бачить окремі стрічки (англ. strings) для перекладу, проте не бачить контексту, в якому використана ця стрічка. Наприклад, англійською «archive» може означати як «заархівувати», тобто команду для програми створити архів з файлу чи декількох файлів, так і «архів» — команда відкрити / переглянути архів. Без контексту перекладачеві дуже важко підібрати точніший переклад, що негативно впливає на кінцеву якість продукту та збільшує витрати часу та фінансів для усунення проблеми [120]. До

інших проблем належать також надмірна локалізація, коли перекладено ті елементи, які повинні були лишитися іноземною мовою, перевищення ліміту символів для стрічки [119, с. 49], а також брак перекладу стрічок, які повинні були бути перекладені [153].

Останнім часом відеоігри набули великої популярності серед різних верств населення в усьому світі. Тому розробники часто додають відразу декілька локалізацій до своїх відеоігор. Це дозволяє їм здобути ще більшу популярність в усьому світі, розширити свій ринок та отримати ще більше прибутку. Гравці з більшою ймовірністю зацікавляться грою, яка доступна їхньою рідною мовою, та з більшою ймовірністю будуть залучені до гри, якщо вони розуміють історію, персонажів, завдання та інструкції. Локалізація покращує занурення гравців у гру та допомагає їм глибше зрозуміти її [110].

Код гри, шрифти та інші технічні обмеження можуть впливати на впровадження локалізованого тексту та графіки у відеоігру. Адаптація за технічних обмежень зі збереженням якості локалізованого контенту вимагає ретельного планування. Локалізація відеоігри для різних платформ (ПК, консолі, мобільних пристроїв) вимагає адаптації контенту відповідно до вимог кожної платформи [110].

Локалізація може бути як повною (переклад тексту та озвучування), так частковою (переклад інтерфейсу та створення субтитрів). Локалізація відеоігор — це відповідальний процес, адже локалізація гри охоплює всі її компоненти: діалоги персонажів, перелік предметів і навичок та їх опис, інтерфейс тощо. Обсяг ігор може бути дуже різноманітним, але найчастіше він набагато перевищує тривалість середньостатистичного повнометражного фільму, проте може збігатися за обсягом зі серіалами: коротка пригодницька гра із лінійним сюжетом може складатися з десятків тисяч слів, а масштабні рольові ігри можуть тривати по кілька сотень годин і містити мільйони слів [5].

Локалізація високої якості — це повноцінна адаптація продукту до особливостей певного ринку ігрової індустрії. Втім, на сьогодні існує величезна кількість видів локалізації. До них належать, наприклад, такі [53]:

1) локалізація інтерфейсу. Окрім тексту на пакуванні гри, або тексту на вебсайті, локалізується також інтерфейс, тобто перекладаються всі види кнопок, що трапляються у грі. Це, наприклад, «нова гра», «налаштування», «вийти» тощо. Проте сам текст сюжету гри не локалізується, тому зрозуміти та отримати кращі враження від гри зможуть лише носії мови, або ті, хто знають іноземну мову.

2) Локалізація тексту. Ця категорія включає як переклад інтерфейсу, так і субтитрів до сюжету гри. Серії ігор Grand Theft Auto або Call of Duty є яскравим прикладом такої локалізації, де локалізовані завдання та місії, створені субтитри, проте озвучування залишається мовою оригіналу.

3) Локалізація тексту включно з озвучуванням. Окрім локалізації усього тексту гри репліки персонажів теж переозвучуються. Зазвичай у такому виді локалізації до озвучування залучають професійних акторів.

У наступному параграфі будуть розглянуті особливості локалізації відеоігор в Україні, з якими проблемами зіштовхнулася ця галузь та які має перспективи для подальшого розвитку.

1.2. Становлення локалізації відеоігор в Україні

Ігрова індустрія в Україні не настільки розвинена, як, наприклад, ігрова індустрія в США. Така ж ситуація спостерігається і з локалізацією закордонних ігор українською мовою, оскільки розробники зазвичай не дуже прагнуть додавати українську мову до своїх ігор, адже російська мова сприймається як спільна та зрозуміла мова для України як колишньої країни СНД. Нинішня ситуація з українською мовою в локалізації ігор є наслідком різних історичних чинників, зокрема репресій з боку керівництва Радянського Союзу, що перешкоджало належному розвитку мови. Тому українська локалізація в галузі відеоігор в країні гальмується. Досить часто, за вибором мови гри, навіть самі гравці через звичку надають перевагу російській мові, оскільки переконані в тому, що української локалізації не існує [89].

Порівняно з українським, російський ігровий ринок є більшим і прибутковішим для розробників відеоігор. Саме тому багато з них часто включають російську версію та ігнорують українську, адже всі в Україні мали б розуміти та сприймати російськомовний контент. Як варіант, гравці могли б просто перейти на англійську версію. Локалізація комп'ютерних ігор стала справою небайдужих гравців, які ділилися результатами своїх зусиль з друзями в Інтернеті [34].

Андрій Пекар, редактор спілки з локалізації відеоігор «Шлякбитраф», стверджує, що багато розробників ігор відмовляються включати українську локалізацію у свої ігри, тому що в них немає зацікавленості у тому, щоб українська мова з'явилася серед інших мов гри. Вони впевнені, що наявність української локалізації жодним чином не вплине на їхні продажі та прибутки. На ринку відеоігор Україну розглядають лише як колишнього члена СРСР, де всі жителі розуміють та розмовляють російською [39].

Зазвичай кілька відданих шанувальників певної гри самоорганізуються, щоб локалізувати її. Вони шукають доступні онлайн-ресурси, текст гри та перекладають його. Найчастіше вони розміщують готову українську локалізацію гри на піратських сайтах (а не тільки патч, який можна інтегрувати в ліцензійну версію гри). Це призводить до того, що локалізація має низьку якість. Щобільше, ця локалізація поширюється незаконним способом [74].

Вже тривалий проміжок часу аматорські організації та спільноти впроваджують українську мову в ігрові продукти та сервіси. Повна українська локалізація гальної платформи Steam у 2013 році стала одним із найбільших досягнень спільноти перекладачів STS UA – Steam Translation Server. Невдовзі після цього члени спілки розпочали співпрацю з компанією Valve над локалізацією їхніх ігор українською. Завдяки їхньому внеску геймери з України можуть насолоджуватися такими іграми, як Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive та Team Fortress 2 українською мовою. Усі ці ігри були локалізовані лише на добровільних засадах, без будь-якої фінансової винагороди [5]. Станом на 2021 рік команда STS локалізувала загалом близько 64 ігор [81].

Історія студії «Шлякбитраф», яка утворилася у 2012 році зі спільноти перекладачів-любителів відзначеної багатьма нагородами гри Baldur's Gate, є яскравим прикладом стрімкого розвитку української локалізації. Спочатку локалізації цієї спільноти здійснювалися виключно добровільно та безоплатно. Вони мали на меті популяризувати українську мову у сфері відеоігор та заохочувати гравців обирати саме її [34, 74]. Спілка була офіційно зареєстрована як громадська організація у 2018 році, а станом на 2021 рік портфоліо цієї спілки налічує приблизно 28 проєктів з локалізації відеоігор [81].

Лише завдяки пристрасі до відеоігор та донаціям від усіх охочих ця команда може продовжувати своє існування. Спілка постійно шукає потенційних інвесторів. Однак інвестори зазвичай зацікавлені в отриманні прибутку. На цей час українська локалізація відеоігор не приносить прибутку. Це є причиною, чому немає інвесторів, готових вкладати гроші у цю галузь [74].

«Шлякбитраф» вже здійснили багато офіційних перекладів. Однак спілка змогла знайти фінансування тільки в українських компаніях: їхній перший комерційний переклад був для відеоігор Metro 2033 і Metro Last Light від компанії 4A Games. Інші локалізації, наприклад, такі як The Sinking City (від Frogwares) і Cradle (від Flying Cafe For Semianimals) — для обох із них також було створено озвучення — також фінансувалися і були створені лише завдяки команді «Шлякбитраф». Подальші офіційні українські локалізації команди включають локалізацію хітової гри Baldur's Gate: Enhanced Edition, а також The Stanley Parable, Ruiner. Над проєктами Baldur Gate II: Enhanced Edition та Kingdom Come Deliverance команда працювала приблизно два роки. Ці локалізації розпочалися після погодження із розробниками та видавцями, проте вони так і не були профінансовані [5; 81].

Тепер команда офіційно співпрацює з розробниками ігор. Вони кажуть, що розробники та видавці відеоігор зацікавлені у випуску українських локалізацій, лише за умови масового попиту на українські версії контенту з боку споживачів [34].

Питання відсутності української локалізації відеоігор стало більш актуальним серед ігрової спільноти після початку повномасштабного вторгнення Росії, а попит на додавання української мови у відеоігри зріс втричі. Однак більшість розробників відмовляються додавати українську мову до своїх ігор, пояснюючи це тим, що потреби та попиту на це немає. В результаті розробники часто готові приймати локалізацію лише від волонтерів, а перекладачі працюють безплатно, керуючись лише бажанням мати конкретну гру українською мовою [75; 77].

Втім, саме волонтерські зусилля роблять українську геймерську спільноту все більш впливовою: зростає кількість проєктів, які офіційно локалізуються українською, а з виходом Half-Life: Alyx українська спільнота отримала першу настільки популярну гру від іноземних розробників, яка має українську локалізацію [5].

Повномасштабне вторгнення стало ключовим фактором до прискорення чи навіть початку впровадження української локалізації в ігровій індустрії: сьогодні українська мова є бажаною для все більшої кількості українських геймерів, значно збільшилася кількість українського контенту в індустрії, і навіть ігрові змагання тепер коментуються українською мовою. Західні розробники ігор також помітили такий великий інтерес до української мови в галузі, а тому звертаються до українських локалізаторів для впровадження української мови у своїх продуктах. Звісно, вітчизняні перекладачі й раніше активно працювали в цій сфері, але зараз вони нарешті отримали можливість працювати над справді великими та відомими (без перебільшення) проєктами. Однією з причин цього є бажання розробників проявити солідарність та підтримку українців під час війни. У 2023 році українську локалізацію отримали дві провідні популярні гри: Baldur's Gate III бельгійської студії Larian Studios та доповнення Phantom Liberty для Cyberpunk 2077 польської студії CD Projekt Red [66; 34].

Локалізація ігор в Україні переживає справжній злет. Ще донедавна українська мова у серйозних міжнародних, високобюджетних проєктах

сприймалася як щось нереальне. Однак тепер є офіційне підтвердження її впровадження в такі знакові ігри, як Baldur's Gate III та Cyberpunk 2077 [49].

Український ринок відеоігор чотири роки тому оцінювався в \$142 млн, підрахувала міжнародна агенція Newzoo. У 2018 році на ігровий ринок українські геймери витратили \$179 млн. Станом на 2019 рік кількість геймерів в Україні становила 15,5 мільйонів, повідомляють дослідники Newzoo [39].

Крім того, платформа GameSensor дослідила наявність української мови у відеоіграх, які продаються в Steam, та відсоток популярних ігор з українською локалізацією. Найуспішнішим роком для української локалізації з найбільшою кількістю ігор з українською локалізацією був 2019 рік, після чого кількість ігор з українською локалізацією поступово зменшувалася. Таку статистику зазвичай пов'язують зі значним збільшенням кількості відеоігор, що запускаються в Steam. За останні 9 років кількість релізів зросла майже вдесятеро, а більшість розробників не мають достатньої кількості можливостей додавати локалізації кількома мовами. Всупереч зменшенню відсотка ігор з українською локалізацією, кількість таких проектів щороку зростає в абсолютному вимірі. У 2022 році на платформі Steam були опубліковані 405 ігор з можливістю обрати українську мову — і це дуже значний прогрес [30].

Виходячи з офіційної статистики платформи Steam, за останній місяць українська мова зробила великий стрибок вперед у популярності на 0,05% і тепер 0,5% користувачів цієї платформи грають в ігри, залишають коментарі та ведуть комунікацію українською мовою. Частка коментарів українською мовою на сайті Steam сягала лише 0,16% до початку повномасштабного вторгнення в Україну [30]. А на початку вересня 2023 року частка користувачів платформи Steam, які обрали українську мову для спілкування, перевищила 0,64% від загальної кількості, що зробило її 14-ю за популярністю мовою на платформі [66].

Студія локалізації ігор UnlocTeam спільно з компанією BuildApps, яка займається веброзробкою та дизайном, запустили онлайн-каталог усіх відеоігор з українською локалізацією, розміщених на всіх сучасних вебплатформах — Каталог української локалізації ігор (КУЛІ). 1150 з 1195 ігор у каталозі КУЛІ

мають офіційну українську локалізацію. Каталог містить посилання на офіційні, напівофіційні та неофіційні ігри з українською локалізацією на всіх сучасних платформах. Якщо гра офіційно локалізована, то посилання перенаправить на сайт платформи, де гру можна купити, а якщо неофіційно чи напівофіційно, то посилання перенаправить на сайт і файл локалізатора [41]. Станом на 26 листопада 2023 року каталог налічує уже 1346 ігор з українською локалізацією. На сайті можна вибрати ігри за платформами (Windows, Playstation, Xbox тощо), роком виходу гри, жанрами чи командою перекладачів, яка налічує 28 команд [33].

Окрім того, у Вікіпедії створена окрема сторінка зі списком відеоігор, які мають українську локалізацію. Дані про гру та локалізацію узагальнені у вигляді таблиці, що містить назву гри, дату виходу локалізації, розробника, перекладача та платформу, де можна знайти гру. Ці дані постійно оновлюються — останні локалізації датуються травнем 2023 року [76].

Серед основних проблем у розвитку цієї галузі піратство та небажання розробників ігор включати українську локалізацію, навіть виконану небайдужими геймерами на безоплатній основі [5; 34; 39; 70; 74; 75; 81]. Проте українська локалізація відеоігор стає дедалі популярнішою як серед гравців, так і серед розробників ігор, про що свідчить значна кількість перекладів культових проєктів. Активність української спільноти геймерів, що масово звертаються до розробників відеоігор із проханням додати українську локалізацію та готові купувати відеоігри з українською локалізацією, створює позитивні перспективи подальшого розвитку цієї галузі [5; 30; 70; 74].

Активність української спільноти геймерів та суспільні події в Україні сприяли популяризації української локалізації в іграх. У локалізації відеоігор, особливо в налаштуваннях, часто використовуються терміни з галузі комп'ютерних технологій. Наступний параграф присвячений дослідженням відеоігор з погляду перекладознавства.

1.3. Стан перекладознавчих досліджень локалізації відеоігор

Локалізація відеоігор становить дослідницький інтерес студентів перекладознавчих напрямків в Україні. Про це свідчить велика кількість статей [12; 13; 14; 15; 25; 38; 48; 88; 94] та дипломних робіт [10; 11; 16; 40; 47; 56; 58; 91], присвячених локалізації відеоігор. У більшості наукових робіт здійснено порівняльний аналіз локалізацій певної відеогри іноземною та українською мовами.

Найбільша кількість проаналізованих досліджень опубліковані не раніше 2019 року, що є підтвердженням зростання популярності відеоігор серед молоді та появу української локалізації до багатьох відеоігор, які становлять матеріали досліджень. У переважній більшості наукових робіт проводиться порівняння вихідного тексту англійською мовою та його перекладу українською мовою. Також серед розглянутих досліджень є статті та дипломні роботи, які досліджують концепції локалізації відеоігор (культуралізація, інтернаціоналізація, транскреація тощо) [13], шляхи формування компетентності перекладачів до здійснення локалізації [94] та стратегії і тактики локалізації [56].

У Німеччині та Австрії фокус перекладознавчих досліджень локалізації зосереджений на аналізі перекладацьких труднощів та проблем у перекладі [116; 124; 128] і розробці моделей тестування якості перекладу [109]. Також у німецькомовних роботах аналізовано якість локалізації [136], процес здійснення локалізації та необхідні компетентності перекладача [125]. Автори наукових праць також звертають увагу на підходи до перекладу відеоігор [128], критерії вибору перекладача для локалізації [125] та подальші перспективи розвитку галузі [116].

Перспективою подальшого розвитку перекладознавчих досліджень у контексті локалізації відеоігор в Україні є вивчення та аналіз німецькомовної локалізації відеоігор та систематизація використовуваної термінології у відеоіграх.

Висновки до РОЗДІЛУ I

У цьому розділі проаналізовано наукові праці до теми та з'ясовано, що локалізація — це адаптація програмового забезпечення, застосунків, вебсайтів та відеоігор до певного ринку. Поняття локалізації ширше, ніж переклад, оскільки локалізація охоплює не лише адаптацію мовного матеріалу, але й такі позамовні елементи як системи вимірювання, зображення, звук, загальний дизайн продукту тощо. Серед проблем, з якими стикаються фахівці під час локалізації, є надмірний чи недостатній переклад необхідних стрічок, перевищення ліміту символів для стрічки та неточний переклад через неможливість з'ясувати контекст для кожного сегмента. До видів локалізації відеоігор належить локалізація інтерфейсу, локалізація тексту та локалізація тексту включно з озвучуванням.

Українська локалізація відеоігор довгий час не розвивалась через небажання та неприбутковість для видавців та розробників відеоігор. Проте завдяки зусиллям небайдужих геймерів, які створювали спілки локалізаторів (як, наприклад, «Шлякбитраф» чи STS UA), українська локалізація почала потроху з'являтися у відеоіграх. А з початком повномасштабного вторгнення через відмову українців від російськомовного контенту та солідарність іноземних розробників з Україною ця галузь переживає часи швидкого розвитку. Проте найбільшими проблемами, які перешкоджають ще більш активному розвитку української локалізації є піратство та небажання розробників додавати українську мову та замовляти її в українських студій на комерційній основі.

Окрім того, останніми роками зріс науковий інтерес до дослідження локалізації відеоігор, що підтверджується появою багатьох перекладознавчих досліджень у цій галузі, які представлені не лише статтями, а й дипломними роботами.

РОЗДІЛ II. ПАРАДИГМАЛЬНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Структура, способи творення та вимоги до терміна

У фаховій комунікації експерти послуговуються фаховою мовою. На відміну від загальноживаної мови, «ключового ядра мови, яким користуються всі учасники мовної спільноти» [57, с. 14], фахова мова за Гофманом (цит. за Міщенко А. Л.) — це сукупність усіх мовних засобів, які застосовуються у певній обмежуваній фахом галузі комунікації для забезпечення взаєморозуміння між зайнятими в цій галузі фахівцями [57, с. 15]. У фаховій мові використовується загальноживана, загальнонаукова та специфічна для певної галузі лексика [131, с. 13].

Питання термінології почало привертати увагу науковців ще у 20-тих роках ХХ століття, а як окрема галузь науки термінологія почала оформлюватися у 1960–70-тих роках [108, с. 13; 147, с. 34–35]. Основоположником цієї науки вважають Ойгена Вюстера, який у 1972–74 рр. в Інституті мовознавства Віденського університету читав курс лекцій під назвою «Лексикологія, лексикографія, зокрема термінологія та стандартизація мови» («Lexikologie, Lexikographie, besonders Terminologie und Sprachnormung») [98, с. 73–74; 99, с. 38].

До появи та впровадження комп'ютерних технологій дослідники працювали переважно з паперовими фаховими словниками, стандартами, науково-технічними текстами. Наразі нові технології ведуть до нових способів роботи: термінологічні бази даних уможливають ефективне управління різноманітними категоріями даних, необхідними для термінологічної роботи, та ефективне моделювання даних. Сьогодні «термінологічний» корпусний аналіз і видобування термінології можна здійснювати за допомогою нового покоління термінографічних інструментів [98, с. 75]. До напрямків термінології належать: 1) системна термінографія (займається меншими підгалуззями і описує поняття, зв'язки між поняттями та позначення понять); 2) міжмовна термінографія, яка порівнює поняття та структури понять кількох мовних систем; 3) нормативна термінологічна робота, що має на меті покращити комунікацію в обраній

спеціальній галузі [127, с. 3]. Термінологія має зв'язок із такими дисциплінами як мовознавство і семіотика, стандартизація і планування мови, філософія, комп'ютерна лінгвістика тощо [147, с. 36].

Існує багато визначень, що таке термін. За Б. М. Головіним термін — це «окреме слово чи утворене на базі іменника підрядне словосполучення, що означає професійне поняття та призначене для задоволення специфічних потреб спілкування у сфері певної професії (наукової, технічної, виробничої, управлінської)» (цит. за Д'яковим А. С., Кияком Т. Р. та Куделько З. Б.) [20, с. 10]. О. Д. Пономарів визначає термін як «одиницю історично сформованої термінологічної системи, що визначає поняття та його місце в системі інших понять, виражається словом або словосполученням, служить для спілкування людей, пов'язаних єдністю спеціалізації, належить до словникового складу мови і підпорядковується її законам» [62, с. 91].

Коротким і влучним вважаємо визначення Німецького інституту стандартизації (Das Deutsche Institut für Normung — DIN), за яким термін — це поєднання поняття та його позначення як елемента термінології [141, с. 6], де під термінологією розуміють «сукупність понять та їхніх позначень у певній галузі» (цит. за R. Arntz) [95, с. 11]. За цим же стандартом термінологія (цит. за A. Weilandt) — це «наука про поняття (нім. Begriffe) та їх позначення (нім. Benennungen) у фахових мовах» (тут і далі переклад наш — А. К.) [147, с. 34]. Поняття (нім. Begriff) — це кожна мисленнева одиниця, яка виражається позначенням, буквеним чи іншим знаком. Поняття — це мисленнєві відображення окремих денотатів. Поняття може позначати окремий денотат або, шляхом абстрагування, охоплювати сукупність окремих денотатів, які мають певні спільні властивості. Поняття можуть виражати не тільки істот або речі (виражені іменниками), але й, у ширшому розумінні, властивості (виражені прикметниками або іменниками), дії (виражені дієсловами або іменниками), місця, ситуації або відношення (виражені прислівниками, прийменниками, сполучниками або іменниками) [148, с. 23]. О. Вюстер визначає позначення (нім. Benennung) як мовний знак поняття (нім. sprachliches Symbol). Та зазначає, що

стосовно фахової мови замість терміна «позначення» вживають «термін» [152, с. 32]. Об'єкт чи явище дійсності, з яким співвідносяться поняття, називають денотатом. За визначенням Короткого тлумачного словника лінгвістичних термінів денотат — це сукупність об'єктів дійсності (речей, явищ, відношень, ситуацій, процесів, дій тощо), що мають те саме мовне вираження [197, с. 45–46].

Гільдегунд Бюлер подає більш розлоге визначення термінології як «галузево-специфічної, структурованої, функціональної сукупності понять (одиниць знання) і термінів, що їх позначають (одиниць комунікації), а також зв'язків між ними в одній або декількох мовах» [98, с. 77]. Термінологія як сукупність понять є вирішальним фактором у фаховій комунікації. Як базові когнітивні елементи, поняття є центральними структурними елементами кожного комунікаційного процесу. З погляду когнітивного рівня, акт комунікації складається з понять, які взаємодіють один з одним і утворюють у тексті мережеву структуру [127, с. 4]. Термінологія сприяє ефективності та однозначності фахової комунікації, дозволяє уникнути проблем із розумінням, підвищує читність, уможливорює оптимальне використання потенціалу знань та заощаджує витрати [123, с. 3].

Науковці [108, с. 69–70] розрізняють зміст та обсяг поняття. Під змістом розуміють множину ознак поняття, а обсяг поняття — це сукупність предметів, що співвідносяться з поняттям. Відповідно дефініція (визначення поняття) теж може бути змістовою чи обсяговою. Дефініція за О. Вюстером — це опис поняття вже відомими поняттями, переважно за допомогою слів [152, с. 29]. Змістове визначення поняття — це опис поняття через гіперонімічне поняття та опис ознак, які відрізняють його від інших понять гіпонімічного ряду. А обсягове визначення поняття складається із переліку гіпонімічних понять одного ряду [152, с. 30–31].

В. І. Карабан поділяє терміни за будовою на прості, похідні (суфіксальні, префіксальні, суфіксально-префіксальні), складні та терміни-словосполучення [31, с. 315].

А. С. Д'яков, Т. Р. Кияк, та З. Б. Куделько подають таку класифікацію термінів [20, с. 13–14] за структурою:

1. Терміни – кореневі слова:
 - А) корінна непохідна лексика;
 - Б) запозичена непохідна лексика.
2. Похідна лексика:
 - А) терміни, утворені за допомогою суфіксації;
 - Б) терміни, утворені за допомогою префіксації.
3. Терміни – складні слова.
4. Терміни-словосполучення.
5. Терміни-аббревіатури.
6. Літерні умовні позначення.
7. Символи.
8. Номенклатура.

Також дослідники виокремлюють різні способи творення термінів. Наприклад, Франц Патока подає такі способи як запозичення, калькування, метафоризація, транспозиція власних назв, термінологізація, утворення абсолютних неологізмів, словотвір [131, с. 13–14]. О.О.Реформатський виокремлює чотири способи термінотворення: 1) запозичення; 2) переклад усталеного терміна; 3) термінологічна специфікація загальноживаного слова; 4) словотвір [7, с. 89]. Тереза Кабре надає більш детальну класифікацію способів творення термінів. Вона розрізняє два основні способи творення: внутрішньомовні (до них науковиця відносить деривацію і конверсію), а також запозичення з інших «кодів» (з латинської чи грецької мови, із сучасних мов, з інших територіальних чи соціальних діалектів, інших предметних галузей тієї ж мови) [100, с. 88–89].

Найбільш розгорнуту класифікацію способів побудови нових термінів пропонують А. С. Д'яков, Т. Р. Кияк, та З. Б. Куделько [20, с. 105–115]:

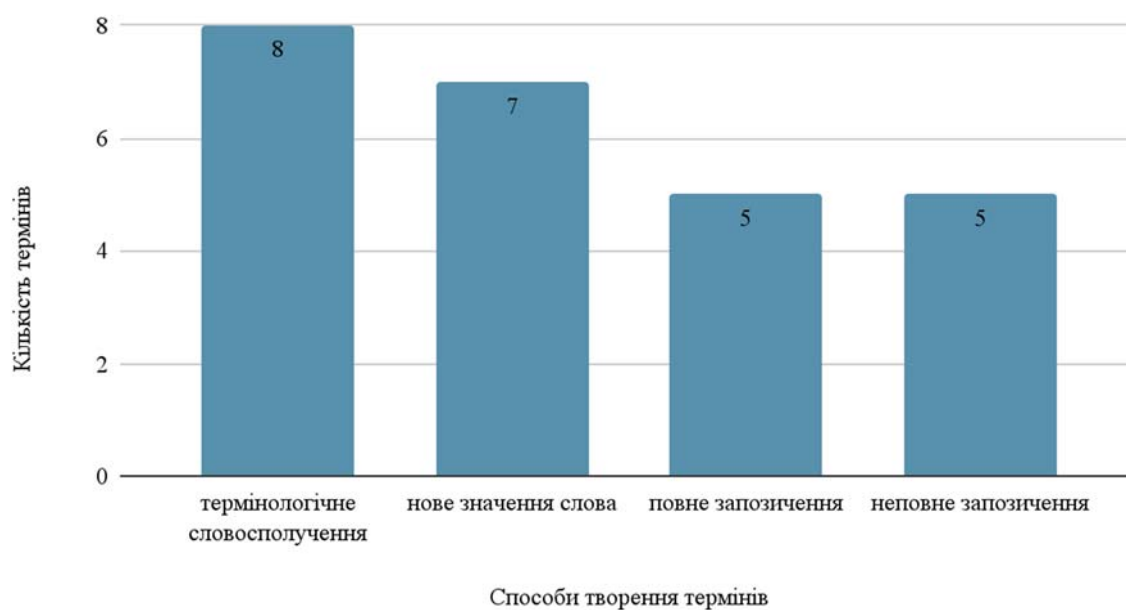
1. Використання внутрішніх ресурсів мови (надання наявним словам нових значень; побудова похідних термінів за допомогою деривативних афіксів;

складання основ терміоелементів; утворення термінологічних словосполучень; утворення абревіатур).

2. Пряме запозичення терміоелементів (повне та неповне запозичення з класичних або сучасних європейських мов).
3. Вигадування штучних слів без чіткої етимології та вмотивованості. Такий спосіб вважається непродуктивним [20, с. 111; 131, с. 14].

До термінів висувають такі вимоги: відповідність правилам і нормам певної мови, систематичність, дефінітивність, відносна незалежність від контексту, лаконічність, точність і повнота, однозначність; брак синонімічності, експресивна нейтральність, милозвучність [20, с. 12–13].

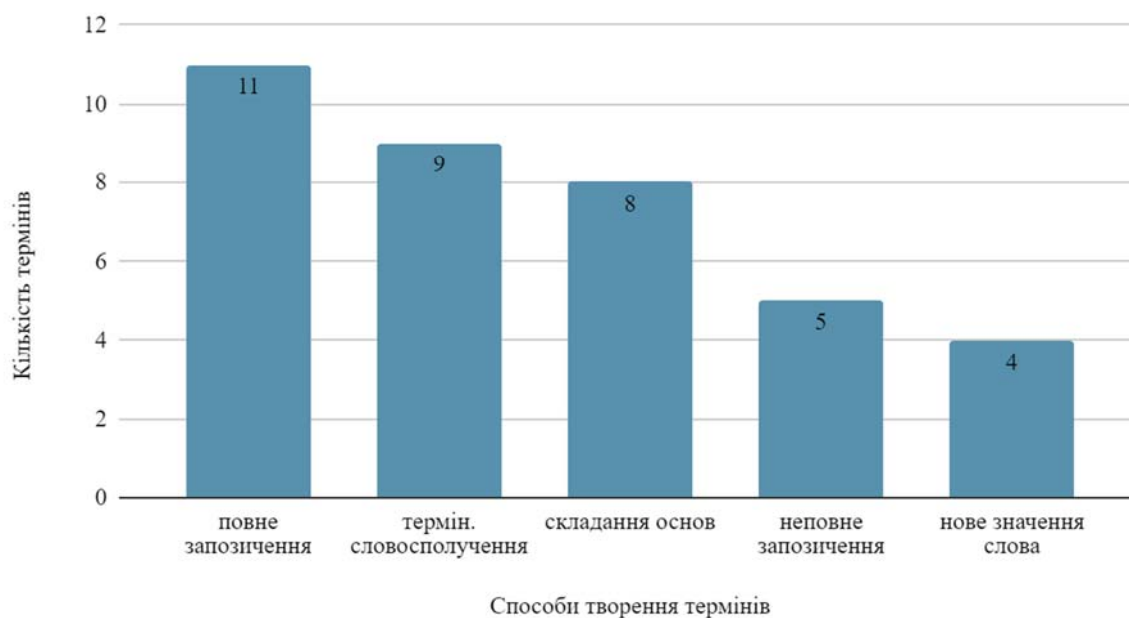
Серед способів творення термінів ІТ-сфери в українській мові, які трапляються в налаштуваннях аналізованих відеоігор, найбільш продуктивним є утворення термінологічних словосполучень (наприклад, *інтерфейс зневаджувача, частота кадрів, параметри аудіо, налаштування екрана* тощо). Високою частотою також відзначається надання наявним у мові словам нового значення. Часто йдеться про термінологізацію загальноживаних одиниць, наприклад, *згладжування* набуло значення «технологія, що використовується в обробці зображень з метою зробити межі кривих ліній більш гладкими, прибираючи «зубці», що виникають на краях об'єктів» [21], *вікно* (візуально окрема область екрана з певним інтерфейсом користувача [8]), *клацання* (натискання на кнопку миші) тощо. Меншу продуктивність має спосіб запозичення, де ширше представлене неповне запозичення: *post processing* — *подальша обробка*, *hotkeys* — *гарячі клавіші*, *analytics* — *збір даних*. До термінів, утворених повним запозиченням належать, наприклад, *аудіо, відео, інтерфейс, FPS*.



Діаграма 1.1. Способи творення термінів ІТ-сфери в українській мові.

На відміну від української мови в німецькій мові найпродуктивнішим способом творення термінів сфери «комп'ютерні технології» є повне запозичення з англійської мови з адаптацією до граматики німецької мови (наприклад, *FPS, Hotkeys, Framerate, Antialiasing, UI* тощо). Другим за частотою є утворення термінологічних словосполучень, до них належать, наприклад, такі: *auf Standard zurücksetzen, Video Optionen, Lautstärke Soundeffekte, Erhebung der Daten*. Складання основ терміноелементів також є одним із найбільш продуктивних способів творення термінів німецької мови. Таким способом утворені такі терміни як *Grafikqualität-Voreinstellungen, Fenstermodus, Datenschutzerklärung, Tastatur-Einstellungen*. Значно менш вживаними є надання наявним словам нових значень та неповне запозичення. Лексеми німецької мови набувають нових значень часто під впливом значень їхніх відповідників в англійській мові. До таких термінів належать, наприклад, *Grafik, Auflösung, Fenster, Menü*. До прикладу, німецький термін *Grafik* означав художнє, зокрема графічне оформлення поверхонь, особливо за допомогою певних процесів, які уможливають отримання відбитків і репродукцій [207] або мистецтво і техніку

відтворення рукописного малюнка і напису в друкованому вигляді [206], а також у ширшому значенні — малюнок, ілюстрація [207]. До цих значень додалося нове, найімовірніше через появу в англійській мові нового значення терміна *graphics* як «зображення, що демонструється на екрані комп'ютера» [208].



Діаграма 1.2. Способи творення термінів ІТ-сфери в німецькій мові.

Способи творення аналізованих термів вказують на тенденцію до націоналізації термінології комп'ютерних технологій в українській мові та до інтернаціоналізації — в німецькій мові. Серед термінології можуть траплятися симулякри, це поняття буде розглянуте у наступному параграфі.

2.2. Симулякр і перекладознавство

Поняття симулякру з'явилося ще в античності. У філософії Платона слово «*simulacrum*» означало «копія копії» [19, с. 68], тобто копію дійсності, яка є результатом імітації цієї дійсності. Однак смислове навантаження цього поняття суттєво змінюється у Новому часі, який «характеризується нав'язливим домінуванням значної кількості підробок, імітацій дійсності, особливо в архітектурі» [27, с. 6–7].

У постмодерній філософії термін «симулякр» переосмислюється. Дельоз описує тричастинну схему, яка обґрунтовує платонівську думку на найфундаментальнішому рівні, і яка протягом тисячоліть протрималася в західній філософській традиції. Схема починається з моделі, яка, як стверджує Дельоз, «повинна мати первісну вищу ідентичність»; далі йде копія, яку оцінюють як «гарний» образ моделі на основі критерію подібності; і, нарешті, симулякр, який, по суті, розглядають як гіршу копію або імітацію (цит. за Келлі [112, с. 43]. П. Клоссовскі називає симулякр «точною копією, оригінал якої ніколи не існував» (цит. за Зінченко, 2013 [26, с. с. 125]). Ж. Батай розуміє поняття симулякру у сфері особистого досвіду, вбачаючи в ньому «знак миттєвого стану», який не має жодного зв'язку з будь-якою реальністю, проте певною мірою репрезентує реальність, яка позбавлена ідентичності [27, с. 13].

Значний внесок до сучасної інтерпретації симулякру вніс французький філософ кінця ХХ – початку ХХІ століття Жан Бодріяр. Праця «Система речей» знаменує початок власної інтерпретації Бодріяром поняття симулякр. Далі він розвиває концепцію симулякру у працях «До критики політичної економії знаку», «Прозорість зла» та «Симулякри і симуляція» [27, с. 7]. Симулякри Ж. Бодріяр переносить у сферу соціокультурного досвіду, стверджуючи, що симулякри не просто становлять собою гру знаків, а є певними маркерами реальності, які мають сенс лише в певній універсальній системі. За Ж. Бодріяром симуляція — це «породження моделей реального без першопричини та без реальності: гіперреального» [4, с. 5–6].

Симулякр є інструментом, який використовується для конструювання реальності на основі певних ідеальних зразків [52, с. 2]. Симулякр не має жодного відношення до реальності живого світу, оскільки будь-які референтні моделі втрачені: знак-симулякр відсилає до іншого знака-симулякру, якого вже не існує як об'єкта. Тому, якщо знак призначений для позначення, символ — для репрезентації, то симулякр (який виконує роль і знака, і символу) не має предметного значення, оскільки симулякр завжди відсилає до іншого симулякру

і репрезентує інший симулякр. Симулякр позбавлений механізму віднесення до об'єкта, і з цього погляду він насправді втрачає саму референцію [37, с. 184].

Ж. Бодріяр виокремлює три порядки симулякрів:

- природні симулякри, натуралістичні симулякри, які ґрунтуються на образі, імітації та підробці, вони гармонійні та спрямовані на відновлення або ідеальне відтворення природи;
- виробничі симулякри, що орієнтовані на збільшення продуктивності праці, в основі яких лежить енергія, потужність, яка матеріально втілена в машині та всій виробничій системі;
- симулякри симуляції, що базуються на даних, моделях, кібернетичній грі — характерними є повна ефективність, гіперреальність, прагнення до абсолютного контролю [4, с. 175].

М. А. Сайко стверджує, що процес перекладу небезпідставно називається симуляцією, адже він неминуче супроводжується маніпулюванням вихідним текстом для реалізації необхідних завдань. Прикметно, що найбільш симулятивним є переклад нефархових текстів, адже саме у них застосовується найбільше перекладацьких трансформацій, які призводять до створення так званої ілюзії істинності [68, с. 83].

Перекладознавство поступово почало осмислювати та впроваджувати постмодерністські концепції симуляції та симулякрів у дослідження. Однак ці підходи до перекладу як симулякру застосовувалися лише до нефархового перекладу, а саме до художнього перекладу. Підтвердженням цього є дослідження Дж. Келлі «Towards a Deleuzian theory of translation. A translation of and commentary on *A fuego eterno condenados*» (2015).

Переклад (як результат) є симулякром з таких причин [68, с. 85–86]:

1. Переклад реконструює вихідний текст у комунікації, іншими словами, він є його копією.
2. Основою перекладу є підробка та імітація.
3. Переклад надає вільний простір для повноцінного маніпулювання смислами та кодами.

4. Переклад потребує всіх можливих видів трансформацій.
5. На думку Бодріяра, симулякр ніколи більше не стане реальним, оскільки зворотний переклад цільового тексту мовою оригіналу ніколи не буде тотожним та еквівалентним тексту оригіналу.

Імітація (симуляція першого порядку) та серійність (симуляція другого порядку) є винятково первинними формами для перекладу. Щобільше, переклад є симулякром третього порядку, оскільки текст перекладу «уже не має нічого спільного» з вихідним текстом: він є результатом декодування вихідного тексту, його зворотного кодування та остаточного редагування [68, с. 88]. Реципієнт цільового тексту, тобто цільова аудиторія перекладу, часто не має доступу до вихідного матеріалу, проте є споживачем перекладу. Реципієнт сприймає реальність, яка вже не має жодного зв'язку з вихідним текстом, він може сприймати її лише так, як її змодельював перекладач [68, с. 88]. Припускаємо, що цьому твердженні автор дисертації концентрується на відмінностях, які виникають між вихідним текстом та текстом перекладу внаслідок застосування перекладацьких трансформацій або через соціокультурні відмінності різних цільових груп, що зумовлюють певні перекладацькі рішення зокрема й трансформації, а також втрати у перекладі). Цим автор також підкреслює опозицію дослівний — смисловий переклад.

За Р. Бартом текст «складається з багатьох текстів, що почерпнуті з багатьох культур і вступають у взаємні відносини діалогу, пародії, змагання» (цит. за Келлі). Через наявність двох «творців» тексту [автора вихідного тексту та перекладача (прим. – А. К.)], акт перекладу слугує експоненційному збільшенню складності цих елементів і зв'язків між ними. Проте робота перекладача, як творця симулякрів, полягає в тому, щоб якомога краще зрозуміти ці зв'язки (хоча розуміння завжди буде частковим) і представити їх так, щоб створити ефект схожості з вихідним текстом, дозволяючи читачам цільового тексту ознайомитися з багатьма точками зору і різними аспектами, відображеними в перекладі [112, с. 45].

У словниках поняття симулякру визначають так: симулякр (від «симуляція» — з лат. *simulare* «уподібнювати, зображати, прикидатися», пов'язане зі *similis* «подібний, схожий» [160, с. 233]) — це копія, що не має оригіналу в реальності [72].

У своїй дисертації «Відтворювання і стандартизація медичної термінології в німецько-українських лексикографічних джерелах» (2021) М. А. Сайко досліджує симулякри у спеціальному (галузевому перекладі) [68].

Науковець вводить поняття термінологічного симулякру, що означає «мовний відбиток колоніального дискурсу на українській терміносистемі у вигляді терміна, уподібненого до фонетичних, словотвірних, словозмінних, лексико-семантичних та складневих зразків мови-колонізатора» [68, с. 97]. Дослідник поділяє термінологічні симулякри на внутрішньо- та позамовні [68, с. 21]:

«Термінологічний симулякр внутрішньомовного рівня — це мовний відбиток колоніального дискурсу на (медичній) терміносистемі у вигляді терміна, уподібненого до фонетичних, словотвірних, словозмінних, лексико-семантичних, складневих (синтаксичних) та міжрівневих зразків мови-колонізатора.

Термінологічний симулякр позамовного рівня — це імітований перекладацький відбиток на перекладовій площині у вигляді помилково відтвореного терміна, що спотворює об'єктивну реальність».

М. А. Сайко класифікує термінологічні симулякри за такими рівнями [68, с. 98–134]:

1. фонетичний (напр., *циркуль* (від нім. *Zirkel*) за нормативного відповідника *циркель*);
2. словотвірний (наприклад, *атомний* за нормативного відповідника *атомовий*);
3. словозмінний (напр., *парафін* (у чоловічому роді) замість нормативного *парафіна*);

4. лексико-семантичний (наприклад, *русло* замість питомо українського слова *річище*);
5. синтаксичний (напр., дієслова на *-ся* у значенні пасивності — *книга друкується* — замість більш властивих форм в активному стані: *книгу друкують* або *книгу друковано*).

Отже, поняття симулякру запропоноване ще в Античності, проте наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття воно суттєво переосмислюється та означає копію, що не має референта у дійсності. Ж. Бодріяр виокремлює три рівні симулякрів: природні, виробничі та симулякри симуляції. У наступному параграфі розглянуто основні причини виникнення термінологічних та загальнономовних симулякрів в українській мові.

2.3. Причини виникнення симулякрів

Згідно із визначенням термінологічного симулякру внутрішньомовного рівня, яке подане у параграфі 2.2, основною причиною виникнення симулякрів в українській фаховій мові є колонізаторська політика Радянського Союзу, яка полягала в уподібненні української мови до російської.

Така мовна політика здійснювалась як на рівні загальнонаціональної мови, так і на рівні фахових мов. Після бурхливого розвитку мовознавства та видання великої кількості лексикографічних праць, що сприяли розвитку української мови, у 20-тих роках ХХ століття почалась політика асиміляції української та російської мов у 30-тих роках, а попередні надбання українських мовознавців оголосили «шкідницькою діяльністю» [32; 44; 51; 59; 67; 68; 84; 85; 86; 90; 114].

О. М. Демська стверджує: «Тоталітарна система викидала слова з мови, що була кандидатом на зникнення, аби зруйнувати її зсередини й так зробити абсолютно непридатною для того, щоб описувати світ, щоб комунікувати сенси, зрештою, щоб ця мова була спроможною описати майбутнє. Тобто головне завдання — зробити так, щоб українська мова стала поганою копією російської. І якщо одна мова стає поганою копією іншої мови, її вже й забороняти не треба

(як це було в XVIII – XIX ст.). Людина сама не захоче нею користуватися, бо користуватися копією завжди гірше, ніж оригіналом» [71].

У 1933 році радянський уряд усвідомив, що йому необхідно очолити мовну політику [68, с. 89], а продовження політики українізації призвело би до дерусифікації українців, особливо жителів міст, а також спричинило «мовно-культурний ренесанс» та відродження національних рухів за незалежність України [54, с. 23].

Нарада з питань національної політики в ЦК КП(б)У та засідання Комісії НКО, яка була створена раніше того ж місяця, відбулися у квітні 1933 року, щоб проінспектувати стан справ у мовній сфері. На обох засіданнях заступник наркома освіти Андрій Хвиля зачитав доповідь «Націоналістична небезпека на мовному фронті та боротьба проти неї». Вона була опублікована в журналі «Більшовик України» та окремо із назвою «Викорінити, знищити націоналістичне коріння на мовному фронті» [44].

У цій статті засуджується попередня робота Наркомату освіти в галузі термінології та були висунуті такі вимоги до органів, які ревізували термінологічну діяльність [84, с. 9]:

- 1) припинити публікацію всіх словників;
- 2) здійснити перегляд словників й усієї термінології;
- 3) уніфікувати всю українську технічну термінологію з термінологією, що використовується в Радянському Союзі;
- 4) перевірити особовий склад у мовознавчій галузі й усунути з нього буржуазно-націоналістичні елементи;
- 5) здійснити ревізію українського правопису тощо.

Основним звинуваченням Комісії проти правопису 1928 року, термінологічних словників Інституту української мови та ряду мовознавчих напрацювань минулих років було те, що вони створювали «штучний бар'єр між українською та російською мовами» [84, с. 7]. За висновком Правописної комісії НКО, пріоритетними змінами до правопису 1928 року було вилучення норм, які

«орієнтували українську мову на польську і чеську буржуазні культури, перекручували сучасну українську мову» [59, с. 23].

У своїй книзі «Наша літературна мова» І. І. Огієнко пише: «Російський напад іде головно на притаманні ознаки української мови, на ті ознаки, які відрізняють нашу мову від російської. [...] З 30-х років йде в Україні вперта боротьба проти окремішності української мови — вона не сміє бути мовою окремою, зовсім самостійною, якою вона насправді є своєю історичною істотою» [28, с. 96].

Академічних лексикографів звільнили з роботи, більшість із них заарештували, а раніше видані словники вилучили з ужитку. Першочерговим завданням стало укладання нових словників, яке було доручено Інституту мовознавства. Дуже актуальним стало створення нового російсько-українського загального словника та укладання термінологічних словників. Однак за Кагановича опублікували тільки декілька «термінологічних бюлетенів» — списків найпоширеніших російських термінів та їхніх українських відповідників — та до десяти коротких шкільних словників. Було видано п'ять термінологічних бюлетенів (ботанічний, математичний, фізичний, технічний і медичний), обсяг яких становив 24–82 сторінки (а в середньому одна п'ята частина сторінок відводилася на теоретичний вступ, спрямований проти «буржуазних націоналістів») [90]. М. А. Сайко називає видання цих термінологічних бюлетенів «апогеєм уподібнення українських термінів до російських». Метою цих публікацій було лише підривання питомих засад української термінології, пропонування нових зразків, що мали б призвести до асиміляції української термінології з російською [68, с. 96–97].

У передмові до Словника медичної термінології (1936) бачимо таке: «У вступній статті [...] викрито головні моменти націоналістичного шкідництва в галузі медичної термінології. Ці моменти такі: уникання слів-термінів поширених в українській мові і подавання замість них етнографізмів, архаїзмів, вузьких провінціалізмів та вигадок, уникання слів-термінів інтернаціональних [...] широко відомих в українській мові...» [193, с. 3]. Укладачі Фізичного

термінологічного бюлетеня (1935) стверджують, що «класово-ворожі елементи [...] поставили собі за завдання вилучити ряд слів, що потрапили із російської до української мови, а так само вилучити з української мови слова спільні в українській та російській мові; подекуди вороги пролетаріату почали замінити загальновідомі терміни на штучно вигадані слова, незрозумілі широким багатомільйонним українським масам» [87, с. 3]. Таким чином, маніпулюючи поняттями та формулюваннями, радянська влада почала викорінювати з української термінології усе, що відрізняє українську мову від російської, для ефективної асиміляції українського народу та збіднення його мови.

Кількість міжнародних термінів у лексикографії 1930–80-х років зросла порівняно з 20-тими роками минулого століття. Існують різні пояснення цього явища. З одного боку, науковці не встигають швидко знаходити питомі еквіваленти до всіх іншомовних термінів через швидкий темп розвитку науки та техніки, тому використовують міжнародну термінологію. З іншого боку, термінологічні бюлетені та «Резолюція Комісії НКО для перевірки роботи на мовному фронті в питаннях термінології» (1934 р.) надають вказівки про те, що у термінотворенні потрібно надавати перевагу інтернаціональним словам, близьким за формою до російських еквівалентів [67, с. 83].

Для лексикографічних праць 1920-х років характерні дві тенденції: строго національна, коли перевага надавалася українським відповідникам, та європейська, коли іншомовні лексеми не вилучалися, а подекуди терміни творилися з використанням греко-латинських коренів [43]. Синонімії досить складно уникнути на етапі, коли терміни ще не уніфіковані. Крім того, сама мова визначає вибір відповідного терміна з синонімічних пар. Термінологічні словники лексикографи 1920-х років називали «проектами». Коли термінологічні системи стануть сформованими, планувалося видання описових словників [67, с. 84–85].

Синонімічний ряд у словниках 30–80-х років ХХ ст. значно звузився, що є цілком природно, оскільки з плином часу термінологія закріпилася і певний термін почав заміщувати менш уживані терміни. Варто також зазначити, що

зменшення рівня термінологічної синонімії у словниках 1930–80-х років зумовлене також термінологічними бюлетенями, які містили директиви, що засуджували тенденцію до включення у словник одразу декількох українських відповідників до російського терміна. Терміни, які були спільними для російської мови, вводилися у словники поряд з усуненням широкого кола питомих українських термінів шляхом вилучення синонімічних рядів термінів. Словники, укладені після 1930-х років, містили велику кількість російських кальок поряд із питомими українськими термінами. Цим калькам надавали перевагу в ужитку, оскільки їм відводили першу позицію в словниковій статті. У такий спосіб українську термінологію наближали до російської мови й нівелювали її специфічні риси [67, с. 84–86].

Наприкінці 1950-х – у першій половині 1960-х років відбувся тимчасовий ренесанс термінологічної лексикографії в Радянській Україні. А вже від середини 1960-х років розвиток українських термінів у природничих науках уповільнився. У період між 1959 і 1979 роками було видано 75 лексикографічних праць із термінології: 32 перекладні словники, 22 тлумачно-перекладні словники, 14 довідників і 4 енциклопедії. Однак більшість словників дотримувалися принципів «стандартизації значного корпусу лексики різних термінологічних систем сучасної української мови», із вилученням лексем, які виявляли найменші відмінності від російських наукових термінів. У 1980-х роках спеціалізована лексикографія переживала занепад. За десять років було надруковано тільки приблизно 20 видань, серед яких здебільшого енциклопедичні та довідникові матеріали. Яскравим свідченням стану словникової роботи цього періоду є той факт, що в деякі роки не виходив друком жоден спеціалізований словник фахової лексики в Україні. Жодного фахового журналу українською мовою в цей період не було видано, за винятком гуманітарних і ботанічних журналів, а також не було захищено жодної дисертації українською мовою [42].

Особливий інтерес для цього дослідження становить фахова мова комп'ютерних технологій. У 1950-х роках стало зрозуміло, що розвиток

вітчизняних комп'ютерних технологій необхідний, оскільки країна потребувала організації інженерних розрахунків. Для керівництва країни став очевидним технологічний розрив між СРСР і західними країнами у виробництві якісного та надійного обладнання, а також у розробці промислового програмового забезпечення [6].

До середини 1960-х років Радянська рада з кібернетики вже керувала приблизно 500 різними науковими організаціями всередині Радянського Союзу. Київський інститут був одним із найвідоміших серед них. У 1957 році розпочав свою роботу Київський науковий центр, коли Інститут математики Академії наук УРСР вирішив відкрити Обчислювальний центр. У 1962 році цей центр був перейменований на Центр кібернетики Української академії наук. Станом на зараз в Інституті налічується приблизно 500 дослідників, які працюють за 21 напрямом досліджень у 3 лабораторіях [82].

А у 1973 році побачила світ «Енциклопедія кібернетики» у двох томах (а в 1974 році — російською), видана Головною редакцією Української Радянської Енциклопедії та Академією наук УРСР. Енциклопедія налічує приблизно 1700 статей з інформатики, кібернетики та обчислювальної техніки [24].

Випуск Енциклопедії був першим намаганням задовольнити зростання попиту на енциклопедичні публікації в цій царині знань. Хоча переважна частина статей енциклопедії зрозуміла широкому колу науковців та інженерів, є також статті, чий зміст і форма зрозумілі лише спеціалістам у певних галузях кібернетики. Енциклопедія охоплює виклики та завдання теоретичної кібернетики, включаючи теорію систем, теорію інформації, основи та методи програмування, алгоритмічні мови та теорію автоматів [23, с. 5]. Укладання «Енциклопедії кібернетики» справило значний вплив на розвиток комп'ютерної термінології, викликало значний інтерес до цієї галузі знань, всупереч тому, що вона не повною мірою відповідає потребам професійного спілкування [55].

У написанні матеріалів енциклопедії були долучені приблизно 600 вчених і фахівців з різних царин знань зі 102 дослідницьких і виробничих інститутів Радянського Союзу. З початком підготовки до укладання енциклопедії УРЕ

створило спеціальну редакційну колегію, до якої увійшли деякі представники з технічною або математичною підготовкою, зі сподіванням, що їм вдасться налагодити взаємну комунікацію та співпрацю з колективом Інституту кібернетики. Публікацію енциклопедії планувалося здійснити українською та російською мовами. Авторами великої кількості матеріалів і статей були фахівці з різних міст Росії. Очевидно, що написані ними статті на замовлення були російською мовою. Робота над виданням була не лише перекладацькою, але й термінологічною, оскільки українські кібернетичні терміни на той час ще не існували [92]. Ті автори, які були мешканцями України та володіли українською мовою, все одно писали російською, вмотивовуючи це тим, що вони не знали української термінології [55]. Це означало, що необхідна була розробка, перевірка та усталення термінології, а також переклад статей, написаних здебільшого російською мовою. Російська була мовою радянської науки. І всі дисертації мали бути перекладені нею для схвалення в Москві. Навіть якщо ці дослідження були присвячені історії України чи українській культурі. Це був період найінтенсивнішої русифікації [1].

Українську наукову термінологію розробляла в той час також діаспора в Америці, спираючись на засади ІУНМ і НТШ: Український термінологічний центр в Америці (УТЦА), Науково-дослідне товариство української термінології (НТЗУТ) та низка інших організацій, які займалися розробкою термінології. Наприклад, у 1979 році в Українському науковому інституті Гарвардського університету відбулася сесія, відведена для вивчення історії української термінології [42].

Українська діаспора взяла активну участь у термінологічних дослідженнях у царині комп'ютерних технологій, дбаючи про збереження своєї національної та культурної ідентичності [55].

У 1982 році Канадський інститут українських студій (КІУС, 1976) при Альбертському університеті видав «Українсько-англійський словник комп'ютерних термінів». Передмова до словника стверджує, «що праця має на

меті сприяти створенню кращої української технічної термінології, надавши їй потужности, співзвучної могутності української літературної мови» [55].

Словник значно розширився за новими матеріалами з комп'ютерної термінології, що вказує на інтенсивний поступ термінологічної системи. Упорядники Едмонтонського словника, безумовно, спиралися на термінологію радянської «Енциклопедії кібернетики», проте не орієнтувалися лише на неї, зважаючи на пізнішу дату публікації та власні підходи [55].

Отже, у 30-тих роках ХХ століття радянська влада розпочала асиміляцію української мови з російською на рівні загальнонаціональної мови, а також фахових мов. У другій половині 60-тих років розвиток української термінології суттєво сповільнився. Термінологія, яка зараз використовується у комп'ютерних технологіях та відеоіграх зокрема, в українській мові почала розвиватися у 1970-тих роках з виходом «Енциклопедії кібернетики».

Державна мовна політика часів СРСР є основною причиною виникнення внутрішньомовних та однією з причин появи позамовних симулякрів. Іншим підґрунтям для появи позамовних симулякрів є креативність перекладача, яка поширюється на слово-, та зокрема термінотворчість. Так, наприклад, перекладачі відеоігор *Sherlock Holmes: The Awakened* та *Baldur's Gate III* вирішили використати створений ними відповідник до англійського терміна *interface* — *дієвидло*. Таке нововведення перекладачів далеко не у всіх гравців викликало схвалення [66; 83]. Цей перекладацький новотвір є симулякром, оскільки він втратив зв'язок з іншим знаком (*interface*) та з референтом.

Помилка перекладача є одним з можливих джерел виникнення симулякрів. Цікавим прикладом є така помилка у перекладі Біблії Єроніма Стридонського, що виникла внаслідок особливості письмової давньоєврейської мови: відсутності голосних літер. Тому перекладач «наділив» голову пророка Мойсея не сяйвом (*qaran*), а рогами (*qeren*). Через те багато митців зображали цього біблійного персонажа рогатим [18].

Вплив Радянського Союзу на розвиток української мови зумовлює потребу в розрізненні мовної помилки та симулякру, що трапляються в сучасній українській мові.

2.4. Симулякр та помилка: доповнення симуляційної теорії перекладу

Для цього дослідження важливим є розрізнення понять «помилка» та «симулякр». Перекладацькі помилки поділяють на прагматичні та мовні [69, с. 166; 122, с. 40–41]. За Крістіане Норд, прагматичні помилки важливіші для якості перекладу, ніж мовні [122, с. 40–41]. Прагматичні фактори впливають на всі рівні мови та вибір змісту тексту і способів вираження обраного змісту з врахуванням всіх умов мовленнєвої комунікації [60, с. 84].

Мовну помилку визначають як «неточне слововживання, неправильну побудову висловлювання, що виникають у результаті невмотивованого порушення мовно-літературної, логічної, видавничої та інших норм і є наслідком неправильних мисленнєвих операцій» [50, с. 13]. Важливо підкреслити, що йдеться про невмотивоване порушення встановленої норми, тобто таке порушення, що не має на меті певного впливу на цільову аудиторію.

За М. М. Пилинським норма літературної мови — це «реальний, історично зумовлений і порівняно стабільний мовний факт, що відповідає системі й нормі мови і становить єдину можливість або найкращий для даного конкретного випадку варіант, відібраний суспільством на певному етапі його розвитку із співвідносних фактів загальнонародної (національної) мови в процесі спілкування» (цит. за Л. Струганець [80, с. 36]).

Ознаками мовної норми є:

- відповідність системі мови;
- поєднання стабільності та динамічності;
- варіантність;
- стилістична диференціація;
- кодифікованість [80];
- історична та соціальна зумовленість [61, с. 2].

Типами мовних норм є орфоепічні, акцентуаційні, морфологічні, лексичні, синтаксичні, стилістичні, графічні, орфографічні та пунктуаційні норми [61, с. 2–5].

Зміни мовної норми можуть бути зумовлені екстра- та інтралінгвальними факторами. До позамовних чинників належать такі соціальні фактори як розвиток матеріальної та духовної культури, техніки, науки тощо, а також контактування мов. Інтралінгвальні чинники охоплюють суперечності між позначуванням та позначенням, між нормою і системою, між мовцем й адресатом, між кодом та текстом. До факторів зміни мовної норми також відносять зусилля членів суспільства, мовну політику держави та зумисне перекручування норми [61, с. 5].

Зумисне перекручування норми є джерелом виникнення внутрішньомовних симулякрів, які замінюють раніше наявну, мотивовану об'єктивними факторами мовну норму, на нову, суб'єктивно зумовлену норму. Мотивацією до заміни норми на симулякр в часи Радянського Союзу було штучне зближення російської та української мов, стирання національних особливостей української мови та створення «єдиного радянського народу» [85, с. 15–17]. Детальніше це питання розглянуто в параграфі 2.3. Згідно з цим, симулякр не відповідає історичному розвиткові мови та її системі, проте кодифікується як норма, свідченням чого є наявність симулякрів у лексикографічних джерелах. Пошук та аналіз таких «мовних покручів» становить окремий напрям мовознавчих досліджень українських дослідників [28; 32; 44; 45; 54; 59; 67; 68; 84; 85; 86; 90].

У наступному розділі будуть розглянуті симулякри та перекладацькі помилки в сучасній українській термінології сфери ІТ та загальномовній лексиці з налаштувань відеоігор від німецьких розробників Dorfromantik, Station to Station та Trüberbrook.

Висновки до РОЗДІЛУ II

Термінологія є важливою складовою фахової комунікації. Термін — це поєднання поняття та його позначення. Термінологія інформаційних технологій є невіддільною складовою відеоігор, зокрема у меню та налаштуваннях. Найпродуктивнішими способами творення термінів у сфері ІТ в українській мові є утворення термінологічних словосполучень та термінологізація загальноновживаної лексики. Менш поширеними є повні та неповні запозичення. На відміну від термінів української мови, комп'ютерна термінологія німецької мови утворена, найчастіше, повним запозиченням з англійської мови. Продуктивними також є утворення композитів та термінологічних словосполучень. За допомогою надання словам нових значень та неповного запозичення утворена значно менша кількість термінів. Це свідчить про те, що німецька мова зазнає більшого впливу англійської мови у творенні термінів комп'ютерної сфери, ніж українська мова, яка більше використовує внутрішні ресурси мови.

Симулякр — це копія, що не має референта у дійсності. Існує три рівні симулякрів: природні, виробничі та симулякри симуляції. Переклад є симулякром, оскільки в його основі лежить імітація та він дає простір для маніпуляції смислами. У галузевому перекладі термінологічний симулякр — це помилково відтворений термін, що спотворює об'єктивну реальність. Симулякри трапляються на фонетичному, словотвірному, словозмінному, лексико-семантичному та синтаксичному рівнях.

В українській мові основною причиною виникнення симулякрів як на загальнономовному, так і на рівні фахових мов є штучне наближення української мови до російської за часів Радянського Союзу. Найактивніше політика русифікації проводилась у 30-тих роках ХХ століття шляхом вилучення з друку готових лексикографічних праць та виданням словників зі зросійщеною лексикою і термінологічних бюлетенів. У 50-тих – 60-тих роках тимчасове відродження української термінографії змінилося занепадом галузі 70-тих – 80-тих років. Першою працею з комп'ютерної термінології стала «Енциклопедія

кібернетики», видана 1973 року. Активну участь у дослідженнях термінології брала також американська та канадська діаспори українців.

Причинами появи позамовних симулякрів також є креативність перекладача, зокрема на словотвірному рівні, а також перекладацька помилка.

Мовна помилка є невмотивованим порушенням встановленої мовної норми. Мовна норма — це найкращий варіант відібраний суспільством на певному етапі розвитку зі співвідносних фактів мови в процесі спілкування. Мовна норма відповідає системі мови, є кодифікованою, історично та суспільно зумовленою, для неї характерні варіантність, стабільність та динамічність. Мовна норма змінюється під дією поза- та внутрішньомовних чинників. Зумисне перекручування норми, зумовлене суб'єктивними факторами, є джерелом виникнення симулякрів, які не відповідають системі мови. Симулякри створюють нову мовну норму, що не зумовлена об'єктивними чинниками.

РОЗДІЛ III. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧА ОЦІНКА

3.1 Матеріали дослідження

У роботі досліджуються терміни та загальноживана лексика з налаштувань відеоігор Dorfromantik, Station to Station та Trüberbrook від німецьких розробників та видавців. Усі ці ігри можна придбати на платформі Steam (сервіс провідного світового розробника відеоігор Valve, який пропонує такі послуги, як цифрове розповсюдження ігор, багатокористувацькі ігри та комунікація між гравцями [135]).

Українську локалізацію до відеоігор Dorfromantik та Trüberbrook створила студія локалізації UnlocTeam та офіційно додані розробниками до ігор [103; 137]. Приватна міжнародна студія з центром в Україні UnlocTeam за час свого існування виконала 66 проєктів з локалізації загальним обсягом приблизно 3,8 мільйона слів [142]. Українська локалізація гри Station to Station також є офіційною, проте виконавець перекладу невідомий [132].

Ці відеоігри були розроблені та опубліковані останніми роками (Station to Station — у 2023 році [133], Dorfromantik — у 2022 році [104] та Trüberbrook — у 2019 році [138]), тому вони містять лексику (зокрема термінологічну), що відповідає сучасному стану комп'ютерних технологій, які застосовують у розробці відеоігор. Оскільки ці відеоігри були розроблені та / або видані німецькими компаніями, то їхньою локалізацією німецькою мовою, скоріше за все, займалися саме носії мови, а локалізація українською мовою уможливило проведення дослідження та становить основний дослідницький інтерес.

Dorfromantik — це однокористувацька гра у жанрах інді, стратегія, головоломка [105].

Інді-гра (англ. «indie» від independent — «незалежний» [29]) — це проєкт, створений незалежними розробниками. Іншими словами, це розробники, які працюють на себе, а не на відомих видавців.

Стратегічна гра (або стратегія) — жанр відеоігор, в якому планування та стратегічне управління є ключем до перемоги [79].

Головоломка (англ. puzzle) — жанр відеоігор, призначений для розв'язування логічних головоломок, що потребують логіки, вміння стратегічно мислити, інтуїції, а іноді й кмітливості та зосередженості [17].

Сюжету ця гра не має, її основне завдання для гравця — створити краєвид за допомогою автоматично згенерованих шестигранних плиток з різним типом ландшафту (наприклад, поле, ліс, місто, річка тощо). Ліси, поселення, поля, ставки, залізничні колії тощо утворюються з плиток з однаковими краями [105].

Station to Station — це однокористувацька гра у жанрах стратегія, головоломка, симулятор [134].

Симуляційна відеогра, або симулятор — жанр відеоігор, що характеризується максимально точним наслідуванням законів фізики реального світу, властивостей реальних об'єктів, подій, явищ і процесів. Основними піджанрами є симулятори управління та будівництва, симулятори життя та спортивні симулятори [73]. Station to Station належить до першого піджанру — менеджменту та будування.

У цій грі, як і в Dorfromantik, сюжетної складової немає. Основне завдання гравця — збудувати станції та з'єднати їх коліями, щоб налагодити виробництво певного товару. Візуальною особливістю гри є кольорова воксельна графіка [134]. Воксель (від англ. volume — «об'єм» і pixel — «піксель») — елемент простору, що позначає значення певної величини в комірках рівномірної просторової сітки. Це аналог пікселя у двовимірних зображеннях. У комп'ютерних іграх ця технологія також використовується для створення комплексних ландшафтів [9].

Trüberbrook — однокористувацька гра у жанрах інді, «вказати та натиснути», пригодницька гра [140].

Гра жанру «вказати та натиснути» (англ. «point-and-click») — у такій грі гравець зазвичай керує своїм персонажем за допомогою інтерфейсу «вклади та натисни» з використанням комп'ютерної миші, хоча також існують різні допоміжні механізми управління. Ці механіки використовуються для переміщення персонажа, взаємодії з іншими неігровими персонажами,

включаючи можливість вступати з ними в розмови, досліджувати об'єкти або взаємодіяти з інвентарем персонажа [64].

Пригодницька гра або квест — це жанр відеоігор, побудований на вирішенні завдань шляхом обмірковування ситуації та ретельного пошуку зачіпок і прихованих елементів. Вони можуть налічувати одного або кількох головних героїв, або не передбачати жодного [63].

Trüberbrook — захоплива пригодницька гра, дія якої відбувається в сільській Німеччині наприкінці 1960-х років. Гравець грає за молодого американського фізика Таннхаузера, який опинився в селі Трюбербрук (на честь якого і названа гра), старому, але красивому оздоровчому центрі десь у густій лісистій місцевості Західної Німеччини [139].

Однією з найбільш характерних особливостей гри є її унікальний візуальний стиль: для створення всіх декорацій та фонів були виготовлені реальні мініатюрні моделі, зацифровані за допомогою 3D-сканера, а потім анімовані та додані у гру до персонажів та інших предметів [139].

У наступних параграфах будуть досліджені терміни налаштувань за категоріями «звук та зображення», «керування» та «інші» з досліджуваних відеоігор.

3.2. Стратегії перекладу в німецькій та українській локалізаціях налаштувань відеоігор

Оскільки в роботі використано термін «стратегія» в розумінні Л. Венуті, доцільним є вживання терміна «тактика», що є синонімічним до терміна «прийом», як складника стратегії перекладу.

До тактик перекладу відносять: 1) транслітерацію та транскрипцію; 2) калькування (поморфемний переклад); 3) добір варіантів для еквівалентних замін; 4) конкретизацію й узагальнення; 5) логічний розвиток понять («внаслідок смислового розвитку предмет замінюється його ознакою, ознака — предметом чи процесом, процес — його причиною, причина — наслідком, знаряддя — виконавцем тощо» [35, с. 504]); 6) компенсацію; 7) антонімічний переклад; 8)

додавання чи вилучення; 9) цілісно-ситуативне перетворення (заміну) [35, с. 495]. О. М. Білоус також виокремлює описовий переклад (передача змісту лексичної одиниці через розширений опис) [3, с. 162].

3.2.1. Локалізація загальноживаної лексики

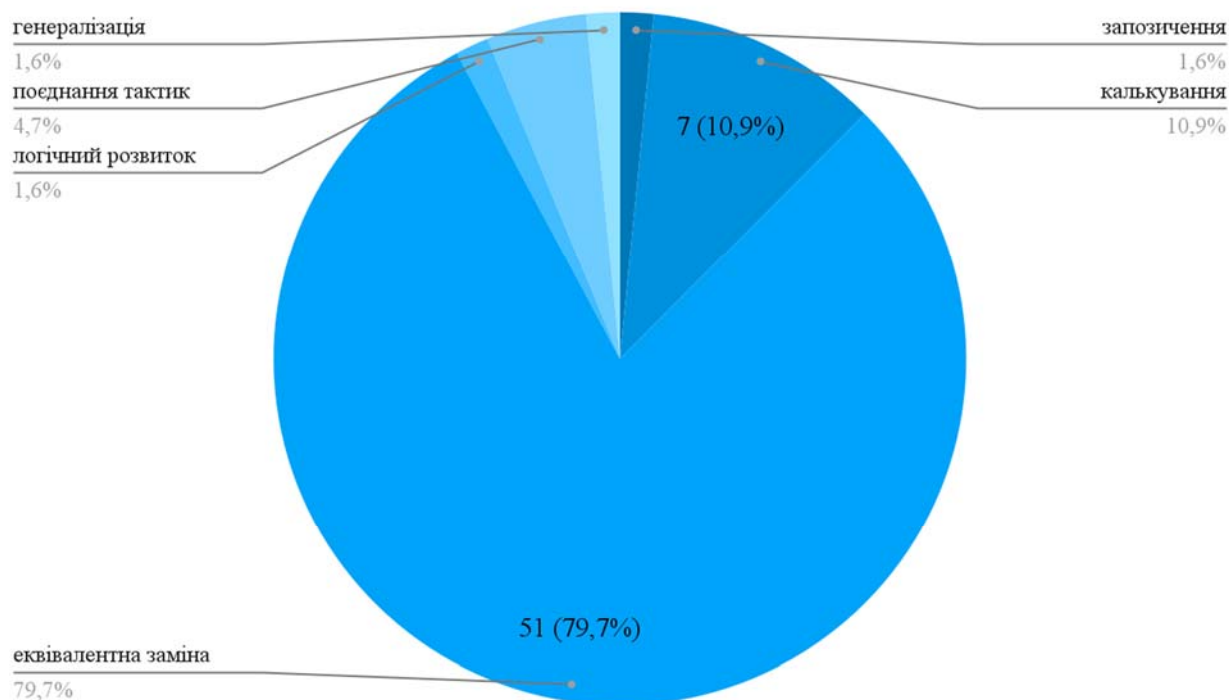
У німецькому перекладі загальноживаної лексики із налаштувань відеоігор переважає еквівалентна заміна. Ця тактика представлена 51 прикладами. До них належать: *highlight matching edges* — *Passende Kanten hervorheben*; *camera move left* — *Kamera nach links bewegen*; *rotate station left* — *Bahnhof links drehen*; *environment* — *Umgebung*; *clear progress* — *Fortschritt zurücksetzen*.

Також частою є тактика калькування. За допомогою цієї тактики перекладено 7 фраз та слів, наприклад семантична калька, *eyedropper* — *Pipette* (оскільки піктограма піпетки часто використовується, щоб позначити копіювання якогось елемента); або *creative Mode* — *Kreativmodus*; *run in background* — *Läuft im Hintergrund* тощо.

Поєднання тактик перекладачі використали у трьох випадках. Серед них, наприклад, переклад фрази *highlight quests* як *markiere Quests*. Тут вжито еквівалентний відповідник до дієслова (*highlight* — *markiere*) та повне запозичення іменника *quest* з адаптацією до німецького правопису. Або у фразі *check level status* — *Levelstatus überprüfen* бачимо еквівалентну заміну (*check* — *überprüfen*) та складанням основ в лексемі *Levelstatus*, у якій перша основа є повним запозиченням з англійської мови *level* — *Level-*.

Логічний розвиток, повне запозичення та генералізація були вжиті по одному разу. Прикладом повного запозичення є вживання в німецькій локалізації лексеми *Tutorials* замість німецьких *Anleitung* або *Hilfe*. Прикладом генералізації є переклад англійського слова *tooltips* як *Hilfetexte*. *Tool* англійською означає інструмент, а *tip* — порада, тобто йдеться про поради, як використовувати ту чи іншу механіку у відеогрі. А німецькою вжито композит, який дослівно означає

«допоміжні тексти», тобто значення розширилося порівняно з англійською лексемою.



Діаграма 3.1. Тактики перекладу загальноживаної лексики в німецькій локалізації.

Найбільш поширеними тактиками перекладу в німецькій локалізації є еквівалентна заміна та калькування. Ці тактики мають найбільшу частотність не лише у відтворенні термінів, але й у перекладі загальноживаної лексики. Хоча частим є використання термінів англійського походження.

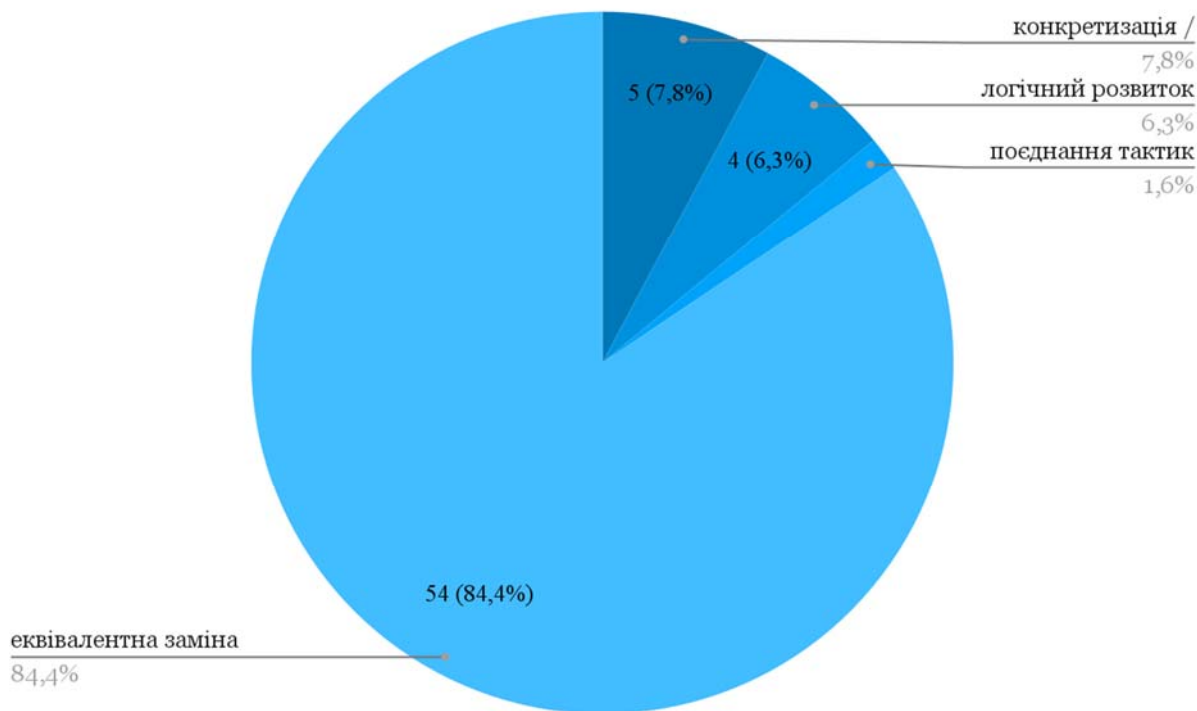
Найпоширенішою тактикою в українському перекладі загальноживаних одиниць є еквівалентна заміна. Її використали у перекладі 54 слів та фраз. Прикладами еквівалентної заміни є: *highlight matching edges* — *підсвічувати відповідні краї*; *place tile* — *розмістити плитку*; *decline* — *відхилити*; *apply* — *застосувати*.

Тактика генералізації / конкретизації використана у перекладі 5 разів. Наприклад, назва режиму гри *creative mode* була перекладена генералізовано як *творчість*. Тобто тут відбувся перехід від назви режиму до загального: здатність

щось створити, проявити уяву і фантазію. Прикладом конкретизації є переклад фрази *check level status* як *перевірити прогрес на рівні*. Дослівним перекладом було би «перевірити статус рівня», і статус може означати не лише прогрес на рівні, але також інші його характеристики, наприклад, складність. Тому запропонований перекладачами варіант є конкретизацією значення. Іншим цікавим прикладом генералізації є переклад *tooltips* як *підказки*. Англійською мовою вжито більш конкретну лексему, яка означає «підказки про інструменти», що в українській локалізації генералізована.

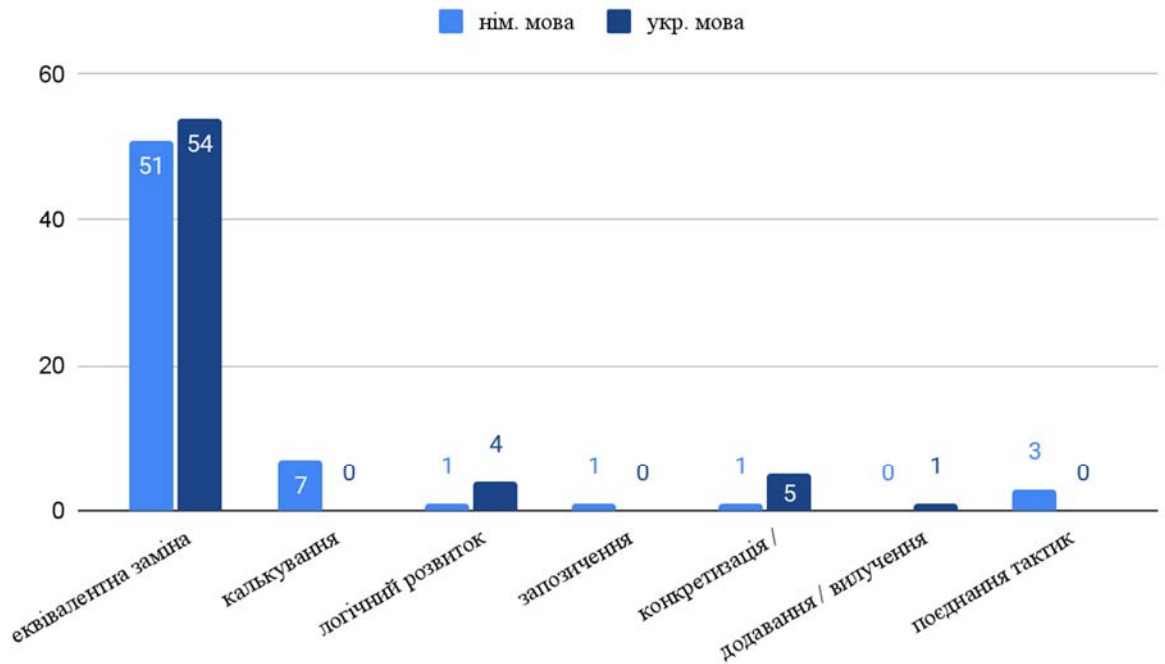
За допомогою тактики логічного розвитку перекладено 4 загальномовні одиниці. Наприклад, *eyedropper* (дослівно — «піпетка») в українській локалізації відеогри Dorfromantik переклали як *копіювання плитки*. Зазвичай зображення піпетки використовують як умовне позначення для дії копіювання чогось (ймовірно, через використання піктограми у графічних редакторах як інструмента для копіювання кольору у певній точці зображення). У цьому прикладі бачимо перехід від предмета, яким здійснюється дія, до самої дії.

Тактика додавання використана один раз у перекладі фрази *highlight quests* — *підсвічувати активні завдання*.



Діаграма 3.2. Тактики перекладу загальноновживаної лексики в українській локалізації.

Велика частотність використання тактики еквівалентної заміни і серед загальноновживаної лексики вказує на те, що і українські перекладачі, і німецькі перекладачі обрали стратегію одомашнення для локалізації загальнономовної лексики з налаштувань досліджуваних відеоігор (див. Діаграму 3.3).



Діаграма 3.3. Порівняння тактик перекладу загальноживаної лексики у німецькій та українській локалізаціях.

3.2.2. Локалізація термінів

Найбільш поширеним у німецькій локалізації термінів є еквівалентна заміна. Цю тактику перекладачі використали для відтворення 20 лексем та фраз. Прикладами такої тактики є: *resolution* — *Auflösung*; *keyboard* — *Tastatur*; *screen* — *Bildschirm*; *display subtitles* — *Untertitel anzeigen*; *open or close menu* — *Menü öffnen oder schließen* тощо.

Другою за частотою використання є тактика калькування. Вона представлена тринадцятьма прикладами. До них належать такі: *fullscreen* — *Vollbild*; *station mode hotkeys* — *Bahnhofmodus-Hotkeys*, де термін *Hotkeys* — калька з англійської мови; *keyboard settings* — *Tastatur-Einstellungen*; *personal data* — *persönliche Daten* (а не *personbezogene Daten*).

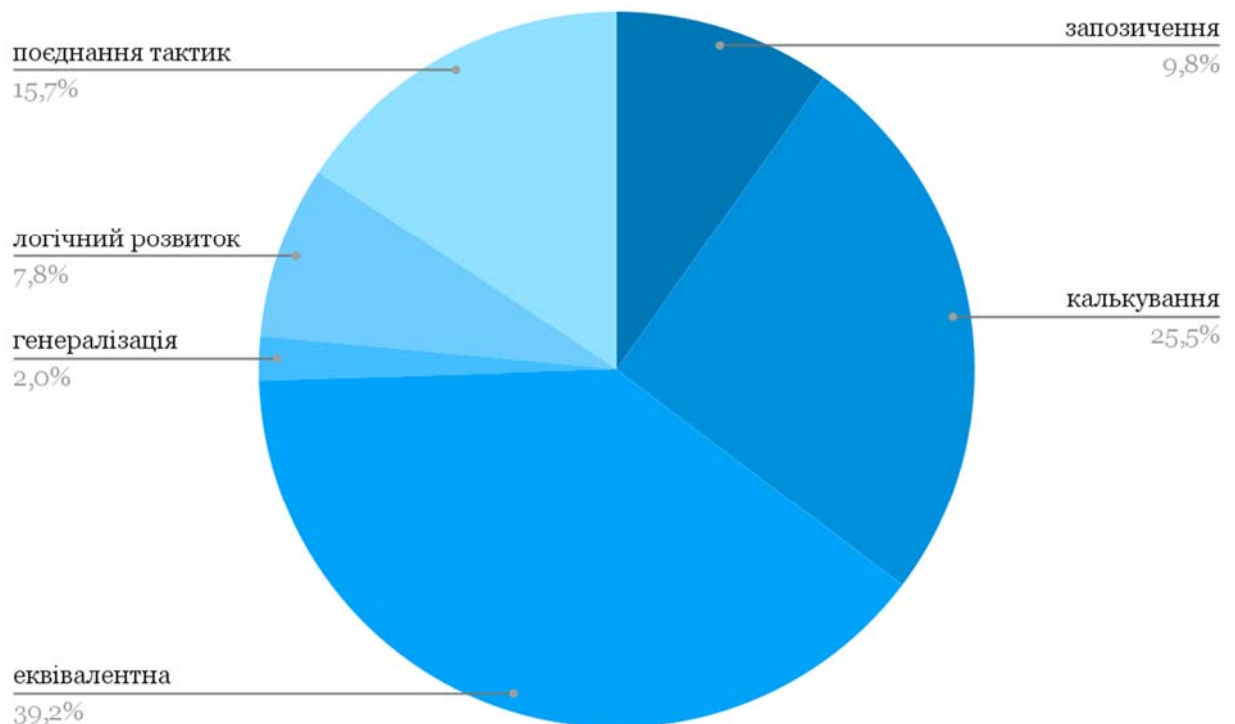
У локалізації застосували також і поєднання різних тактик. Так було відтворено 8 фраз. Наприклад, англійська фраза *place tile with click* (дослівно — розмістити плитку клацанням) була відтворена як *Kärtchen mit Mausclick platzieren* (дослівно — розмістити плитку клацанням миші). Тут поруч із

використанням еквівалентного відповідника (*place tile* — *Kärtchen platzieren*) використано також додавання (*click* — *Mausklick*). Переклад фрази *show debug UI* як *Debug UI anzeigen* також здійснено з використанням поєднання тактики еквівалентної заміни (*show* — *anzeigen*) та повного запозичення з англійської мови (*debug UI*) з адаптацією до орфографії німецької мови. Серед терміносполук, які були відтворені за допомогою поєднання різних тактик, у чотирьох випадках було використано повне запозичення як одну із тактик.

Логічний розвиток був використаний для відтворення чотирьох фраз. Англійські *toggle UI* та *toggle HUD* німецькою були локалізовані як *UI ein- / ausblenden* та *HUD an / aus* відповідно. Англійський термін *toggle* означає «вмикати та вимикати функцію на комп'ютері натисканням однієї і тієї ж клавіші» [217]. У німецькій локалізації значення дієслова *toggle* було розділене між двома лексемами: *ein-[blenden] / ausblenden* та у другому випадку *an / aus*. Тобто йдеться про перехід від цілого до частин.

Повне запозичення німецькі перекладачі використали у п'яти випадках. Наприклад, англійський термін *framerate* локалізовано як *Framerate* (тобто адаптовано правопис слова), проте у німецькій мові також використовуються синонімічні терміни *Bildrate* та *Bilder pro Sekunde*.

Генералізація була використана один раз для відтворення терміносполуки *privacy settings*: в німецькій локалізації вжито термін *Privatsphäre*, значення якого ширше, ніж його англійського відповідника.



Діаграма 3.4. Тактики відтворення термінів у німецькій локалізації.

Серед тактик перекладу, використаних під час локалізації термінів у налаштуваннях відеоігор українською мовою найширше представлена еквівалентна заміна. Так відтворено 39 термінів, серед яких, наприклад:

- *resolution* — *роздільність* (питомо українське слово);
- *keyboard settings* — *налаштування клавіатури* (питомо українське слово та давно запозичене);
- *gameplay* — *ігровий процес*;
- *antialiasing* — *згладжування*.

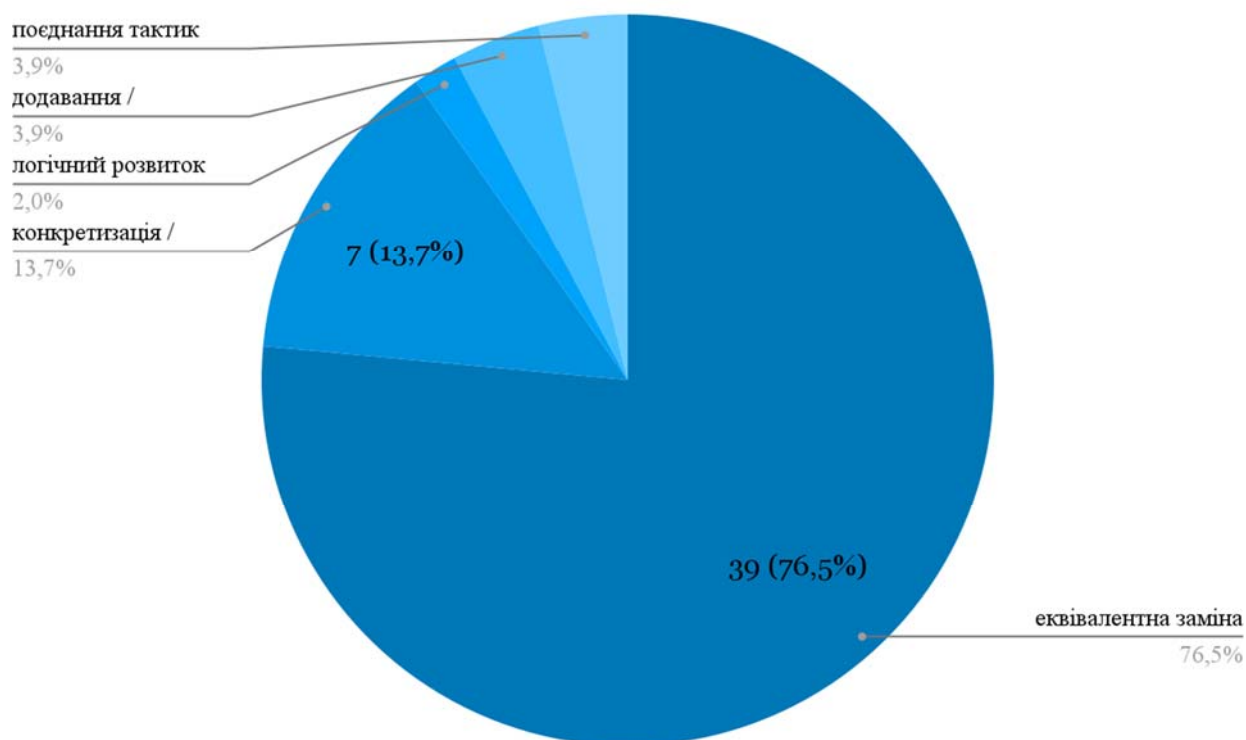
Іншою поширеною тактикою для відтворення термінів та терміносполук в українській локалізації є тактика конкретизації / генералізації. Цю тактику застосовано у семи випадках. Прикладом генералізації є відтворення фраз *FX volume* та *SFX volume* як *гучність звуків*.

Тактику додавання / вилучення перекладачі використали двічі. Прикладом вилучення є фраза *display subtitles*, що перекладачі відтворили як *субтитри*, тобто вилучили в перекладі дієслово *display* — «показати на екрані». Це можна

пояснити тим, що з контексту зрозуміло, що йдеться про те, щоб показати субтитри, адже навпроти цього рядка можна поставити або забрати хрестик, щоб відповідно показати / приховати субтитри. Додавання застосували під час відтворення словосполучення *collection of data*. Українські перекладачі вжили в тексті *надсилання та обробка даних*, додавши іменник *обробка*.

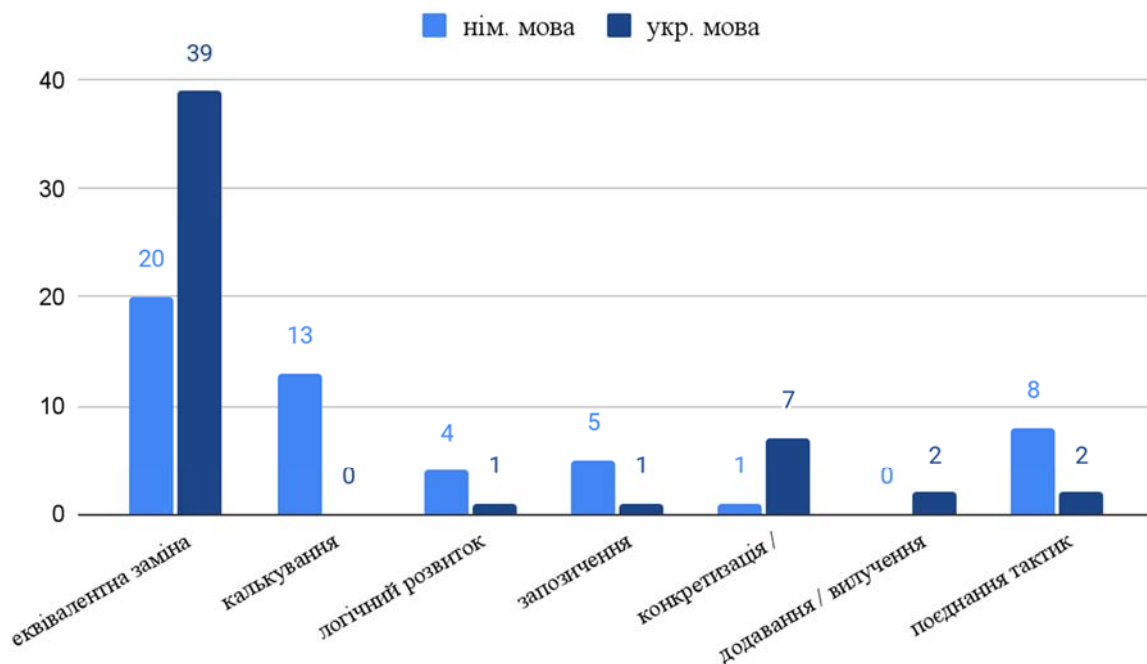
Поєднання тактик застосоване в українській локалізації також два рази. Цікавим прикладом із цієї категорії є відтворення словосполучення *translucent UI*. *UI* є аббревіатурою англійського словосполучення *user interface* — *інтерфейс користувача*. Українською мовою цю фразу передано як *напівпрозорий інтерфейс*. У цьому випадку перекладачі розшифрували аббревіатуру та використали транскрипцію англійського терміна.

Логічний розвиток в українській локалізації трапляється один раз. Англійський термін *personal data*, який дослівно перекладається як «особисті дані», перекладачі передали за допомогою словосполучення *дані про гравців*. Тут ми бачимо перехід від атрибута до особи, якої стосується цей атрибут.



Діаграма 3.5. Тактики відтворення термінів в українській локалізації.

Варто звернути увагу також на термін *FPS*, який в усіх аналізованих локалізаціях незмінний (див. Додаток Б, знят. 25, 27, с. 140, 141). *FPS* — це англійська аббревіатура від словосполучення *frames per second*, яка означає кількість кадрів за секунду. Цей показник допомагає гравцям орієнтуватися, наскільки продуктивно їхній пристрій може працювати з певними налаштуваннями графіки у відеогрі. Чим вища кількість кадрів за секунду, тим «простіше» пристрою функціонувати. Якщо ж кількість кадрів за секунду маленька, це означає, що треба зменшити якість графіки, щоб не перенавантажити пристрій [149]. Використання цього варваризму можна пояснити тим, що ця аббревіатура значно коротша, ніж її дослівний переклад «кількість кадрів за секунду». Проте в той же час, варваризм незрозумілий не лише тим, хто не володіє англійською мовою, але й тим хто знає мову, проте не цікавиться відеоіграми чи комп'ютерними технологіями в цілому. Коли термін *FPS* вживається після числа (наприклад, доволі поширеним є встановлення 60 кадрів за секунду) як одиниця вимірювання, то можна вживати позначення кадр./с, що є типовим для такого типу одиниць вимірювання (пор. км/год, м/с тощо).



Діаграма 3.6. Порівняння тактик відтворення термінів у німецькій та українській локалізаціях.

Отже, в українській локалізації термінів з налаштувань відеоігор переважає стратегія одомашнення (див. Діаграму 3.6), зважаючи на значне переважання тактики еквівалентної заміни, а німецька локалізація термінів тяжіє до так званої «золотої середини», оскільки поширеними є як еквівалентна заміна англійських термінів німецькомовними, так і калькування англомовних термінів, а в локалізації загальноживаної лексики спостерігається тенденція до одомашнення (див. Діаграму 3.3).

Серед запропонованих відповідників трапляються як влучні відповідники, так і симулякри та перекладацькі помилки. Тому наступні параграфи присвячені їх аналізу в українській локалізації.

3.3. Влучність відповідників до термінів у локалізації відеоігор

В дослідженні вважаємо влучними ті відповідники, які відповідають наступним критеріям:

- точність і повнота;
- зрозумілість;

- нейтральність;
- відповідність мовній нормі;
- відсутність симулякрів.

Перші три критерії важливі з прагматичного погляду, оскільки вони впливають на безперешкодне розуміння та використання гравцем доступних функцій відеогри, що своєю чергою є важливим фактором взаємодії гравця з програмовим продуктом.

До критеріїв відповідності мовної норми та відсутності симулякрів варто додати, що є важливим проводити лексикографічний розслідування для визначення симулякрів, оскільки вони можуть замінювати собою мовну норму, яка відповідає системі та історичному розвитку мови (детальніше це питання розглянуто в параграфі 2.4). Проте німецькомовні відповідники не будуть розглянуті з погляду симуляційної теорії, оскільки ми не є носієм мови та не можемо оцінювати історичний розвиток та систему німецької мови. У німецькій та українській локалізаціях перевагу надано відповідникам, що утворені за питомими моделями мови та з питомих або давно засвоєних морфем.

Не менш важливим чинником для вибору влучного відповідника є урахування різного роду обмежень. Одним із найбільш значущих обмежень у відеоіграх, на які повинен звертати увагу перекладач, є кількість знаків у рядку. Іншим важливим обмеженням є брак розуміння контексту, хоча ця рестрикція не є визначальною для нашого дослідження, оскільки у відтворенні термінів та терміносполук йдеться про відносно незалежні одне від одного стрічки, де контекст сусідніх стрічок часто не є релевантним (для прикладу див. Додаток Б, знят. 16–18, с. 136–137).

3.3.1. Німецька локалізація

У налаштуваннях зображення відеоігор *Dorfromantik* та *Station to Station* вжито термін *resolution*, який німецькою мовою відтворений як *Auflösung* (див. Додаток Б, знят. 1–2, с. 128–129). *Auflösung* (роздільність) позначається загальною кількістю пікселів або кількістю стовпців (ширина) і рядків (висота)

пікселів у растровій графіці [97]. Іменник *Auflösung* утворений додаванням суфікса *-ung* до дієслова *auflösen* [218]. Одним зі значень цього дієслова є «розпадатися, розкладатися» [219]. Тобто йдеться про метафоричне перенесення значення — *Auflösung* позначає, на скільки пікселів може «розпастися» зображення на екрані. Іменник *Auflösung* має ще декілька значень, зокрема він є терміном з фізики, та має синонім *Bildauflösung*. Проте рішення перекладачів вжити саме *Auflösung* є влучним, тому що цей термін є коротшим, зважаючи на обмеження у довжині стрічки, а контекст актуалізує потрібне значення терміна, роблячи його зрозумілим для гравця.

Іншим влучним перекладацьким рішенням є відтворення терміна *windowed fullscreen* як *Fenstervollbild* (див. Додаток Б, знят. 23, 25, с. 139, 140). Режим вікна на весь екран (*windowed fullscreen*), є гібридом повноекранного і віконного режиму. Він запускає програму у вікні, але без рамок, тому вона виглядає так, ніби працює на повному екрані. Це дає переваги обох режимів — вигляд повного екрана у поєднанні зі зручністю віконного режиму [151]. Німецькою мовою вживають також відповідник *Vollbild im Fenstermodus* [145], проте він є значно довшим, ніж обраний перекладачами варіант відтворення. Термін *Fenstervollbild* є так само зрозумілим, проте значно компактнішим.

У відеогрі *Station to Station* в категорії налаштувань «зображення» вживаються терміни *graphics quality preset* та *reset to default* (див. Додаток Б, знят. 22–25, с. 139–140). В німецькій локалізації перекладачі відтворили їх відповідно як *Grafikqualität-Voreinstellungen* та *auf Standard zurücksetzen*. Англійською *reset* означає «встановити, налаштувати повторно або заново» [213], а одним зі значень лексеми *default* є «те, що існує або відбувається, якщо його не змінюють навмисно, виконуючи певну дію» [203]. Німецькою мовою до лексеми *Einstellungen* додано префікс *vor-*, який має значення «до, перед», і це означає приблизно «перед налаштуванням». Ймовірно, може йтися про орієнтування на англійську лексему *preset*, у якій *pre-* означає «до, перед». А одним зі значень лексеми *Standard* є «звичайний або необхідний ступінь якісних характеристик, ступінь цінності, рівень» [216], тобто типові, необхідні значення параметрів, які

за розрахунками розробників будуть підходити більшості користувачів за технічними характеристиками їхніх пристроїв. Тому вважаємо ці відповідники такими, що відображають значення англійських термінів та є зрозумілими для гравців.

Англійський термін *master volume* вжито у відеоіграх Dorfromantik та Station to Station. Цей термін було відтворено по-різному. Перекладачі відеоігри Dorfromantik використали відповідник *Master Lautstärke*, а перекладачі Station to Station — *Gesamtlautstärke* (див. Додаток Б, знят. 4–5, 28–29, с. 130, 142 відповідно). Термін *master volume* означає «загальний звук» [146], тобто тут йдеться про зміну гучності звукових ефектів, музики, озвучення — тобто усіх звуків у грі за допомогою одного параметра.

У Кембриджському словнику лексема *master* означає «власника тварини», «особу, яка наймає слугу або володіє рабом», «капітана судна, що перевозить товари» та «особу, яка має високу майстерність у певній роботі або діяльності» [209]. Словник Wiktionary англійською мовою також надає значення «особа, яка має контроль над чимось» [222]. У всіх цих значеннях присутнє значення «вищості» чи «керування», з якого могло розвинутися переносне значення і для словосполучення *master volume*, тобто параметр, який впливає на всі інші параметри.

У німецькій мові лексема *Master* є повним запозиченням з англійської мови [221] та копіює частину її значень [220]. З англійської мови також було запозичене значення *Master* як частини технічної установки, яка істотно впливає на роботу іншої частини або декількох інших частин або всієї установки [dwds *master*] та вважається небажаним терміном [117].

Окрім того, словосполучення *Master Lautstärke* не відповідає нормі німецької мови, оскільки воно складається з двох іменників у називному відмінку. Куди більш типовим для німецької мови було би утворення композита, який би міг виглядати як *Masterlautstärke*. А в цьому випадку відбулося копіювання моделі англійської мови, де іменник може поєднуватися з іншим іменником у ролі атрибута. Термін *Gesamtlautstärke* має те ж значення, що й

англійський термін, проте окрім побудови за типовими зразками німецької мови він є значно більш зрозумілим для гравців. Тому він є влучним відповідником.

3.3.2. Українська локалізація

Термін *antialiasing* (нім. *Antialiasing*) (див. Додаток Б, знят. 1, 3, с. 128, 129) — в англійській варіантами написання є також *anti aliasing* та *anti-aliasing* — українською мовою передано як *згладжування*. Ця лексема означає «усунення нерівного або східчастого вигляду кривих і діагональних ліній на екрані за допомогою спеціального програмового забезпечення» [200] або «метод мінімізації артефактів спотворення (*aliasing*) за відтворення зображення з високою роздільністю у нижчій роздільності» [130]. Головний принцип згладжування полягає у використанні можливостей пристрою виводу відображати відтінки кольору, з яких складається крива. У цьому випадку пікселі, прилеглі до граничних пікселів зображення, набувають середнього значення між кольором об'єкта і кольором тла, таким чином створюється градієнт і розмиваються контури [22].

Українська лексема «згладжувати» містить семантику, з якої органічно розвинувся термін *згладжування*: «робити гладеньким, рівним, розрівнювати, усуваючи нерівності, розправляючи зморшки і т. ін.» (СУМ-11 [164]). Гравець може увімкнути або вимкнути цей параметр (та обрати ступінь згладжування) і відповідно бачити на екрані результат застосування цього методу, проте назва методу може означати і процес, оскільки вмикання цього параметра запускає алгоритм, який діє постійно, аж до моменту, коли гравець вимкне згладжування. Тому пропонуємо залишити форму *згладжування* в термінології налаштувань, оскільки суфікс *-ування* може позначати абстрактне поняття, що охопить значення і процесу, і результату.

Англійський термін *Vsync* (нім. *Vsync* або інше написання у відеоопри *Station to Station* — *VSync*) є скороченням від словосполучення *vertical synchronization*. Українською мовою цей термін переданий не аббревіатурою, а фразою — *вертикальна синхронізація* (див. Додаток Б, знят. 1, 3, с. 128, 129). Вертикальна

синхронізація — це графічна технологія, призначена для синхронізації частоти кадрів гри з частотою оновлення ігрового монітора. Цю технологію було запроваджено для розв'язання проблеми «розриву» екрана, яка виникає, коли на екрані одночасно відображаються фрагменти кількох кадрів. Це може призвести до візуальних артефактів, які зазвичай проявляються у вигляді горизонтального розриву зображення на екрані. Розриви екрана виникають, коли частота оновлення монітора (частота, з якою він оновлюється в секунду) не синхронізована з частотою кадрів в секунду, які виробляє відеокарта [150].

Прикметник «вертикальний» у Фізичному термінологічному бюлетені є єдиним відповідником до російського слова «вертикальный», а Російсько-український словник технічної термінології Шелудька не подає українською «вертикальний» взагалі, надаючи відповідники «прямовисний» чи «простовисний» [199, с. 29]. Проте в Російсько-українському словнику Кримського знаходимо відповідники «вертикальний, сторчковий, простовисний» [157, с. 89], у якому прикметник «вертикальний» — рекомендований до вживання, з огляду на його позицію в синонімічному ряду. Станом на зараз з варіантів «прямовисний» та «простовисний» у широкому вжитку збереглося лише перше, набувши додаткового значення «дуже стрімкий, крутий» (ВТССУМ, СУМ-20 [189; 190]), а «простовисний» хоч і зафіксовано в СУМ-20, проте позначене як діалектне [188]. Також корінь -вис- має значення *висіти*, що не завжди відповідає положенню тіла у просторі. З огляду на це, пропонуємо залишити у вжитку прикметник «вертикальний» як термін або складову термінологічних сполук.

Дослідниця Н. Ф. Клименко вказує, що цей запозичений суфікс -ізація є синонімічним до питомого українського суфікса -ування та називає такі слова дієменниками [36, с. 137]. Подібно до терміна *згладжування*, вертикальну синхронізацію можна увімкнути, що запустить алгоритм синхронізування фрагментів зображення, і цей процес триватиме аж до відімкнення цієї функції, а гравець бачитиме на екрані результат синхронізації. Тому вважаємо, що вживання терміна *синхронізація* є вмотивованим.

Термін *resolution* (нім. — *Auflösung*) був відтворений у локалізації відеогри Dorfromantik як *роздільність* (див. Додаток Б, знят. 1, 3, с. 128, 129). Роздільність (її також називають роздільною здатністю) — це «величина, що визначає кількість пікселів на одиницю площі (або одиницю довжини). Термін зазвичай застосовується до цифрових зображень» [65]. Частою помилкою є використання замість терміна *роздільність* кальку з російської мови — розширення. Проте на відміну від кальки, іменник *роздільність*, який походить від прикметника *роздільний*, «який ділиться на частини» (СУМ-11 [191]), є вмотивованим, оскільки позначає здатність екрана «розділитися» на певну кількість пікселів.

Цікавим прикладом є відтворення словосполучення *translucent UI* (див. Додаток Б, знят. 1, с. 128). *UI* є аббревіатурою англійського словосполучення *user interface* — *інтерфейс користувача*. Українською мовою цю фразу передано як *напівпрозорий інтерфейс* (див. Додаток Б, знят. 3, с. 129). Інтерфейс користувача — це елемент взаємодії та комунікації між людиною та комп'ютером у пристрої. Він може містити екрани, клавіатуру, мишу і зовнішній вигляд робочого столу. Це також спосіб, за допомогою якого користувач взаємодіє з додатком або вебсайтом [143]. У СУМ-20 уже зафіксована ця лексема. У цьому словнику знаходимо такі пояснення терміна «інтерфейс»: «сукупність засобів і правил, що забезпечують взаємодію пристроїв обчислювальної системи та (або) програми, а також їхню взаємодію з людиною; (1) інтерфейс користувача, інформ. — сукупність засобів для обробки та відображення інформації, максимально пристосованих для зручності користувача; (2) програмний інтерфейс, інформ. — спосіб спілкування користувача з програмним пристроєм або прикладними програмами; спосіб обміну інформацією між програмами» [170]. Термін «інтерфейс» дещо ширший за термін «інтерфейс користувача», тому що містить також значення взаємодії програм та пристроїв між собою. Проте перекладачі обрали перший термін, застосувавши генералізацію, оскільки мали обмежене поле для двох довгих слів. Про відносну новизну терміна *інтерфейс* свідчить той факт, що його деривати представлені у словниках лише одним словом — інтерфейсний (ВТССУМ та СУМ-20 [171; 172]). Проте про розповсюдженість та

відносну усталеність цього терміна свідчить той факт, що після того, як перекладачі відеігор *Sherlock Holmes: The Awakened* та *Baldur's Gate III* замість слова «інтерфейс» вжили «дієвидло», користувачі почали масово обурюватися проти такої самодіяльності перекладачів, вказуючи на звичність запозиченого терміна *інтерфейс* [66; 83].

Цікавими є тактики для відтворення терміна *graphics* (див. Додаток Б, знят. 1, 22, с. 128, 139). Цей термін трапляється у відеоіграх *Dorfromantik* та *Station to Station*, де він був переданий українською як *зображення* та *графіка* відповідно (див. Додаток Б, знят. 3, 26, с. 129, 141). Основним значенням терміна *графіка* є «вид образотворчого мистецтва, основним зображальним засобом якого є малюнок, виконаний штрихами, контурними лініями, плямами, точками на папері, тканині і т. ін. олівцем, пером, пензлем, вуглиною або відтиснутий на папері зі спеціально підготовленої форми; твори цього мистецтва» (СУМ-20 [156]).

Етимологічний словник української мови вказує на те, що слово *графіка* було запозичене з латинської мови (яке своєю чергою походить від грецького слова γράφω «пишу, малюю») ймовірно за посередництва німецької мови [158, с. 588]. На засвоєність цього кореня українською мовою вказує велика кількість композитів: *географія*, *бібліографія*, *лексикографія*, *графічний*, *графоман*, *сценограф* та ін. — у цих словах корінь *граф* зберігає своє значення «писати, малювати».

Українською мовою СУМ-20 фіксує також і сучасніше, широковживане значення слова *графіка*: «вид діяльності, в якій використовують комп'ютери для створення, зацифрування, оброблення, візуалізації графічних зображень; результат такої діяльності» [156]. За СУМ-11 питоме українське слово *зображення* означає «картина, малюнок, відбиток, фотографія і т. ін.» [165]. Цей іменник відповідає значенню «малюнок, ілюстрація» німецької лексеми *Grafik* і є гіперонімом до вищевказаного значення *графіки* у СУМ-20.

Ймовірно, нове значення цей термін в українській мові отримав від розвитку значення англійського слова *graphics*, яке зараз означає саме

«картинки, що відображаються на екрані комп'ютера» [208]. Лексема *графіка* має вужче значення порівняно із питомим словом *зображення* та відображає зв'язок із комп'ютерними технологіями. Термін *графіка* може також позначати стиль зображення у відеогрі (на це вказують такі поєднання як 3D-графіка, 2D-графіка) або якість відображення усіх візуальних об'єктів (низька чи висока якість графіки). Зважаючи на це, вважаємо за більш влучний, з огляду на повноту і точність, та рекомендуємо вживання терміна *графіка* у налаштуваннях відеоігор.

Так само як термін *graphics*, по-різному був відтворений термін *audio*. У відеоіграх Dorfromantik та Station to Station було використане питомо українське слово *звук*, а у відеогрі Trüberbrook — *audio* (див. Додаток Б, знят. 4, 6, 28, 30, 43, 45, с. 130, 131, 142, 143, 149, 150 відповідно). Українською мовою знаходимо таке пояснення слова *audio*: «загальний термін, що стосується звукових технологій, синонім слова *звук*. Найчастіше під терміном аудіо розуміють *звук*, записаний на звуковому носії» [2]. З цього можемо зробити висновок, що англійську лексему *audio* можна передати як питомо українським словом *звук*, так і запозиченим *audio*. Оскільки питома і запозичена лексема синонімічні та незначна різниця їхніх значень не є вирішальною у локалізації налаштувань відеоігор, рекомендуємо вживати саме питоме слово *звук*.

Також варто розглянути відтворення англійського терміна з категорії «звук» — *master volume* — й українською мовою теж, який українська команда перекладів відтворила за допомогою загальноновживаної фрази *загальна гучність* (див. Додаток Б, знят. 4, 6, 28, 30, с. 130, 131, 142, 143 відповідно). Вважаємо такий переклад вмотивованим, зважаючи на семантичну точність відповідника та зрозумілість для цільової аудиторії.

Терміни *FX volume* та *SFX volume* було відтворено як *гучність звуків* (див. Додаток Б, знят. 4, 6, 28, 30, с. 130, 131, 142, 143). *FX* — це англійське скорочення від «effects» — ефекти. Тобто йдеться про звукові ефекти. Під звуковими ефектами у відеоіграх розуміють ті звуки, які створює навколишнє середовище персонажів (наприклад, шурхіт листя чи плюскіт води), дії персонажів

(наприклад, звуки кроків, брязкіт зброї) та системні звуки (наприклад, сповіщення про досягнення, звуки під час взаємодії гравця з певними елементами гри) [93]. А «звук» — це «слухове відчуття, що викликається механічними коливаннями; те, що людина чує, сприймає органом слуху» (ВТССУМ [163]). Тобто до звуків можна віднести також музику чи озвучення персонажів. Проте поле для відображення тексту доволі коротке, тому перекладачі вдалися до генералізації, але їхнє рішення виправдане ще тим, що музика та озвучення персонажів налаштовуються окремо, тому гравець зрозуміє, про що саме йде мова у полі *гучність звуків*. Окрім того, замість термінів перекладачі використали загальноновживані слова, які зрозумілі усім гравцям.

Іншим влучним рішенням українських локалізаторів вважаємо переклад фрази *place tile with click* (*Kärtchen mit Mausclick platzieren* нім.) як *розміщувати плитку клацанням* (див. Додаток Б, знят. 8, 14, с. 132, 135), а зокрема відтворення англійського *click* (в нім. мові спостерігаємо транскрипцію *Klick*) за допомогою еквівалентного відповідника *клацання*. В англійській мові у слова *click* значення «виконати операцію на комп'ютері, натиснувши кнопку на миші або клавіатурі» розвинулося від звуконаслідувального слова, що позначає звук, який виникає під час натискання на кнопку миші [202]. В українській мові також вживається транскрипція *клік*. Проте вважаємо вживання еквівалента *клацання* хорошим перекладацьким рішенням, тому що вона утворена з питомого звуконаслідувального кореня *клац* української мови, який має ряд похідних слів, серед яких зокрема іменник *клацання* та дієслово *клацнути*, які також набувають значення «натискання / натиснути клавішу миші».

Серед відповідників до термінів та загальноновживаної лексики у локалізації відеоігор Dorfromantik, Station to Station та Trüberbrook трапляються також симулякри та перекладацькі помилки, які будуть проаналізовані в наступних параграфах.

3.4. Симулякри та перекладацькі помилки у загальноновживаній лексиці

У відеогрі *Station to Station* трапляються фрази *camera move forward / back / right / left* (нім. — *Kamera nach vorne / nach hinten / nach rechts / nach links bewegen*; див. Додаток Б, знят. 31, 33, 35, с. 143, 144, 145), що перекладено українською як *зміщення камери вперед / назад / вправо / вліво*. Російсько-український словник технічної термінології Шелудька подає до слова «смещение» тільки відповідники «зсув» та «зсування» [199, с. 349]. А Фізичний термінологічний бюлетень містить лише «зміщення» [87, с. 66]. Тобто це слово є штучною калькою з російської мови. Тому було би правильніше вжити *зсування камери вперед / назад / вправо / вліво*.

Фразу *camera move left / right* (нім. — *Kamera nach links / nach rechts drehen*; див. Додаток Б, знят. 31, 33, 35, с. 143, 144, 145) переклали українською як *поворот камери вліво / вправо*. У Російсько-українському словнику технічної термінології Шелудька знаходимо до російського слова «поворот» відповідники «поверт» і «поворіт» [199, с. 256]. Проте другий відповідник вживається у значенні повернення (рос. «возвращение»). У Фізичному термінологічному бюлетені бачимо зросійщене «поворот» (навіть не «поворіт») як єдиний відповідник до російського слова [87, с. 54]. На нашу думку, доцільнішим було б вживання українського слова «поверт» — «поверт камери вліво / вправо» за аналогією до пари «обертати – оберт».

Фразу *camera zoom in* (*Kamera hineinzoomen* — нім.; див. Додаток Б, знят. 31, 33, 35, с. 143, 144, 145) переклали українською як *приближення камери*. У Російсько-українському словнику Кримського бачимо такі відповідники до рос. «приближение»: «1) наближування, наближання, зближування, зближання, наближення, зближення до чого; 2) мат. — наближення» [157, с. 2324]. Навіть Фізичний термінологічний бюлетень до рос. «приближение» містить лише відповідник «наближення» [87, с. 57]. Проте, вже у СУМ-11 бачимо статтю до слова «приближення» [187], з чого можна зробити висновок, що вживання лексеми «приближення» є симулякром, зумовленим штучним наближенням

української мови до російської за часів Радянського Союзу. Рекомендуємо вживати *наближення камери*.

Далі розглянуті перекладацькі помилки в загальноновживаній лексиці.

У категорії «керування» налаштувань гри Station to Station можемо бачити непослідовність перекладу фраз *camera move forward / back / left / right; camera rotate left / right; camera zoom in / out* (див. Додаток Б, знят. 31–36, с. 143–146), які у німецькій локалізації були передані через дієслово: *Kamera nach vorne / hinten / links / rechts bewegen; Kamera nach links / rechts drehen; Kamera hinein- / herauszoomen; Bahnhof rechts / links drehen*. В українській локалізації спостерігаємо відповідно таке: **зміщення камери вперед / назад / вліво / вправо; поворот камери вліво / вправо; приближення / віддалення камери; повернути станцію вправо / вліво**. Така помилка може бути пов'язана із тим, що перекладачі користувалися машинним перекладом та не вчитали його на консистентність. А також, окрім симулякрів, розглянутих вище, у наведених прикладах можна побачити також плутанину у формах, що позначають процес (напр., «зміщення», «віддалення») та результат (напр., «поворот»). Оскільки у грі від тривалості натискання відповідної клавіші залежить і тривалість дії (наприклад, повертання камери), обрати віддієслівну форму, що позначала б лише процес або лише результат дії, означало б звзвити розуміння функції відповідних клавіш до тривалої або однократної дії відповідно. Тому пропонуємо вживати у всіх випадках дієслова недоконаного виду, бо вони позначають тривалу та / або повторювану дію: *зсовувати камеру вперед / назад / вліво / вправо; повертати камеру вліво / вправо; наближувати / віддаляти камеру; повертати станцію вправо / вліво*.

Отже, пропонуємо вживати *зсув камери, поворот камери та наближення камери*, а також рекомендуємо вибір одного варіанту відтворення дієслівних словосполучень та контроль за дотриманням консистентності.

3.5. Аналіз термінів «налаштування» та «параметри» з погляду симуляційної теорії

У відеоіграх Dorfromantik та Station to Station вживається термін *налаштування*. В англійській локалізації використано термін *settings*, яке походить від дієслова *to set* — змусити щось або когось перебувати в зазначеному стані або ситуації; підготувати щось до того, щоб воно вступило в дію або могло бути використане [214]. Українську лексему *налаштовувати* у значенні «поправлять, приводить в порядок, налаживають, исправлять» бачимо у Російсько-українському словнику А. Кримського [157, с. 896, 1350, 1352, 2200], та у Словнику української мови А. Ніковського [196, с. 376]. Тому корінь цього слова має значення, яке відповідає англійському *to set* і німецькому *einstellen* [204] та може бути вжите для позначення відповідної частини меню відеогри.

Дослідниця Олена Курило зазначає, що в українській мові розмежування на віддієслівні іменники на позначення тривалої дії чи предмета для віддієслівних іменників є характерне. В «Увагах до сучасної української літературної мови» О. Курило вказує, що в українській народній мові віддієслівні іменники на -ння, -ття не настільки широко вживані, як у літературній мові. Науковиця стверджує, що в літературній мові конструкції з такими іменниками невластиві та їх слід замінювати на такі, що характерні для української мови [182, с. 43].

О. Курило зауважує, що віддієслівні іменники на -ння, -ття в українській мові вживають лише на позначення тривалої або багаторазової дії (наприклад, стукання, мовчання), на позначення короткої, одноразової чи закінченої дії, а також позначення результату та знаряддя дії вживають іменники чоловічого роду на приголосний (наприклад, стук), а для позначення речей на підставі дії використовують іменники жіночого роду на -ка чи -анка (наприклад, підкладка, схованка) [182, с. 46–50].

Заклики радянської влади до вилучення відтінків значення, які українська мова зазвичай розрізнявала через вищезгадані форми іменників, можна знайти у таких матеріалах:

1. Хроніка НДІМ 1933–1934 рр. Відділ української літературної норми. Мовознавство, 1934, №2 (цит. за Масенко Л [84, с. 153–155]): «[...] вважати основними формами літературної мови дієслівні іменники (від дієслів на -увати) на означення дії і наслідку на -ування. З іменників на -овання зі значенням наслідку залишаються тільки ті, які в теперішній практиці набули широкого вжитку (напр., риштовання, угруповання, спростовання)».
2. Передмова до Фізичного термінологічного бюлетеня [87, с. 13–14]: «Особливо уподобали собі упорядники СФТ для своїх націоналістичних словотворчих вправ ділянку віддієслівних іменників. [...] найзвичайніші терміни, слова щоденного вжитку, українських трудящих, слова, засвідчені в усіх жанрах літературної мови, — виникнення, наближення, перевірка, прилипання тощо, — визнано за другосортні і замінено першосортними з погляду буржуазного націоналіста «виниками», «наблизами», «перевірами», «прилипами» і т. ін., і т. ін».
3. Реєстр репресованих слів, укладений від дослідниці Лариси Масенко [84, с. 356–399] містить слова, які були вилучені або замінені від радянської влади на зросійщені форми. Серед таких слів також бачимо багато однокореневих віддієслівних іменників, які позначають різні відтінки значення: виник, виникання, виникнення — залишено лише виникнення; двигіт, двигітіння, у цьому ж гнізді як синонімічні потрус, струс, струшування, — залишено тільки струс та багато інших.

Отже, за О. Курило іменник *налаштування* позначає тривалу дію. Проте, наприклад, німецька лексема *Einstellung* не містить винятково значення процесу дії, але означає також предмет [205]. Англійська лексема *setting* хоч і має чітке віддієслівне походження, проте втратила значення дії та означає предмети, місця чи час [215]. Н. Ф. Клименко називає суфікс -ування поряд із такими суфіксами як -анн(я), -енн(я), -изаці(я) формантами, що виражають абстрактні поняття [36, с. 136]. Термін *налаштування* уже звичний для користувачів комп'ютерів та

смартфонів, а можливість позначати абстрактне поняття робить його, на нашу думку, можливим до використання у локалізації меню відеоігор.

У відеогрі Trüberbrook у німецькій локалізації бачимо термін *Optionen* (в англійській локалізації — *options*), який передано українською мовою як *параметри*. Німецьке слово *Option* означає вибирання чи вибір зокрема між декількома варіантами [211]. Це значення повністю відповідає одному зі значень англійської лексеми *option* [210]. Український термін *параметр* означає «1. Величина, що входить у математичну формулу і зберігає своє постійне значення лише за цих умов. 2. спец. Величина, властива якому-небудь предметові, пристрою, явищу» (СУМ-11 [186]). Тобто в цьому випадку йдеться про певні величини, які в меню налаштувань можна змінювати (напр., *контрастивість* – див. Додаток Б, знят. 42, с. 149).

Перекладачі відеогри вживають цей термін лише у множині (див. Додаток Б, знят. 42, 45, с. 149, 150). Через те складно сказати, яку форму вони використовують: «параметр» чи «параметер». У Російсько-українському словнику технічної термінології Шелудька бачимо послідовне вживання кореня «метер» як самостійно [199, с. 167], так й у складених словах гідрометер [199, с. 57], кілометр [199, с. 124], параметер [199, с. 228].

У передньому слові до словника укладачі надали таке пояснення написанню цього кореня: «Терміни, що набули прав міжнародности, а це будуть здебільшого [...] назви одиниць («грам, метер, люкс, дина») [...] то таким термінам дано мовну транскрипцію, виходячи з мови їхнього походження. Отож треба було дбати за те, щоб термін, зайшлий до нас, мав вірне фонетичне передання того кореня, що був у первісній мові й де був-би перекручений від якоїсь посередньої мови, що через неї він потрапив до української мови» [199, с. 5].

Окрім того, упорядники словника зазначають також, що друге «е» випадне: «Крім того, коли передкінцевий склад має випадне, чи то перехідне «о» і «е», то до закінчення родового відмінка додаємо й передкінцевий склад, а такі форми

матимуть, якраз ті речівники, що до них подаємо родовий відмінок («метр (тра)», «ступінь(пеня)», «гніт (гнота)», «потужність(ности)»)» [199, с. 8].

Проте у Російсько-українському словнику А. Кримського послідовно вживається форма *метр*, як самостійно, так і як один із коренів у складних словах [157].

У статті Етимологічного словника української мови вказано, що слово «параметр» запозичене із західноєвропейських мов, а найімовірніше з німецької мови, де воно пишеться як *Parameter*. У цій же статті знаходимо написання цього слова французькою мовою як *paramètre* та англійською — *parameter* [158, с. 291]. Проте мова запозичення цього терміна достеменно не відома, адже він міг потрапити в українську мову за посередництва польської, де він пишеться як *parametr* [212]. Фізичний термінологічний бюлетень подає форму на -метр, як в російській мові [87, с. 52].

Отже, термін *налаштування* можна використати у локалізації меню відеоігор. Неможливо однозначно визначити, чи термін *параметр* є симулякром, оскільки точно невідомо, чи він був запозичений прямо з німецької мови, чи через посередництво польської, тому пропонуємо залишити форму з основою -*метр*, як усталений корінь та основу для багатьох похідних слів української мови.

3.6. Термінологічні симулякри та помилки в налаштуваннях категорій «зображення» та «звук»

У німецькій локалізації був вжитий англіцизм *Post Processing* (див. Додаток Б, знят. 1–3, с. 128, 129) з таким же написанням, як і в англійській локалізації відеогри *Dorfromantik*. Проте у німецькій мові також існують варіант написання «*Postprocessing*» і питоме німецьке слово «*Nachbearbeitung*». Цей термін означає «методи обробки зображень для покращення якості (зокрема, цифрової обробки зображень), що використовуються у пристроях для відтворення відео. Також широко використовується у 3D-візуалізації в реальному часі (наприклад, у відеоіграх) для додавання певних ефектів» [144]. У

відеоґрі Dorfromantik термін відтворили як *подальша обробка* — тобто шляхом калькування терміна. Суфікс *-ing* в англійському терміні позначає тривалу дію, акцент на процесі. О. Б. Курило в «Увагах до сучасної української літературної мови» вказує на те, що іменники жіночого роду на *-ка* позначають предмет на підставі дії, а позначення процесу чи наслідку дії за допомогою такої форми українській мові не властиве [182, с. 48]. На намагання радянської влади нав'язати українській мові значення процесу для іменників жіночого роду на *-ка* вказує також Л. Масенко [84, с. 153].

Оскільки подальша обробка зображення також триває, доки її не відімкне користувач, та застосовується до всіх зображень гри, то цей термін означає процес. Вважаємо за доцільне вжити питомий український суфікс *-ування*, щоб акцентувати тривалу дію, оскільки цей суфікс може також позначати абстрактні дії та процеси [36, с. 138] та вживати *подальше оброблювання* для позначення технології та процесу і «обробка» — на позначення результату.

Серед англійських термінів категорії «зображення» є *graphics quality preset* та *reset to default* (див. Додаток Б, знят. 22–27, с. 139–141), в німецькій локалізації — *Grafikqualität-Voreinstellungen* та *auf Standard zurücksetzen* відповідно. Їх українські перекладачі гри Station to Station локалізували як *якість графіки за замовчуванням* та *повернути налаштування за замовчуванням*. Російською вживають «по умовчанию», невдалою калькою якого є українське «за замовчуванням». Калька невдала, оскільки замовчування є дериватом дієслова «замовчувати» тобто «з певною метою приховувати, обминати мовчанкою щонебудь, не розповідати, не згадувати про когось, щось» [162].

Це не відображає значення англійських лексем *reset to default* та *preset*, а також їхніх німецьких відповідників. Детальніше про значення цих термінів в англійській та німецькій мові йдеться у параграфі 3.3.1. В українській мові такий симулякр виник, ймовірно, через те, що переклад програмового забезпечення відбувався через посередництво російської мови та за загального сильного впливу російської мови на українську.

Пропонуємо відтворювати терміносполуки *graphics quality preset* (*Grafikqualität-Voreinstellungen*) як *початкові налаштування графіки*, а *reset to default* (*auf Standard zurücksetzen*) як *повернути початкові налаштування* — тобто такі, які були встановлені початково, до зміни користувача.

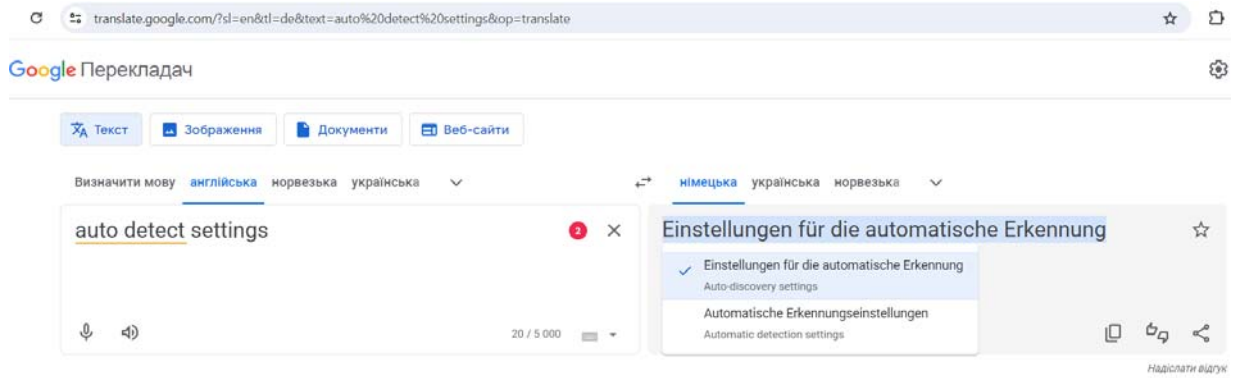
Термін *contrast* (нім. — *Kontrast*) був відтворений як *контрастність* (див. Додаток Б, знят. 40–42, с. 148–149). Цей український термін є дериватом від прикметника. У Російсько-українському словнику технічної термінології Шелудька [199, с. 135] та Російсько-українському словнику Кримського [157, с. 789] відповідником до російського прикметника «контрастный» подано українське «контрастовий», а в словнику Кримського також є відповідник до іменника «контрастность» — «контрастовість» [157, с. 789]. У СУМ-20 та у ВТССУМ подано тільки «контрастність» [179; 180], хоча у ВТССУМ зафіксовано також прикметник «контрастовий» як синонім до «контрастний» [181]. Радянська влада постановила замінювати прикметниковий суфікс -овий на подібний до російської мови – -ний, мотивуючи це тим, що «націоналістичні елементи намагалися [...] відірвати літературну мову від мови широких мас Радянської України» [84, с. 197]. Пропонуємо повернутися до більш питомого суфікса та вживати термін *контрастовість*, беручи до уваги також простішу вимову, порівняно зі збігом трьох приголосних у формі «контрастність».

У налаштуваннях зображення відеогри *Station to Station* вживається терміносполука *auto detect settings* (див. Додаток Б, знят. 22, 24, 26, с. 139, 140, 141). Німецькі та українські перекладачі припустилися помилок у відтворенні цієї терміносполуки. Якщо гравець увімкне цю функцію, то програма автоматично вибере оптимальні значення для певних параметрів відеогри (наприклад, для якості текстур чи детальності зображення) залежно від технічних характеристик пристрою гравця. Українською це словосполучення відтворили як *задати налаштування автоматично*. Проте дієслово *здавати* має значення «давати, пропонувати що-небудь для виконання, розв'язання; скеровувати у певному напрямку, указувати, визначати спосіб виконання» (ВТССУМ [161]). Тобто задавати можна завдання, роботу, тон, клопоту, а у

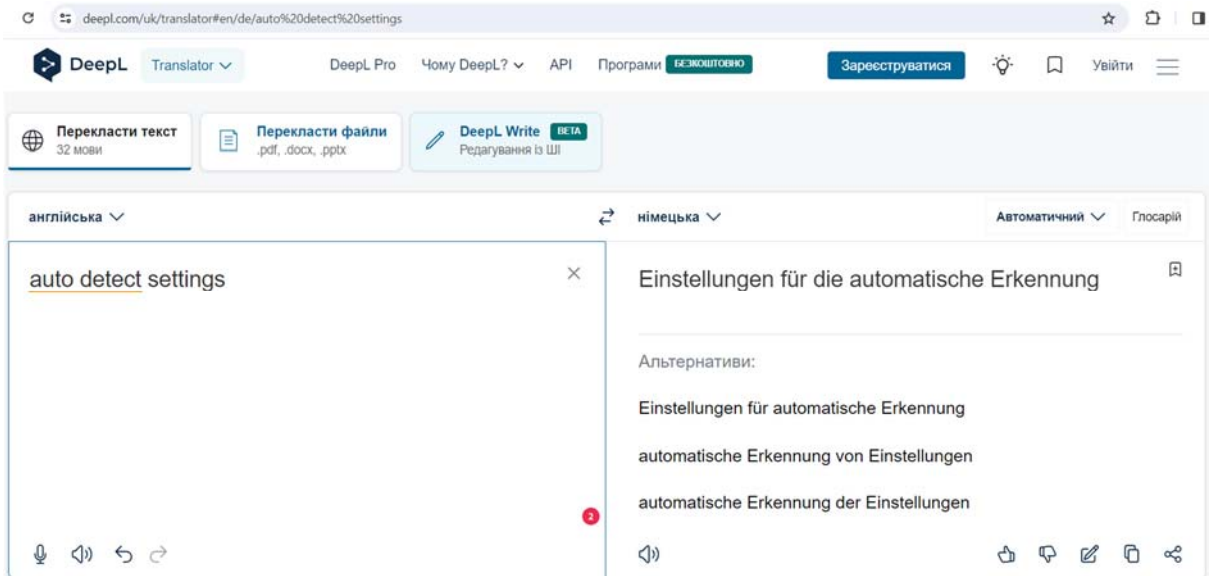
відеоґрі не йдеться про завдання для програми чи напрям. Тому вважаємо такий переклад помилковим і пропонуємо вживати вираз *підібрати налаштування автоматично*, а в разі браку місця в рядку можна скоротити до «*підібрати налаштування автом.*» зі збереженням зрозумілості змісту.

У німецькій локалізації ця терміносполука була локалізована як *Einstellungen autom. Erkennung*. Скорочення прикметника (ймовірно, через брак місця в рядку) стало причиною того, що семантичні зв'язки у словосполученні стали менш прозорими. Якщо припустити, що прикметник стоїть у формі називного, знахідного чи давального відмінка (Nominativ, Akkusativ та Dativ відповідно), це не відповідає керуванню іменника *Einstellungen*, який вимагає після себе або родового відмінка (Genitiv), або прийменника, який визначиться залежним від головного іменника словом. Тому можна припустити, що повна форма прикметника має форму родового відмінка (Genitiv): *automatischer*.

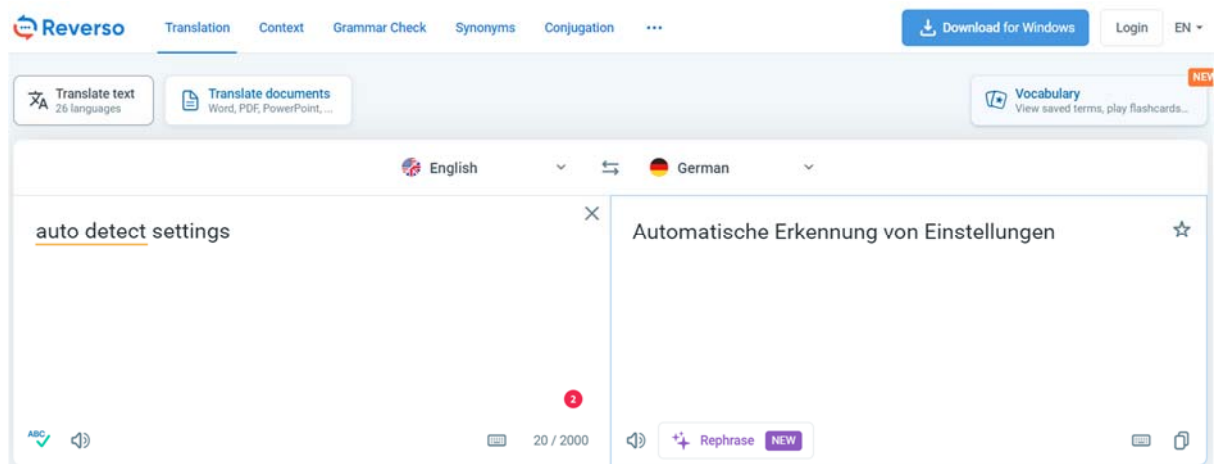
Дослівним перекладом фрази *Einstellungen automatischer Erkennung* буде *налаштування автоматичного розпізнавання*, тобто у німецького гравця може скластися враження, що ця опція допоможе вибрати параметри, за якими буде здійснюватися автоматичне розпізнавання, але не буде вказаним те, що саме буде розпізнаватися. Можна також припустити, що переклад був здійснений за допомогою систем машинного перекладу, оскільки не всі з них надають правильні варіанти відтворення цього терміна (див. Знятки екрана. 3.1–3.3), та не був відредагований та перевірений в контексті функції цього налаштування у відеоґрі.



Зняток екрана 3.1. Переклад системи Google Translate.



Зняток екрана 3.2. Переклад системи DeepL.



Зняток екрана 3.3. Переклад системи Reverso.

Імовірно, саме машинний переклад став причиною перекладацької помилки. Пропонуємо використати дієслово *erkennen* замість іменника *Erkennung* — *Einstellungen autom. erkennen*, що навіть зі збереженням скороченого варіанту прислівника зробить семантичні зв'язки у терміносполуці прозорими та відбиватиме суть цієї функції у відеогрі.

Лексема *audio* (нім. *Audio*) була відтворена українською по-різному. У відеогрі Trüberbrook було використане запозичене слово *аудіо* (див. Додаток Б, знят. 46, 48, с. 151, 152). Його варто розглянути з погляду симулякрів.

Ні в Російсько-українському словнику А. Кримського, ні в Російсько-українському словнику О. Ізюмова, ні у Словнику української мови А. Ніковського не знаходимо цього кореня [157; 169; 194]. Етимологічний словник української мови 1982 року теж не містить цього кореня [158]. Це може свідчити про те, що ця лексема, можливо, є відносно новим запозиченням і його відповідно не фіксують ці джерела. Англійською мовою була знайдена етимологія цього слова [201] та встановлено, що ця лексема походить з латинської мови і означає «слухати», «чути».

У чинному правописі закріплена норма: «У словах, що походять із давньогрецької й латинської мов, буквосполучення *au* звичайно передається через *av*: автентичний, автобіографія, автомобіль, автор, авторитет, автохтон, лавра, Аврора, Мавританія, Павло» [198, с. 129–130]. Проте у цьому ж документі трапляється вживання кореня «аудіо-» [198, с. 34], що суперечить нормі цього ж правопису про передавання буквосполучення *au* через *av* у словах латинського походження.

В. В. Німчук зазначає: «Написання з *av* відбивають природну вимову іншомовних дифтонгів *au*, адже в українській мові після голосних звук *v* набуває характеру нескладового *у*, який на письмі (за етимологічним принципом) позначаємо через *v* [...]» [59, с. 69]. Автор вважає, що згідно з живою вимовою доцільно писати *v*, а не *у* в початкових складах в запозиченнях з класичних мов, зокрема слів з латинським коренем *aud-* [59, с. 70]. О. А. Стишов підкреслює

сучасні тенденції: «Нині засвідчено, що деякі дифтонги, щоб уникнути не характерного для української мови зіяння, або гіатусу, дещо видозмінюються, зокрема з'являється звук у-нескладове: аудиторія, аудит, Гемінгвей (зам. аудиторія, аудит, Хемінгуей) [...]» [78, с. 103].

Зважаючи на те, що словники минулого століття не фіксують цього кореня (тому складно зробити чіткий висновок про те, чи є ця форма симулякром, чи просто транслітерацією), а в чинному правописі ще не усталилася єдина норма, пропонуємо вживати як форму *аудіо*, так і форму *авдіо*.

Отже, пропонуємо вживати терміни *контрастивість*, *початкові налаштування графіки* та *повернути початкові налаштування*, а також розрізняти форми *оброблювання* та *обробка*. Наступний параграф присвячено аналізу симулякрів у налаштуваннях керування.

3.7. Термінологічні симулякри та помилки в налаштуваннях категорії «керування» та «інше»

У відеогрі Station to Station вживаються терміни *keyboard* і *keyboard settings* (нім. — *Tastatur* та композит *Tastatur-Einstellungen* відповідно), які були локалізовані українською як *клавіатура* та *налаштування клавіатури* (див. Додаток Б, знят. 31–36, с. 143–146). Термін *клавіатура* означає «1) весь ряд клавішів у клавішних музичних інструментах. 2) Сукупність клавішів у якому-небудь механізмі. 3) Пристрій, що дозволяє вводити інформацію в комп'ютер» (ВТССУМ [173]). Проте в цьому випадку йдеться не про зміни фізичної частини пристрою, а про встановлення певних функцій, за які відповідатиме натискання певної клавіші на клавіатурі.

У Російсько-українському словнику Кримського російському іменнику «клавіатура» відповідає український «клавіатура» [157, с. 727]. Такий же відповідник знаходимо у Російсько-українському словнику Ізюмова [169, с. 199]. Проте сучасні словники фіксують лише зросійщений варіант «клавіатура» [173–178]. Написання та вимовляння сполуки -ія- в запозичених словах є питомою рисою української мови, яка була знищена та штучно наближена до рос. мови

[59, с. 61]. Тому, керуючись рекомендаціями І. І. Огієнка та правописом 1928 року, викладеними у праці В. В. Німчука «Проблеми українського правопису ХХ – початку ХХІ ст.», та позицією самого Василя Васильовича [59, с. 58–64], вважаємо за необхідне повернути написання -ія- та -іє- в запозичених словах, зокрема й у слові *клавіатура*.

У відеогрі Trüberbrook в німецькій локалізації вжито терміни *gameplay* і *gameplay options* (*Gameplay* та *Gameplay Optionen* — нім.), який українською відтворили як *ігролад* (див. Додаток Б, знят. 46–48, с. 151–152). Цей неологізм утворено складанням основ слів «ігровий» та «лад» [168]. Ігролад (в українській мові також вживається транскрипція геймплей) — це термін, який використовується для визначення способу взаємодії гравців з певною відео- чи комп'ютерною грою. Він також характеризує спосіб, у який грається гра, включаючи правила, сюжет, цілі та способи їх досягнення, а також загальний досвід гравця [126]. Цей перекладацький новотвір є симулякром, тому що він втратив зв'язок зі знаком-оригіналом та є наслідком термінотворчості перекладача.

Прикметника «ігровий» як відповідника до російського «игровой» немає ні у Російсько-українському словнику Кримського [157], ні в Російсько-українському словнику Ізюмова [169], ні у Словнику української мови Ніковського [195]. Вперше прикметник «ігровий» з'являється у Російсько-українському словнику Головащука [192, с. 468]. Тобто він є симулякром.

Зараз слово «ігровий» можна знайти у Великому тлумачному словнику української мови та у Словнику української мови в 11 томах [166, 167]. У Довіднику з українського слововживання М.Волощак [185], онлайн-версії «Уроків державної мови» з газети «Хрещатик» [155] і словнику «Мова — не калька» [154] прикметник «ігровий» пропонують замінювати на «гральний», а в «Уроках державної мови» також вказано, що «ігровий» скопійоване з російської мови [155]. Проте прикметник «ігровий» має ще одне значення, якого не має прикметник «гральний». «Ігровий» теж означає «той, що стосується гри» (ВТССУМ, СУМ-11 [166; 167]). Цей прикметник, хоч і є калькою з російської

мови, своїм значенням закриває лакуну в українській мові. Тому, наприклад, замість «ігровий ноутбук» дійсно доцільніше вживати «гральний ноутбук», тобто такий, чиї характеристики призначені для оптимального відтворення навіть найвибагливіших відеоігор. А опонент не може бути гральним, бо він не призначений для гри, а стосується гри, є лише у грі, тому тут варто вживати «ігровий опонент». Попри те, що прикметник «ігровий» і термін «ігролад» є симулякрами, вони заповнюють лакуну в системі української мови. Тому пропонуємо вживати слово *ігролад* замість транскрибованого англійського терміна геймплей, оскільки перше створене з коренів української мови, коротке та просте для вимови, що може сприяти закріпленню в мові.

До перекладацьких помилок належить відтворення терміносполуки *show Debug UI* (нім. *Debug UI anzeigen*; див. Додаток Б, знят. 16–18, с. 136–137) як *показувати інтерфейс зневаджувача. Debug UI* або *Debugger* — це запозичення у німецькій мові з англійської мови, яке означає «комп'ютерну програму, що використовується для тестування та налагодження інших програм («цільової» програми). Основне призначення дебагера — запуск цільової програми в контрольованих умовах, які дозволяють програмісту відстежувати її виконання і контролювати зміни в ресурсах комп'ютера, які можуть свідчити про несправність коду» [102].

В українській мові є такі варіанти відтворення англійського терміна *debugger*: *зневаджувач, відлагоджувач, налагоджувач* та *дебагер*. Такий ряд синонімів означає, що термін в українській мові ще не усталився. Термін *зневаджувач* є калькою з англійської мови, що утворена префікально-суфіксальним способом шляхом додавання префікса *зне-* та суфікса *-увач* до кореня *-вад-* (найімовірніше від слова «вада» тобто помилка, недолік). Цей термін утворений з використанням питомих для української мови морфем та моделей, тому не є симулякром. Проте форма цього слова не дуже прозора і може ускладнити розуміння для мовців, оскільки корінь *вада* не використовується як переклад до англійського терміна *bug*, який українською також відтворюють як *помилка, дефект* або за допомогою транскрипції *баг*. Тому пропонуємо вживати

натомість термін *налагоджувач*, який також утворений за питомими моделями та є простішим для розуміння, адже його утворено за допомогою додавання суфікса *-увач* до основи дієслова «налагоджувати» — «виправляти що-небудь зіпсоване, пошкоджене; усувати, ліквідувати неполадки» (ВТССУМ, СУМ-20 [183; 184]).

У налаштуваннях категорії «інше» як відповідник українською мовою до словосполучення *collection of data* (*Erhebung der Daten* — нім.) подано фразу *надсилання та обробка даних* (див. Додаток Б, знят. 19–21, с. 137–138). Варто розрізняти, чи йдеться в цьому випадку про процес, наслідок дії чи предмет. Оскільки збирання даних про гравців відбувається постійно під час використання гравцями застосунку, то йдеться про процес, а не результат. На це вказує також іменник *надсилання*, вжитий у фразі. Тому рекомендуємо замість помилкового *надсилання та обробка даних* використовувати *надсилання та оброблювання даних*. Так само рекомендуємо як відповідник до фрази *enable analytics* (*Analytik aktivieren* — нім.) вживати не поданий перекладачами український варіант *дозволити збір даних* (див. Додаток Б, знят. 37–39, с. 146–147), а *дозволити збирання даних*, тому що йдеться про тривалий або принаймні повторюваний процес, а не одноразову коротку дію.

Отже, кращими варіантами відтворення термінів з категорій «керування» та «інше» є *клавіатура*, *ігролад*, *налагоджувач*, *надсилання та оброблювання даних* та *дозволити збирання даних*.

Висновки до РОЗДІЛУ III

Матеріалом дослідження було вибрано 3 відеогри від німецьких розробників та видавців. Реліз обраних відеоігор відбувся за останні 5 років, завдяки чому термінологічна лексика є актуальною та відповідає сучасному стану розвитку галузі та технологічному прогресу.

У цьому розділі проаналізовано стратегії й тактики перекладу загальноновживаної лексики та відтворення термінологічних одиниць. З'ясовано, що у перекладі загальноновживаної лексики в українській та німецькій локалізаціях провідною є стратегія одомашнення, про що свідчить значне переважання тактики добору еквівалентних відповідників. У відтворенні термінів українська локалізація так само тяжіє до одомашнення, тому що домінантною тактикою є також еквівалентна заміна, а німецька локалізація виявляє ознаки стратегій одомашнення та відчуження — тобто виявляє схильність до так званої «золотої середини».

Окрім того, досліджено влучні відповідники за критеріями точності та повноти, зрозумілості, нейтральності, відповідності мовній нормі та відсутності симулякрів (останній критерій застосовано лише в аналізі української локалізації). Влучними відповідниками у німецькій локалізації є *Auflösung*, *Fenstervollbild*, *Grafikqualität-Voreinstellungen*, *auf Standard zurücksetzen* та *Gesamtlautstärke*. Ці відповідники утворені за питомими моделями німецької мови, є зрозумілими для гравців та компактні, зважаючи на обмеження кількості символів у стрічці. В українській локалізації влучні відповідники не лише зрозумілі, компактні й утворені за питомими моделями, але також не є симулякрами. До них належать: згладжування, вертикальна синхронізація, роздільність, інтерфейс користувача, графіка, звук, гучність звуків, загальна гучність, розміщувати плитку клацанням.

Решта розділу присвячена аналізу перекладацьких помилок в німецькій та українській локалізації та симулякрів в українській локалізації. В українській локалізації виявлено 9 симулякрів та 3 перекладацькі помилки. Серед загальноновживаної лексики виявлено три внутрішньомовні симулякри лексико-

семантичного рівня, що є результатом штучної асиміляції української мови з російською, та одну мовну помилку, що полягає в неконсистентному відтворенні дієслівних словосполучень. Імовірною причиною такої помилки є використання машинного перекладу. Серед термінологічних відповідників в українській локалізації виявлено 5 симулякрів внутрішньомовного рівня та 1 симулякр позамовного рівня. Внутрішньомовні термінологічні симулякри належать до симулякрів фонетичного, словотвірного та лексико-семантичного рівнів та, подібно до симулякрів серед загальноживаної лексики, зумовлені мовною політикою Радянського Союзу. Позамовний симулякр виник завдяки креативному термінотворенню і є прикладом позитивної симуляції. У термінологічних відповідниках в українській локалізації виявлено дві помилки. Одна помилка є прагматичною, вона виникла через неусталеність відповідників та синонімію термінів в українській мові, а друга помилка є мовною. У німецькій локалізації виявлено одну прагматичну помилку. Причиною помилки став машинний переклад і брак розуміння функції відповідного параметра у відеогрі. Українська та німецька локалізації досліджуваних відеоігор потребують покращення, тому окрім аналізу помилкових рішень у роботі запропоновано більш влучні варіанти відтворення.

ВИСНОВКИ

Робота спрямована на дослідження німецької та української локалізацій налаштувань відеоігор з метою виявлення перекладацьких помилок та симулякрів і покращення якості локалізації. Тому у теоретичній частині дослідження розглянуто поняття та характерні особливості локалізації, терміна та симулякру.

Під поняттям локалізації розуміють адаптацію програмового забезпечення до мовних, культурних і функціональних вимог конкретного цільового ринку або аудиторії. Переклад є лише частиною локалізації, оскільки остання передбачає адаптацію не лише тексту, але й такої позамовної інформації як одиниці виміру, валюти, формат дати та часу, кольори тощо. До проблем, що виникають у процесі локалізації програмового продукту, належать недостатній, надмірний чи неточний переклад, а також перевищення ліміту символів для одного рядка. Ці проблеми пов'язані в першу чергу з технічними особливостями локалізації.

Тривалий період навіть після здобуття Україною незалежності галузь локалізації відеоігор залишалася малорозвиненою. Це пов'язано із більшою прибутковістю російськомовної локалізації для розробників відеоігор та переконанням, що українське населення розуміє російську мову та не матиме проблем із використанням російської локалізації. Проте згодом небайдужі гравці почали організовувати спілки та локалізувати відеоігри на безоплатній основі, поширюючи свої переклади у мережі Інтернет. Після повномасштабного вторгнення в Україну, українська локалізація стала більш запитуваною серед українських гравців, а світова підтримка стала причиною, чому розробники відеоігор починають додавати українську мову у свої продукти. Попри такі проблеми як піратство та брак комерційних проєктів з локалізації відеоігор, в Україні ця галузь є дуже перспективною.

За останні декілька років локалізація відеоігор стала об'єктом дослідження перекладознавців в Україні. До наукових праць у цій сфері належать статті та дипломні роботи, у яких досліджено концепції локалізації, способи формування необхідних компетентностей у перекладачів, а також здійснено

перекладознавчий аналіз перекладів. Серед основних тем німецьких та австрійських дослідників можна виокремити аналіз якості локалізації, перекладацькі труднощі та шляхи їх подолання, а також подальші перспективи галузі.

Термін є основою фахової комунікації. Використання термінології забезпечує однозначність та ефективність фахової комунікації. Термін — це поєднання поняття та його позначення. За будовою терміни можна поділити на прості, похідні, складні та терміни-словосполучення. В українській мові основними способами творення термінів галузі інформаційних технологій є термінологізація загальноживаної лексики та утворення термінологічних словосполучень, меншою продуктивністю відзначаються повне та неповне запозичення. У німецькій мові, порівняно з українською, центральними способами творення термінів є повне запозичення з англійської мови, одними із найбільш поширених є також утворення композитів та термінологічних словосполучень. Тому можна зробити висновок, що німецька мова більше тяжіє до запозичення з інших мов, тоді як українська мова послуговується внутрішніми ресурсами для творення термінів сфери інформаційних технологій.

Симуляційна теорія перекладу є парадигмою дослідження, тому було проаналізовано наукові праці, присвячені цьому питанню, та з'ясовано, що симулякр — це копія, що не має референта у дійсності. Симулякр відсилає до іншого симулякру і втрачає зв'язок із реальними предметами чи явищами. З погляду перекладознавства переклад є симуляцією, оскільки зворотний переклад не буде тотожним оригіналу, а процес перекладу вимагає різного роду трансформацій. Термінологічний симулякр — це помилково відтворений термін, що спотворює об'єктивну реальність. Симулякри поділяють на внутрішньо- та позамовні.

В українській мові основною причиною виникнення симулякрів є мовна політика Радянського Союзу, метою якої було уподібнення української мови до російської, яке здійснювалося шляхом нівелювання розбіжностей та штучного акцентування подібних рис. Українські лексикографічні праці від 30-тих років

XX століття засвідчують проведення русифікації радянською владою. До інших можливих причин виникнення симулякрів належать креативність перекладача, що проявляється зокрема на слово- та терміновісному рівнях, а також перекладацькі помилки.

Важливим аспектом роботи стало розрізнення мовної помилки та симулякру. З'ясовано, що помилка є невмотивованим порушенням мовної норми. Під останньою розуміють найкращий варіант, відібраний суспільством на певному етапі розвитку зі співвідносних фактів мови у процесі спілкування. Для мовної норми є характерними такі риси як відповідність системі мови, варіантність, стабільність, динамічність, історична та соціальна зумовленість, а також кодифікованість. Тоді як симулякр виникає внаслідок перекручування та підміни норми, яке є зумовлене суб'єктивними чинниками. Симулякри не відповідають системі мови.

Практична частина роботи присвячена власне аналізу стратегій перекладу в німецькій та українській локалізаціях, а також виявленню симулякрів та перекладацьких помилок. Обрані перекладачами стратегії перекладу аналізовано на основі тактик перекладу. З'ясовано, що для української локалізації є характерним одомашнення як у перекладі загальноповживаної лексики, так й у відтворенні термінологічних одиниць, оскільки домінують тактикою є підбір еквівалентних відповідників в українській мові. Для німецької локалізації прикметним є домінування еквівалентної заміни у перекладі загальноповживаних одиниць, тобто більш характерним є одомашнення, а у відтворенні термінів перекладачі дотримувалися так званої «золотої середини», тому що поряд з еквівалентною заміною та калькуванням доволі поширеним є повне запозичення з англійської мови.

Також у роботі досліджено найбільш влучні відповідники до термінів, що трапляються в налаштуваннях аналізованих відеоігор. Виявлено, що у німецькій локалізації найбільш влучними є такі відповідники як Auflösung, Fenstervollbild, Grafikqualität-Voreinstellungen, auf Standard zurücksetzen та Gesamtlautstärke. Для цих відповідників є характерними зрозумілість та точність, відповідність мовній

нормі та утворення за питомими моделями німецької мови. До найбільш влучних відповідників, що були використані українськими перекладачами належать згладжування, вертикальна синхронізація, роздільність, інтерфейс користувача, графіка, звук, гучність звуків, загальна гучність, розміщувати плитку клацанням. Ці відповідники також є зрозумілими, нейтральними та точними, вони передають суть поняття, відповідають мовній нормі та не є симулякрами. Усі влучні відповідники німецькою та українською мовою ще є компактними, зважаючи на обмежену допустиму кількість знаків у стрічці.

Серед відповідників виявлено також перекладацькі помилки та симулякри. У німецькій локалізації серед відтворених термінів виявлено одну прагматичну помилку, що виникла через використання перекладачами машинного перекладу та брак розуміння того, яку функцію виконує відповідний параметр у грі. У перекладі загальноновживаних одиниць в українській локалізації трапляються три лексико-семантичні симулякри. Причиною їхньої появи є мовна політика Радянського Союзу, націлена на наближення української мови до російської. Серед загальноновживаних одиниць також виявлено мовну помилку. У цьому випадку українські перекладачі неконсистентно відтворили однотипні дієслівні словосполучення. Імовірною причиною неконсистентності перекладу міг бути машинний переклад. У відтворених термінах в українській локалізації виявлено шість симулякрів. П'ять із них належать до внутрішньомовних симулякрів, поява яких зумовлена штучною асиміляцією української та російської мов. Один із виявлених термінологічних симулякрів є симулякром позамовного рівня. Він виник внаслідок креативного термінотворення та заповнює лакуну в українській мові. Серед термінологічних відповідників виявлено також дві перекладацькі помилки, одна з яких є мовною помилкою, а друга належить до прагматичних помилок та виникла через синонімію та неусталеність терміна в українській мові. З метою покращення якості німецької та української локалізацій налаштувань відеоігор у дослідженні запропоновано більш влучні відповідники.

Також важливо відзначити, що досліджувана наукова гіпотеза підтверджена частково. Українська термінологія сфери інформаційних

технологій виявляє тенденцію до одомашнення. Проте німецька термінологія містить ознаки одомашнення та очуження, тому можна говорити про дотримання так званої «золотої середини».

Проведене дослідження виявило, що локалізація налаштувань відеоігор потребує покращення, а лексикографічний розслід у поєднанні зі структурно-семантичним аналізом є ефективним інструментом для виявлення та усунення помилок і симулякрів. Важливим є проведення подальших досліджень термінології програмового забезпечення та відеоігор для покращення та розвитку термінологічної системи сфери інформаційних технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Список теоретичних джерел

1. Агеєва В. Як Глушков створив першу в світі енциклопедію кібернетики. 2017. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/blogs-40810951> (дата звернення: 20.11.2023).
2. Аудіо. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%83%D0%B4%D1%96%D0%BE> (дата звернення: 05.01.2024).
3. Білоус О.М. Теорія і технологія перекладу. Курс лекцій: доопрацьований та доповнений. Навчальний посібник для студентів перекладацьких відділень. Кіровоград, РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. 200 с.
4. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
5. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/> (дата звернення: 26.11.2023).
6. Бурдіна Е. Історичні паралелі з СРСР, або «Байки від дяді Міші». Михайло Крамаренко — про неймовірні історії з українського ІТ. 2022. URL: <https://dou.ua/lenta/interviews/ukrainian-it-history-with-mykhailo-kramarenko/> (дата звернення: 20.11.2023).
7. Вакуленко М. О. Розвиток терміносистем і термінотворення // Українська мова, № 1. 2010. С. 88–93. URL: https://www.academia.edu/43103193/Розвиток_терміносистем_і_термінотворення_Rozvytok_terminosystem_i_terminotvorennja (дата звернення: 19.01.2024).
8. Вікно (інтерфейс). URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Вікно_\(інтерфейс\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Вікно_(інтерфейс)) (дата звернення: 25.01.2024).
9. Воксель. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%BB%D1%8C> (дата звернення: 02.12.2023).

- 10.Ганенко А. Г. Феномен локалізації при перекладі відеоігор (на матеріалі сюжетної складової відеоігор компаній Bethesda Softworks та Bethesda Game Studios) : дипл. р. маг. : Київський Національний Лінгвістичний Університет. Київ, 2019. 101 с.
- 11.Глушкова А. О. Функціональні особливості «локалізації» як лінгвокультурної адаптації текстів різножанрового контенту (на матеріалі японської мови) : дипл. р. маг. : Київський Національний Лінгвістичний Університет. Київ, 2021. 70 с.
- 12.Гнатенко Д. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор / Д. Гнатенко, Ю. Венгер, Т. Дружина // Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського : Лінгвістичні науки : зб. наук. праць. Одеса: Астропринт, 2020. № 31. С. 66–83.
- 13.Головацька Ю. Б., Новосад Ю. І. Концепції локалізації відеоігор // Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу : збірник тез II Міжнародної науково-практичної конференції 19 березня 2020 р. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
- 14.Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема // Наукові записки. Серія : Філологічні науки. Кропивницький : КОД, 2019. Вип. 175. С. 743–747.
- 15.Головащенко Л. С. Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеоігри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» // Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. Том 33 (72) № 5 Ч. 2 2022. с. 19–23.
- 16.Головащенко Л. С. Особливості перекладу відеоігор постапокаліптичного жанру : дипл. р. маг. : Чорноморський національний університет імені Петра Могили. Навчально-науковий інститут післядипломної освіти. Миколаїв, 2023. 114 с.

17. Головоломка (жанр відеоігор). Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Головоломка_\(жанр_відеоігор\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Головоломка_(жанр_відеоігор)) (дата звернення: 02.12.2023).
18. Гонтар М. Чому у Мікеланджело Мойсей має роги - ДивенСвіт. ДивенСвіт. 2021. URL: <https://dyvensvit.org/blogs/1030736/> (дата звернення: 06.04.2024).
19. Данильян О. Г., Дзьобань О. П. «Симулякр»: концептуалізація феномена у постнеокласичній філософії // Інформація і право. 2016. № 2. С. 66–76.
20. Д'яков А. С., Кияк Т. Р., Куделько З. Б. Основи термінотворення: семантичні та соціолінгвістичні аспекти : [монографія]. Київ: КМ Academia, 2000. 216 с. URL: http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/ua/elib.exe?Z21ID=&I21DBN=UKRLIB&P21DBN=UKRLIB&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=online_book&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=FF=&S21STR=ukr0004040 (дата звернення: 19.01.2024).
21. Екранне згладжування. URL: [https://www.wikiwand.com/uk/Згладжування_\(графіка\)](https://www.wikiwand.com/uk/Згладжування_(графіка)) (дата звернення: 18.03.2024).
22. Екранне згладжування. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Екранне_згладжування (дата звернення: 05.01.2024).
23. Енциклопедія кібернетики / Відпов. ред. Глушков В.М. Т.1 (А-Л). Київ: Головна редакція української радянської енциклопедії, 1973. 584 с.
24. Енциклопедія кібернетики. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Енциклопедія_кібернетики (дата звернення: 20.11.2023).
25. Сльцова С. С., Алаєва Л. С. Локалізація комп'ютерних відеоігор // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2019, № 43, том 4. с. 60–63.

26. Зінченко Н. О. Симулякр: походження та значення поняття / Н. О. Зінченко // Гілея : зб. наук. праць. 2013. Вип. 73, № 6. с. 124–130.
27. Зінченко Н. О. Теорія симулякра Ж. Бодрійяра: історико-філософський аспект : афтореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук : спец. 09.00.05 «Історія філософії» / Н. О. Зінченко. Київ, 2011. 18 с.
28. Іларіон, (Огієнко І. ; митрополит). Наша літературна мова. Як писати й говорити по-літературному / Митрополит Іларіон. Вінніпег: Т-во "Волинь", 1958. Ч. 2. 1969. 263 с.
29. Інді-ігри. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Інді-ігри> (дата звернення: 02.12.2023).
30. Ївженко Д. Статистика ігор в Steam з українською локалізацією. 2023. URL: <https://ain.ua/2023/03/21/statystyka-igor-v-steam-z-ukrayinskoju-lokalizacziyeu/> (дата звернення: 26.11.2023).
31. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця : Нова книга, 2004. 576 с. URL: https://pdf.lib.vntu.edu.ua/books/Karaban_2004_576.pdf (дата звернення: 19.01.2024).
32. Карпіловська Є. А., Кочерга О. Д., Мейнарович Є. В. Структурні зміни української наукової термінології протягом двадцятого сторіччя // Вісник Національного ун-ту «Львівська політехніка». Серія : Проблеми української термінології. 2004. № 503. С. 3–8.
33. Каталог української локалізації ігор. URL: <https://kuli.com.ua/games?tags=off&viewmode=grid&orderby=32&year=1989-2023&countryFilter=AllGames&translationStateFilter=All> (дата звернення: 26.11.2023).
34. Каут А. Операція "Локалізація". Як відбувається адаптація відеоігор в Україні. 2023. URL: <https://vesti.ua/uk/lite-uk/hi-tech-uk/operatsiya-lokalizatsiya-yak-vidbuvayetsya-adaptatsiya-videoigor-v-ukrayini> (дата звернення: 26.11.2023).

35. Кияк, Т. Р. Перекладознавство (німецько-український напрям) : підручник / Т. Р. Кияк, А. М. Науменко, О. Д. Огуй. Київ: Видавничо-поліграфічний центр "Київський університет", 2008. 543 с.
36. Клименко Н.Ф. Диференційні та інтеграційні процеси в лексиці та словотворенні сучасної української мови // Мовознавство: наук.-теор. журнал / Ін-т мовознавства ім. О.О. Потебні та український мовно-інформаційний фонд НАН України. Київ, 2008. № 2-3. С. 136–147.
37. Ковчак В. О. Соціально-філософські аспекти симуляції суспільної активності та суспільної дійсності // Гілея: науковий вісник. 2015. Вип. 95. С. 182–185.
38. Колос Ю.З. Особливості локалізації англomовних ігор українською мовою / Ю.З. Колос, О.А. Смірнова // Тези 72-ої наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів університету, присвяченої 90-річчю Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка» (Полтава, 21 квітня – 15 травня 2020 р.). Полтава : Національний університет імені Юрія Кондратюка, 2020. Т. 1. С. 366–367.
39. Коршунов С. Труднощі перекладу. Чому в іграх немає української локалізації та як це виправити. 2020. URL: <https://www.unian.ua/games/half-life-ta-cs-go-chomu-tak-malo-igor-z-ukrajinskim-perekladom-igri-11154386.html> (дата звернення: 26.11.2023).
40. Костенко Є. С. Локалізація відеоігор : дипл. р. маг. : Харківський Національний Університет імені В. Н. Каразіна. Харків, 2018. 82 с.
41. Котубей О. Українська локалізація комп'ютерних ігор тепер зібрана в одному місці — це сайт КУЛІ. 2023. URL: <https://suspilne.media/culture/449007-ukrainska-lokalizacia-komputernih-igor-teper-zibrana-v-odnomu-misci-ce-sajt-kuli/> (дата звернення: 26.11.2023).
42. Кочан І. М. Українське термінознавство 1960 - 1990-х років / І. М. Кочан // Вісн. Нац. ун-ту "Львів. політехніка". 2012. № 733. С. 24–28. URL: <https://science.lpnu.ua/uk/terminologiya/vsi-vypusky/visnyk-no-733->

- 2012/ukrayinske-terminoznavstvo-1960-1990-h-rokiv (дата звернення: 20.11.2023).
43. Кочан І.М. Українські термінологічні словники 20-х років ХХ століття з позицій сьогодення / І.М. Кочан // Термінологічний вісник. 2011. Вип. 1. С. 156–162.
44. Кочерга О. Мовознавчі репресії 1933 року // Незалежний культурологічний часопис «І». 2004 №35. с. 96–117. URL: <https://www.ji.lviv.ua/n35texts/kocherha.htm> (дата звернення: 20.11.2023).
45. Кочерга О. Проблема прикметника в науковій термінології / Ольга Кочерга // Вісник Нац. ун-ту «Львівська політехніка». Серія «Проблеми української термінології». 2002. № 453. С. 224–227. URL: <https://science.lpnu.ua/terminology/all-volumes-and-issues/visnik-no-453-2002/problema-prikmetnika-v-naukoviy-terminologiyi> (дата звернення: 17.11.2023).
46. Кочерган М. П. Загальне мовознавство : Підруч. для студ. філол. спец. ВНЗ. 2.вид., випр. і доп. Київ: Видавничий центр "Академія", 2006. 463 с.
47. Кравченко В. В. Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор “Subnautica”) : дипл. р. маг. : Сумський державний університет. Суми, 2021. 81 с.
48. Красуля А., Кравченко В. Специфіка перекладу квазіреалій у локалізації відеоігор // Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства : матеріали ІХ Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників, 15–16 квітня 2021 р. Суми : Сумський державний університет, 2021. С. 74–78.
49. Кузьменко О. Українська локалізація в іграх переживає свої найкращі часи. Ось 11 красномовних доказів. 2023. URL: <https://dev.ua/news/ukrainska-lokalizatsiia-v-ihrakh-perezhyvaie-svoi-naikrashchi-chasy-1688832262> (дата звернення: 26.11.2023).

50. Куляс П. П. Типологія помилок: підручник-монографія / П. П. Куляс; Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2015. 464 с.
51. Курило О. Б. Уваги до сучасної української літературної мови. Торонто: Нові Дні, 1960. 199 с.
52. Левченко Н. В. Складові української національної ідеї та її вплив на процес державотворення в сучасній Україні // Теорія та практика державного управління. 2010. Вип. 1. С. 75–83.
53. Локалізація відеоігор. URL: <https://statusko.ua/ua/lokalizatsiia-pz-igr-ta-saitiv/lokalizatsiya-videoigr> (дата звернення: 26.11.2023).
54. Масенко Л. Суржик: між мовою і язиком. Київ: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2011. 135 с.
55. Ментинська І. Б. Становлення української комп'ютерної термінології: лексикографічний аспект / І. Б. Ментинська, Г. В. Наконечна // Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія : Філологічні науки. 2018. № 2. С. 273–278. URL: <https://phil.duan.edu.ua/images/PDF/2018/2/26.pdf> (дата звернення: 20.11.2023).
56. Міскевич Д. О. Стратегії і тактики локалізації комп'ютерних відеоігор : дипл. р. маг. : Національний Авіаційний Університет. Київ, 2020. 121 с.
57. Міщенко А. Л. Лінгвістика фахових мов та сучасна модель науково-технічного перекладу: монографія / Міщенко А. Л. Вінниця: Нова Книга, 2013. 448 с. URL: https://books.google.com.ua/books?id=NqzSCQAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 19.01.2024).
58. Моргун Є. П. Особливості розвитку, функціонування та перекладу лексики японських комп'ютерних ігор : дипл. р. маг. : Київський національний лінгвістичний університет. Київ, 2021. 74 с.
59. Німчук В. В. Проблеми українського правопису XX – початку XXI ст.ст. Київ, 2002, 116 с.

60. Озарко Г. До питання взаємодії категорії композиції та прагматики художнього тексту. Лінгвістика тексту. Прагматика. С. 84–88. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/22040/1/Binder1-84-88.pdf> (дата звернення: 27.03.2024).
61. План-конспект лекції № 2 з курсу “Українська мова професійного спілкування”. Львівський Державний Університет Фізичної Культури. URL: https://repository.ldufk.edu.ua/bitstream/34606048/7504/1/lektsia_xor_2.pdf (дата звернення: 27.03.2024).
62. Пономарів О.Д. Стилїстика сучасної української мови: Підручник. 3-тє вид., перероб. і доповн. Тернопіль: Навчальна книга Богдан, 2000. 248 с.
63. Пригодницька відеогра. URL: https://www.wikiwand.com/uk/Пригодницька_відеогра (дата звернення: 02.12.2023).
64. Пригодницька point-and-click відеогра. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Пригодницька_point-and-click_відеогра (дата звернення: 02.12.2023).
65. Роздільна здатність (комп’ютерна графіка). URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Роздільна_здатність_\(комп%27ютерна_графіка\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Роздільна_здатність_(комп%27ютерна_графіка)) (дата звернення: 24.01.2024).
66. Рудійко І. Дракони́чі, паляниці й Мина Вставайло. Куди рухається українська локалізація відеоігор? 2023. URL: <https://tyzhden.ua/drakonychi-palianytsi-j-myua-vstavajlo-kudy-rukhaietsia-ukrainska-lokalizatsiia-videoihor/> (дата звернення: 26.11.2023).
67. Руссу А. О. Префіксальне дієслівне термінотворення в "Російсько-українському словнику" (1924–1933 рр.) : дис. ... канд. філол. наук: Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2016. 216 с.
68. Сайко М. А. Відтворювання і стандартизація медичної термінології в німецько-українських лексикографічних джерелах : дис. ... доктора філософії. : 035. Київ, 2021. 276 с.

69. Сайко М. А. Нормативна еквівалентність у відтворенні анатомічної термінології. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. : Філологія. 2019. № 38. Т. 1. С. 165–168.
70. Самусенко Ю. «ДАВАЙ ПО-БИРІКУ»: ЯК ЛОКАЛІЗУЮТЬ ВІДЕОІГРИ УКРАЇНСЬКОЮ. 2023. URL: <https://skvot.io/uk/blog/davay-po-biriku-yak-lokalizuyut-videoigri-ukrajinskoju> (дата звернення: 26.11.2023).
71. Сергієнко А. Викрадені слова: як у ХХ столітті намагалися знищити українську мову. 2023. URL: <https://www.salonapysalo.com.ua/vykradeni-slova-ia-k-u-xx-stolitti-namahalyisia-znyshchyty-ukrainsku-movu/> (дата звернення: 20.11.2023).
72. Симулякр. URL: <https://slovnuk.ua/index.php?swrd=%D1%81%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D0%BA%D1%80> (дата звернення: 18.11.2023).
73. Симуляційна відеогра. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Симуляційна_відеогра (дата звернення: 02.12.2023).
74. Солодрай І. «Шлякбитраф» — про локалізацію і ліцензійні ігри в Україні. 2016. URL: <https://www.imena.ua/blog/shlyakbytraf/> (дата звернення: 26.11.2023).
75. Сорока І. Відсутність попиту, шантаж та робота "за дякую" – як локалізують відеоігри. 2023. URL: <https://suspilne.media/culture/427692-vidsutnist-popitu-santaz-ta-robota-za-dakuu-ak-lokalizuut-videoigri/> (дата звернення: 26.11.2023).
76. Список відеоігор з українською локалізацією. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Список_відеоігор_з_українською_локалізацією (дата звернення: 26.11.2023).
77. Степорук Н. Світове визнання. Топ-10 головних нових ігор з українською локалізацією. 2023. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/games/10-golovnih-novih-igor-z-ukrajinskoju-lokalizaciyeju-50355424.html> (дата звернення: 26.11.2023).

78. Стишов О.А. Динаміка лексичного складу сучасної української мови. Лексикологія. Лексикографія: навч. посіб. Біла Церква : «Авторитет», 2019. 198 с.
79. Стратегічні відеоігри. URL: https://igropedia.fandom.com/wiki/Стратегічні_відеоігри (дата звернення: 02.12.2023).
80. Струганець Л.В. Мовна норма: стале і змінне / Л. В. Струганець // Культура мови. 2011. Вип. 74. С. 34–43.
81. Троещина у Чикаго: Як в Україні локалізують фільми та ігри і чи справді усе так погано. 2021. URL: <https://www.depo.ua/ukr/life/no-est-zhe-na-russkam-yak-v-ukraini-lokalizuyut-kontent-ta-chi-spravdi-use-tak-pogano-202101111269757> (дата звернення: 26.11.2023).
82. Україна: батьківщина кібернетики, виготовленої в СРСР. 2021. ДІМ. URL: <https://kanalDIM.tv/ukraina-rodina-kibernetiki-sdelanno-v-sssr/> (дата звернення: 20.11.2023).
83. Українська локалізація відеоігор (скрадається) | Na chasi. Na chasi. URL: <https://nachasi.com/videogames/2023/07/31/ukrayinska-lokalizatsiya-videoigor/> (дата звернення: 06.04.2024).
84. Українська мова у ХХ сторіччі: історія лінгвоциду : док. і матеріали / за ред. Л. Масенко. Київ : Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2006. 399 с.
85. Фаріон І. Д. Мовна норма: знищення, пошук, віднова (культура мовлення публічних людей) : монографія / Ірина Фаріон. Вид. 3-тє, допов. Івано-Франківськ: Місто НВ, 2013. 331 с.
86. Фаріон І. Д. Чому і досі пишемо по-сталінському? (з нагоди 90-ліття правописної конференції у Харкові). 2017. URL: <https://blogs.pravda.com.ua/authors/farion/59284b53ce09b/> (дата звернення: 20.11.2023).
87. Фізичний термінологічний бюлетень. Термінологічний бюлетень. № 4. Київ: ВУАН. 1935. 81 с.

- 88.Чередничок Т.І., Козачук А. М. Машинний переклад у контексті локалізації відеоігор. 2019. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/300405097.pdf> (дата звернення: 22.11.2023)
- 89.Чередничок Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/> (дата звернення: 26.11.2023).
- 90.Шевельов Ю. Епізод з історії українського словництва / Юрій Шевельов // Збірник на пошану проф. д-ра Володимира Янева. Мюнхен, 1983. С. 885–889. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/1685bc8f-8db8-494c-b67a-9fb23b06190b/content> (дата звернення: 20.11.2023).
- 91.Шевчук С. М. Специфіка українськомовної та російськомовної локалізації відео-ігр (на матеріалі продукції Quantic Dream) : дипл. р. бак. : Херсонський Державний Університет. Херсон, 2021. 42 с.
- 92.Як створювалася україномовна "Енциклопедія кібернетики". Історична правда. 2011. URL: <https://www.istpravda.com.ua/digest/2011/02/7/22204/> (дата звернення: 20.11.2023).
- 93.Aashi Gupta. Examining The Effects Of Video Game Sound Design. 2023. URL: <https://www.searchmyexpert.com/resources/game-development/sound-design-in-games> (дата звернення: 21.01.2024).
- 94.Amelina S. M., Tarasenko R. O. Features of formatting in formation competence of future translators in aspect of training for localization of software products. Information Technologies and Learning Tools, 2016, № 3, p. 49.
- 95.Arntz R., Picht H., Schmitz K.-D. Einführung in die Terminologearbeit. Baden-Baden: Georg Olms Verlag, 2016. 335 S. URL: https://books.google.com.ua/books?id=6ma_DQAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 19.01.2024).
- 96.Behrens A. Lokalisierbarkeit von User-Interface-Strings: Übersetzerische Aspekte der Internationalisierung und Lokalisierung von Software, untersucht anhand der Übersetzungsrichtungen Englisch-Deutsch und Englisch-Russisch. Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, 2016. 241 S. URL:

- <https://www.overdrive.com/media/4217641/lokalisierbarkeit-von-user-interface-strings> (дата звернення: 17.01.2024).
97. Bildauflösung. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Bildaufl%C3%B6sung> (дата звернення: 20.04.2024).
98. Bühler H. Translation (swissenschaft) und Terminologie (wissenschaft) im akademischen Fächerkanon. Versuch einer Klärung. Peter Sandrini (Hg.): *Fluctuat nec mergitur – Translation und Gesellschaft*. Frankfurt am Main u.a.: Lang, 2005. S. 71–81.
99. Bühler H. Translatologie und Terminologie (Begriffsfelder, Definitionen, Bezeichnungen), Terminologische Probleme bei der Etablierung dieser beiden Fachrichtungen. Erika Schmatz, Jean-Pierre van Noppen (Hg.): *S'en sortir. Hommage à Roger Goffin. (Équivalences 27 [2]-28 [1])*. Bruxelles: Hazard, 1999-2000. S. 27–44. URL: https://www.persee.fr/doc/equiv_0751-9532_1999_num_27_2_1213 (дата звернення: 19.01.2024).
100. Cabré M. T. *Terminology: theory, methods, and applications* / M. Teresa Cabré; edited by Juan C. Sager; translated by Janet Ann De-Cesaris. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 1999. 247 p. URL: <https://books.google.com.ua/books?id=GAqGD9Xtu0IC&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false> (дата звернення: 19.01.2024).
101. Collins R. W. *Software localization: issues and methods* // *Global Co-Operation in the New Millennium. The 9th European Conference on Information Systems*. Bled, 2001. Pp. 36–44. URL: <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1021&context=ecis2001> (дата звернення: 17.01.2024).
102. Debugger. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Debugger> (дата звернення: 05.01.2024).
103. Dorfromantik. КУЛІ. URL: <https://kuli.com.ua/dorfromantik#translations> (дата звернення: 02.12.2023).
104. Dorfromantik. URL: <https://toukana.com/dorfromantik/> (дата звернення: 02.12.2023).

105. Dorfromantik. Steam. URL: <https://store.steampowered.com/app/1455840/Dorfromantik/> (дата звернення: 02.12.2023).
106. Dormehl L. Die Zukunft der Lokalisierung. E-Book-Reihe von AI Business. URL: <https://cutt.ly/GwLUg5rD> (дата звернення: 17.01.2024).
107. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam: Benjamins, 2000. 488 p. URL: https://books.google.com.ua/books?id=JwGUS1Bt36YC&pg=PA1&hl=uk&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 17.01.2024).
108. Felber H. Terminologie in Theorie und Praxis / Helmut Felber; Gerhard Budin. Tübingen: Günter Narr Verlag, 1989. 315 S. URL: https://books.google.com.ua/books?id=CTdriC58mMsC&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 19.01.2024).
109. Friedrich G. Lokalisierung von digitalen Spielen – Evaluierung der deutschen Version von Tropico 3. Lebende Sprachen. 2011. Т. 56, № 1. URL: <https://doi.org/10.1515/les.2011.007> (дата звернення: 06.04.2024).
110. Inside the world of game localization. 2023. URL: <https://poeditor.com/blog/game-localization/> (дата звернення: 17.01.2024).
111. Jakovlev P. What is software localization? 10 best practices & examples. 2023. URL: <https://lokalise.com/blog/software-localization/> (дата звернення: 17.01.2024).
112. Kelly J. Toward a Deleuzean theory of translation. A translation of and commentary on A fuego eterno condenados : PhD Translation Studies / The University of Edinburgh. Edinburgh. 2015. 124 p.
113. Keniston K. Software localization: notes on technology and culture. 1997. URL: <https://web.mit.edu/~kken/Public/papers1/Software%20localization.htm> (дата звернення: 17.01.2024).
114. Kolomiyets L. Translation as an instrument of russification in Soviet Ukraine. Translation and Power / ed. by L. Harmon, D. Osuchowska. Berlin [...]

- : Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag Der Wissenschaften, 2020. Pp. 29–43.
115. Lommel, Arle. The Globalization Industry Primer: An Introduction to preparing your business and products for success in international markets. The Localization Industry Standards Association, 2007. 60 p. URL: https://www.academia.edu/3179195/The_globalization_industry_primer (дата звернення: 17.01.2024).
116. López Y. S. Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung. Berlin : Frank & Timme GmbH, 2013. Bd. 56 : TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens. 126 S.
117. Master/Slave. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Master/Slave> (дата звернення: 20.04.2024).
118. Meaning of localization in English. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/localization> (дата звернення: 17.01.2024).
119. Manisha Bhatia, Varsha Tomar, Aparna Sharma. A survey of software localization work. Computer Science // Journal of Global Research in Computer Sciences. 2013. №8. P. 44–52. URL: <https://www.rroij.com/open-access/a-survey-of-software-localization-work-44-52.pdf> (дата звернення: 17.01.2024).
120. Muntés-Mulero Patricia Paladini Adell V., Espana-Bonet Lluís Marqués Ch. Context-Aware Machine Translation for Software Localization // Proceedings of the 16th EAMT Conference, Trento, 2012. Pp. 77–80. URL: <https://aclanthology.org/2012.eamt-1.15.pdf> (дата звернення: 17.01.2024).
121. Nedeljković Ž. „Die Lokalisierung von Websites aus translationswissenschaftlicher Sicht. Wien : Universität Wien, 2011. 140 S. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/11596834.pdf> (дата звернення: 17.01.2024).
122. Nord, Ch. Training Functional Translators. Cadernos de Tradução. 1 (5). 2000. P. 27–46. URL:

- https://www.researchgate.net/publication/307836648_Training_Functional_Translators (дата звернення: 27.03.2024).
123. Reisner B. Rat für Deutschsprachige Terminologie. Terminologisches Basiswissen für Fachleute. Köln: SDK Systemdruck Köln GmbH & Co. KG, 2013. 13 S. URL: http://www.infoterm.info/pdf/publications/Basiswissen-RaDT2013-16s_ebook.pdf (дата звернення: 19.01.2024).
124. Ortinau, E.-M. Zur Lokalisierung von Computerspielen: Patrizier II und Command & Conquer 1–3 als exemplarische Fälle. Trier : Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2004.
125. Pühringer J. Lokalisierung von Videospiele: Eine empirische Untersuchung zu einem aktuellen translatorischen Berufsfeld. Graz, 2011. 136 S.
126. Rouse M. What Does Gameplay Mean? 2016. URL: <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay> (дата звернення: 22.01.2024).
127. Sandrini P. Terminographie und Textographie. Parallelen und Synergien // Holzer, P.; Feyrer, C. (Hg.) Text, Sprache, Kultur. Festschrift zum 50jährigen Bestehen des Institutes für Übersetzer- und Dolmetscherausbildung der Universität Innsbruck. Wien: Lang, 1997, S. 185–201. URL: <http://www.petersandrini.net/publik/fest.pdf> (дата звернення: 19.01.2024).
128. Schmidt M. A. Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospiele am Fallbeispiel World of Warcraft. Wien, 2016. 253 S.
129. Software localization: A comprehensive guide. 2023. URL: <https://poeditor.com/blog/software-localization/#why-localization-is-important> (дата звернення: 17.01.2024).
130. Spatial anti-aliasing. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Spatial_anti-aliasing (дата звернення: 05.01.2024).
131. Sprachwissenschaftliche Vorlesung: Fachsprachen, Fachkommunikation, Sondersprachen, Gehalten von Franz Patocka im Wintersemester 2011/12, 24 S.

- URL: <https://dokumen.tips/documents/fachsprachen-fachkommunikation-sondersprachen.html?page=1> (дата звернення: 19.01.2024).
132. Station to Station. КУЛІ. URL: <https://kuli.com.ua/station-to-station#translations> (дата звернення: 02.12.2023).
133. Station to Station - Prismatic Games. URL: <https://prismatika.games/game/station-to-station/> (дата звернення: 02.12.2023).
134. Station to Station. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2272400/Station_to_Station/ (дата звернення: 02.12.2023).
135. Steam. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Steam> (дата звернення: 02.12.2023).
136. Thiede N. Qualität bei der Lokalisierung von Videospielen. Berlin : Frank & Timme GmbH, 2021. Bd. 118 : TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens. 116 S.
137. Trüberbrook. КУЛІ. URL: <https://kuli.com.ua/truberbrook-3#translations> (дата звернення: 02.12.2023).
138. Trüberbrook - Mystery Adventure Game. Presskit. URL: <http://trueberbrook.com/presskit/> (дата звернення: 02.12.2023).
139. Trüberbrook - Mystery Adventure Game. URL: <http://trueberbrook.com/> (дата звернення: 02.12.2023).
140. Trüberbrook. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/757300/Truberbrook__Trberbrook/ (дата звернення: 02.12.2023).
141. v. Hahn., Walther. Terminus und Terminologielehre. 2006. URL: <https://nats-www.informatik.uni-hamburg.de/~vhahn/German/WortundBegriff/Terminologie.pdf> (дата звернення: 25.01.2024).
142. UnlocTeam. Офіційний вебсайт. URL: <https://unlocteam.com/uk/> (дата звернення: 02.12.2023).

143. user interface (UI). 2021. URL: <https://www.techtarget.com/searcharchitecture/definition/user-interface-UI> (дата звернення: 05.01.2024).
144. Video post-processing. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_post-processing (дата звернення: 05.01.2024).
145. Vollbild oder Vollbild im Fenstermodus? URL: <https://www.gutefrage.net/frage/vollbild-oder-vollbild-im-fenstermodus> (дата звернення: 20.04.2024).
146. VOLUME CONTROL SETTINGS. URL: <https://www.ea.com/able/resources/madden-nfl/madden-nfl-20/xbox-one/volume-control> (дата звернення: 21.01.2024).
147. Weilandt A. Terminologiemanagement: Ein prozessorientierter Ansatz am Beispiel der Automobilindustrie (Leipziger Studien zur angewandten Linguistik und Translatologie). Lausanne: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften, 2015. 390 S. URL: <https://www.overdrive.com/media/4221384/terminologiemanagement> (дата звернення: 19.01.2024).
148. Wendt S. Terminus – Thesaurus – Text: Theorie und Praxis von Fachbegriffssystemen und ihrer Repräsentation in Fachtexten / Sysanne Wendt. Tübingen: Günter Narr Verlag, 1997. 193 S. URL: <https://books.google.com/vc/books?id=db6maoPsXAgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> (дата звернення: 19.01.2024).
149. What is an FPS? URL: <https://www.lenovo.com/us/en/glossary/fps/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F> (дата звернення: 21.01.2024).
150. What is VSync, and why do you need it? 2024. URL: <https://www.digitaltrends.com/computing/what-is-vsycn/> (дата звернення: 25.03.2024).
151. What is windowed mode? URL: <https://www.lenovo.com/us/en/glossary/windowed->

- mode/?orgRef=https%253A%252F%252Fwww.google.com%252F (дата звернення: 20.04.2024).
152. Wüster E. Einführung in die Allgemeine Terminologielehre und Terminologische Lexikographie. Copenhagen: Fachsprachlichen Zentrum Handelshochschule Kopenhagen, 1985. 145 S. URL: <https://digitalia.lib.pte.hu/hu/wuster-eugen-einfuehrung-in-die-allgemeine-terminologielehre-1-fzh-kopenhagen-1985-4333#mode/1up> (дата звернення: 19.01.2024).
153. Zeyad Alshaikh, Shaikh Mostafa, Xiaoyin Wang, Sen He. An Empirical Study on the Status of Software Localization in Open Source Projects // The 27th International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering, SEKE 2015, Wyndham Pittsburgh University Center, Pittsburgh, 2015. Pp. 692–695. URL: https://ksiresearch.org/seke/seke15paper/seke15paper_18.pdf (дата звернення: 17.01.2024).

Список лексикографічних джерел

154. Береза Т., Зубрицька І., Зелений Ю. Мова – не калька: словник української мови / Т. Береза, І. Зубрицька, Ю. Зелений. Львів : Апріорі, 2015. 664 с.
155. Гральний. «Уроки державної мови» з газети «Хрещатик». URL: <https://slovnyk.me/dict/khreshchatyk/гральний> (дата звернення: 06.01.2024).
156. Графіка. Словник української мови у 20 томах. URL: <https://slovnyk.me/dict/newsum/графіка> (дата звернення: 05.01.2024).
157. Електронна версія російсько-українського словника [Електронний ресурс] : А-П / підготував О. Телемко, голов. ред.: А. Кримський, С. Єфремов. Київ: К.І.С., 2007. 3059 с. URL: <https://r2u.org.ua/data/Російсько-український%20академічний%20словник%20%281924-33%29.pdf> (дата звернення: 05.01.2024).
158. Етимологічний словник української мови: В 7 т. Т. 1: А–Г / Ред. кол.: О. С. Мельничук (гол. ред.), І. К. Білодід, В. Т. Коломієць, О. Б. Ткаченко.

- АН УРСР. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні. Київ: Наукова думка, 1982. 632 с.
159. Етимологічний словник української мови: В 7 т. Т. 4: Н–П / Ред. кол.: О. С. Мельничук (гол. ред.), В. Т. Коломієць, Т. Б. Лукінова, Г. П. Півторак, В. Г. Скляренко, О. Б. Ткаченко; Укладачі: Р. В. Болдирєв, В. Т. Коломієць, А. П. Критенко, О. С. Мельничук, Г. П. Півторак, А. Д. Пономарів, В. Г. Скляренко, І. А. Стоянов, В. А. Ткаченко, О. Б. Ткаченко, А. М. Шамота. НАН України. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні. Київ: Наукова думка, 2003. 657 с.
160. Етимологічний словник української мови: В 7 т. Т. 5: Р–Т / Ред. кол.: О. С. Мельничук (гол. ред.), В. Т. Коломієць, Т. Б. Лукінова, Г. П. Півторак, В. Г. Скляренко, О. Б. Ткаченко; Укладачі: Р. В. Болдирєв, В. Т. Коломієць, Т. Б. Лукінова, О. С. Мельничук, В. Г. Скляренко, І. А. Стоянов, А. М. Шамота. НАН України. Ін-т мовознавства ім. О. О. Потебні. Київ: Наукова думка, 2006. 705 с.
161. Задавати. Великий тлумачний словник сучасної української мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/задавати> (дата звернення: 05.01.2024).
162. Замовчувати. Словник української мови: в 11 томах. — Том 3, 1972. — Стор. 217. URL: <https://sum.in.ua/s/zamovchuvaty> (дата звернення: 05.01.2024).
163. Звук. Великий тлумачний словник сучасної української мови URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/звук> (дата звернення: 21.01.2024).
164. Згладжувати. Словник української мови: в 11 томах. — Том 3, 1972. — Стор. 514. URL: <https://sum.in.ua/s/zghladzhuvaty> (дата звернення: 05.01.2024).
165. Зображення. Словник української мови: в 11 томах. — Том 3, 1972. — Стор. 675. URL: <https://sum.in.ua/s/zobrazhennja> (дата звернення: 05.01.2024).
166. Ігровий. Великий тлумачний словник сучасної української мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/ігровий> (дата звернення: 06.01.2024).

167. Ігровий. Словник української мови: в 11 томах. — Том 4, 1973. —
Стор. 9. URL: <https://sum.in.ua/s/ighrovuj> (дата звернення: 06.01.2024).
168. Ігролад. Wiktionary. URL: <https://en.wiktionary.org/wiki/ігролад> (дата
звернення: 06.01.2024).
169. Ізюмов О. П. Російсько-український словник : за новим правописом
/ О. Ізюмов. Харків; Київ: Держ. вид-во України, 1930. 629 с. URL:
[https://r2u.org.ua/data/Російсько-
український%20словник.%20О.Ізюмов%20%281930%29.pdf](https://r2u.org.ua/data/Російсько-український%20словник.%20О.Ізюмов%20%281930%29.pdf) (дата
звернення 21.12.2023).
170. Інтерфейс. Словник української мови (СУМ-20). URL:
<https://slovnyk.me/dict/newsum/інтерфейс> (дата звернення: 05.01.2024).
171. Інтерфейсний. Великий тлумачний словник сучасної української
мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/інтерфейсний> (дата звернення:
05.01.2024).
172. Інтерфейсний. Словник української мови (СУМ-20). URL:
<https://slovnyk.me/dict/newsum/інтерфейсний> (дата звернення: 05.01.2024).
173. Клавіатура. Великий тлумачний словник сучасної української мови.
URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/клавіатура> (дата звернення: 06.01.2024).
174. Клавіатура. Орфографічний словник української мови. URL:
<https://slovnyk.me/dict/orthography/клавіатура> (дата звернення: 06.01.2024).
175. Клавіатура. Словник іншомовних слів за редакцією О.С.
Мельничука. URL: https://slovnyk.me/dict/foreign_melnichuk/клавіатура
(дата звернення: 06.01.2024).
176. Клавіатура. Словник української мови (СУМ-20). URL:
<https://slovnyk.me/dict/newsum/клавіатура> (дата звернення: 06.01.2024).
177. Клавіатура. Словник української мови: в 11 томах. — Том 4, 1973. —
Стор. 172. URL: <https://slovnyk.me/dict/sum/клавіатура> (дата звернення:
06.01.2024).
178. Клавіатура. Універсальний словник-енциклопедія. URL:
<https://slovnyk.me/dict/use/клавіатура> (дата звернення: 06.01.2024).

179. Контрастність. Великий тлумачний словник сучасної української мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/контрастність> (дата звернення: 05.01.2024).
180. Контрастність. Словник української мови (СУМ-20). URL: <https://slovnyk.me/dict/newsum/контрастність> (дата звернення: 05.01.2024).
181. Контрастовий. Великий тлумачний словник сучасної української мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/контрастовий> (дата звернення: 05.01.2024).
182. Курило О. Б. Уваги до сучасної української літературної мови. Торонто: Нові Дні, 1960. 199 с.
183. Налагоджувати. Великий тлумачний словник сучасної української мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/налагоджувати> (дата звернення: 06.01.2024).
184. Налагоджувати. Словник української мови (СУМ-20). URL: <https://slovnyk.me/dict/newsum/налагоджувати> (дата звернення: 06.01.2024).
185. Неправильно — правильно. Довідник з українського слововживання М.Волощак. URL: <http://nepravylno-pravylno.wikidot.com/all> (дата звернення: 06.01.2024).
186. Параметр. Словник української мови: в 11 томах. — Том 6, 1975. — Стор. 66. URL: <https://sum.in.ua/s/parametr> (дата звернення: 04.01.2024).
187. Приближення. Словник української мови: в 11 томах. — Том 7, 1976. — Стор. 559. URL: <https://sum.in.ua/s/pryblyzhennja> (дата звернення: 17.12.2024).
188. Простовисний. Словник української мови у 20 томах. URL: <https://slovnyk.me/dict/newsum/простовисний> (дата звернення: 05.01.2024).
189. Прямовисний. Великий тлумачний словник сучасної української мови. URL: <https://slovnyk.me/dict/vts/прямовисний> (дата звернення: 05.01.2024).

190. Прямовисний. Словник української мови у 20 томах. URL: <https://slovyk.me/dict/newsum/прямовисний> (дата звернення: 05.01.2024).
191. Роздільний. Словник української мови: в 11 томах. — Том 8, 1977. — Стор. 666. URL: <https://sum.in.ua/s/rozdiljnyj> (дата звернення: 24.01.2024).
192. Русско-украинский словарь = Російсько-український словник : [в 3 т.] / АН УССР, Ин-т языковедения им. А. А. Потебни ; редкол.: И. К. Белодед (председатель) [и др.]. Киев : Наук. думка, 1969. Т. 1 : А-М / ред. тома С. И. Головащук. 1969. XXIII, 700 с. URL: http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/ua/elib.exe?Z21ID=&I21DBN=UKRLIB&P21DBN=UKRLIB&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=online_book&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=FF=&S21STR=ukr0002390%5F2 (дата звернення: 06.01.2024).
193. Словник медичної термінології / Українська Академія Наук. Ін-т Мовознавства ; ред. П. Мустяц. Київ: Держмедвидав, 1936 (Д.). 220 с.
194. Словник української мови : [у 3 т.] / упоряд. з дод. влас. матеріалу Б. Грінченко ; за ред. С. Єфремова та А. Ніковського. Київ : Горно, 1927 - 1928. Т. 1 : А-Г. 3-тє вид., випр. й допов. 1927. 428 с.
195. Словник української мови : [у 3 т.] / упоряд. з дод. влас. матеріалу Б. Грінченко ; за ред. С. Єфремова та А. Ніковського. Київ : Горно, 1927 - 1928. Т. 2 : Д-Й . – 3-тє вид., випр. й допов. 1927. 439 с.
196. Словник української мови : [у 3 т.] / упоряд. з дод. влас. матеріалу Б. Грінченко ; за ред. С. Єфремова та А. Ніковського. Київ : Горно, 1927 - 1928. Т. 3 : К-Н . 3-тє вид., випр. й допов. 1928. 479 с.
197. Українська мова: короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів / [уклад.: С. Я. Єрмоленко, С.П. Бибик, О.Г. Тодор]; за ред. С.Я. Єрмоленко. Київ: Либідь, 2001. 224 с. URL: <https://archive.org/details/terminy2001/mode/2up> (дата звернення: 19.01.2024).

198. Український правопис. 2019. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/%202019.pdf> (дата звернення 21.12.2023).
199. Шелудько, І. Російсько-український словник технічної термінології [Електронний ресурс] / І. Шелудько, Т. Садовський. Київ: Державне видавництво України, 1928. 422 с. URL: <https://r2u.org.ua/data/Російсько-український%20словник%20технічної%20термінології%20%281928%29.pdf> (дата звернення: 05.01.2024).
200. Antialiasing. Duden, Rechtschreibwörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Antialiasing> (дата звернення: 05.01.2024).
201. Audio. Wiktionary. URL: <https://en.wiktionary.org/wiki/audio-#English> (дата звернення: 05.01.2024).
202. Click. Cambridge dictionary URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/click> (дата звернення: 24.01.2024).
203. Default. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/default> (дата звернення: 05.01.2024).
204. Einstellen. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://dwds.de/wb/einstellen> (дата звернення: 04.01.2024).
205. Einstellung. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.dwds.de/wb/Einstellung> (дата звернення: 04.01.2024).
206. Grafik. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.dwds.de/wb/Grafik> (дата звернення: 04.01.2024).
207. Grafik. Duden, Rechtschreibwörterbuch der deutschen Sprache. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Grafik> (дата звернення: 05.01.2024).
208. Graphics. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/graphics> (дата звернення: 21.01.2024).

209. Master. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/master#> (дата звернення: 21.01.2024).
210. Option. Cambridge dictionary URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/option> (дата звернення: 22.01.2024).
211. Option. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.dwds.de/wb/Option> (дата звернення: 04.01.2024).
212. Parametr. Wikisłownik. URL: <https://pl.wiktionary.org/wiki/parametr> (дата звернення: 04.01.2024).
213. Reset. Merriam-Webster dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/reset> (дата звернення: 24.01.2024).
214. Set. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/set> (дата звернення: 22.01.2024).
215. Setting. Cambridge dictionary URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/setting> (дата звернення: 22.01.2024).
216. Standard. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.dwds.de/wb/Standard> (дата звернення: 05.01.2024).
217. Toggle. Cambridge dictionary URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/toggle> (дата звернення: 24.01.2024).
218. Auflösung. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.dwds.de/wb/Aufl%C3%B6sung> (дата звернення: 20.04.2024).
219. Auflösen. Duden, Rechtschreibwörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/aufloesen> (дата звернення: 20.04.2024).
220. Master. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. URL: <https://www.dwds.de/wb/Master> (дата звернення: 20.04.2024).

221. Master. Wiktionary. URL: <https://de.wiktionary.org/wiki/Master> (дата звернення: 20.04.2024).
222. Master. Wiktionary. URL: <https://en.wiktionary.org/wiki/master> (дата звернення: 20.04.2024).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Відеогра Dorfromantik (версія 1.0.5 22042711). Офіційний сайт розробника: <https://toukana.com/dorfromantik/> (дата звернення: 02.12.2023).
2. Відеогра Station to Station (версія 1.0 (3355)). Офіційний сайт розробника: <https://prismatika.games/game/station-to-station/> (дата звернення: 02.12.2023).
3. Відеогра Trüberbrook (версія 1.16). Офіційний сайт розробника: <http://trueberbrook.com/> (дата звернення: 02.12.2023).

ZUSAMMENFASSUNG

Das Thema der Arbeit lautet „Lokalisierung von Einstellungen der Computerspiele in deutschen und ukrainischen Übersetzungen“. Die Relevanz der Studie ergibt sich aus der Tatsache, dass sich die Computertechnologien im 21. Jahrhundert mit einer sehr hohen Geschwindigkeit entwickeln und in Form von Computerspielen in der Freizeit in großem Umfang eingesetzt werden. In den letzten Jahren ist die Nachfrage nach einer ukrainischen Lokalisierung von Computerspielen in der ukrainischen Gamer-Community erheblich gestiegen. Terminologische Einheiten sind ein untrennbarer Bestandteil von Software und Computerspielen, insbesondere in den Einstellungen. Einer der Bereiche der Übersetzungswissenschaft, auch im Terminologiebereich, ist die Untersuchung von Simulakren. Studien über terminologische Simulakren wurden bisher nur im Bereich der medizinischen Übersetzung durchgeführt. Daher besteht die Notwendigkeit, die Terminologie der ukrainischen und deutschen Computerspiellokalisierungen zu analysieren und die Qualität der ukrainischen Lokalisierung zu verbessern sowie den Einfluss der russischen Sprache auf das Ukrainische zu untersuchen.

Ziel dieser Forschungsarbeit ist es, deutsche und ukrainische Lokalisierung von Einstellungen der Computerspiele zu vergleichen sowie die Qualität der ukrainischen Lokalisierung zu untersuchen und Möglichkeiten zu ihrer Verbesserung zu analysieren, insbesondere durch die Identifizierung von Übersetzungsfehlern und Simulakren.

Ein Forschungsobjekt ist der terminologische und allgemeinsprachliche Wortschatz der Einstellungen von Computerspielen. Der Gegenstand der Studie wird durch die Besonderheiten des Untersuchungsobjektes in deutscher und ukrainischer Sprache gebildet. Als Materialien der Forschung gelten die deutschen, englischen und ukrainischen Lokalisierungen der Computerspiele *Dorfromantik*, *Station to Station* und *Trüberbrook*.

Die Studie vergleicht erstmals Übersetzungstaktiken in der deutschen und ukrainischen Lokalisierung von Computerspielen und untersucht darüber hinaus allgemeinsprachliche und terminologische Simulakren im Bereich „Informationstechnologien“ anhand der ukrainischen Lokalisierung von

Computerspielen. Außerdem wurde erstmals der Unterschied zwischen Simulakren und Übersetzungsfehlern analysiert. Die praktische Bedeutung der Forschungsergebnisse liegt in der Möglichkeit, die Arbeit als Anschauungsmaterial für den Unterricht von Studierenden des Fachs „Terminologielehre“ zu verwenden. Die Studie kann auch von Übersetzer*innen, die im Bereich der Software- und Computerspiellokalisierung arbeiten, zur Verbesserung der Übersetzungsqualität genutzt werden.

Unter Lokalisierung versteht man die Anpassung von Software an die sprachlichen, kulturellen und funktionalen Anforderungen eines bestimmten Zielmarktes oder -publikums. Die Übersetzung ist nur ein Teil der Lokalisierung, da bei letzterer nicht nur der Text, sondern auch nichtsprachliche Informationen wie Maßeinheiten, Währungen, Datums- und Zeitformate, Farben usw. angepasst werden müssen.

Auch nach der Unabhängigkeit der Ukraine blieb die Industrie der Lokalisierung von Computerspielen lange Zeit unterentwickelt. Der Grund dafür war die größere Gewinnmöglichkeit der russischsprachigen Lokalisierung für die Entwickler von Computerspielen und der Glaube, dass die ukrainische Bevölkerung Russisch versteht und keine Probleme mit der Verwendung der russischen Lokalisierung haben wird. Im Laufe der Zeit begannen jedoch engagierte Spieler, sich zu organisieren und Videospiele kostenlos zu lokalisieren und ihre Übersetzungen im Internet zu verbreiten. Nach dem großangelegten Angriff auf die Ukraine wurde die ukrainische Lokalisierung unter den ukrainischen Spielern immer populärer, und die weltweite Unterstützung war der Grund dafür, dass die Computerspielhersteller begannen, ihre Produkte auf Ukrainisch zu übersetzen.

In den letzten Jahren ist die Lokalisierung von Computerspielen zu einem Forschungsgegenstand für Übersetzungswissenschaftler*innen geworden. Zu den akademischen Studien in diesem Bereich gehören Artikel und Diplomarbeiten, in denen übersetzerische Analyse der Lokalisierungen durchgeführt wird. Außerdem werden die Konzepte der Lokalisierung, Möglichkeiten zur Entwicklung der erforderlichen Kompetenzen bei Übersetzern, die Analyse der Qualität der

Lokalisierung, Übersetzungsschwierigkeiten und Möglichkeiten zu ihrer Überwindung sowie weitere Perspektiven für diesen Wirtschaftsbereich untersucht.

Eine Terminologie ist die Grundlage der fachlichen Kommunikation. Ein Terminus ist eine Kombination aus einem Begriff und seiner Benennung. In der ukrainischen Sprache sind die wichtigsten Methoden zur Bildung von IT-Begriffen die Terminologisierung des allgemeinsprachlichen Wortschatzes und die Bildung von terminologischen Wortverbindungen, mit weniger produktiven vollständigen und unvollständigen Entlehnungen. Im Deutschen werden im Vergleich zum Ukrainischen am häufigsten vollständige Entlehnungen aus dem Englischen vorgenommen, während Komposita und terminologische Wortverbindungen häufig genutzt werden. Daraus lässt sich schließen, dass das Deutsche eher dazu neigt, Entlehnungen aus anderen Sprachen vorzunehmen, während das Ukrainische interne Ressourcen zur Bildung von IT-Begriffen nutzt.

Es wurden die wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema analysiert und festgestellt, dass ein Simulakrum eine Kopie ist, die keinen Bezug zur Realität hat. Ein Simulakrum verweist auf ein anderes Simulakrum und verliert seine Verbindung zu realen Objekten oder Phänomenen. Aus der Sicht der Übersetzungswissenschaft ist die Übersetzung eine Simulation. Ein terminologisches Simulakrum ist ein falsch wiedergegebener Begriff, der die objektive Realität verfälscht. Simulakren werden in inner- und außersprachliche Simulakren unterteilt.

In der ukrainischen Sprache ist der Hauptgrund für die Entstehung von Simulakren die Sprachpolitik der Sowjetunion, die darauf abzielte, die ukrainische Sprache der russischen Sprache ähnlich zu machen, indem Unterschiede nivelliert und ähnliche Merkmale künstlich hervorgehoben wurden. Weitere mögliche Gründe für die Entstehung von Simulakren sind die Kreativität des Übersetzers, die sich insbesondere auf der Wort- und Begriffsebene ausdrückt, sowie übersetzerische Fehler. Es wurde festgestellt, dass ein Fehler eine unmotivierte Verletzung der Sprachnorm ist, während ein Simulakrum als Ergebnis einer Verzerrung und Ersetzung der Norm entsteht, die durch subjektive Faktoren verursacht wird.

Es wurde festgestellt, dass die ukrainische Lokalisierung sowohl bei der Übersetzung von allgemeinsprachlichen lexikalischen Einheiten als auch bei der Wiedergabe von Termini durch Domestizierung gekennzeichnet ist, da die vorherrschende Taktik die Auswahl von Entsprechungen in der ukrainischen Sprache ist. Die deutsche Lokalisierung ist durch die Dominanz der Ersetzung durch Äquivalenten bei der Übersetzung allgemeinsprachlichen lexikalischen Einheiten gekennzeichnet, d. h. die Domestizierung ist typischer, während sich die Übersetzer bei der Wiedergabe von Begriffen an die sogenannte „goldene Mitte“ hielten, da neben der Ersetzung durch Äquivalenten und der Lehnübersetzung auch die vollständige Entlehnung aus dem Englischen recht häufig ist.

Darüber hinaus werden die gelungenen Entsprechungen zu den Termini untersucht, die in den analysierten Computerspielen vorkommen. Diese Entsprechungen zeichnen sich durch Klarheit, Genauigkeit und die Einhaltung der Sprachnorm aus. Diese gelungenen Entsprechungen sind angesichts der begrenzten Anzahl der in der Zeile zugelassenen Zeichen relativ kompakt.

Es wurden auch Übersetzungsfehler und Simulakren unter den Entsprechungen festgestellt. In der deutschen Lokalisierung wurde unter den wiedergegebenen Termini ein pragmatischer Fehler festgestellt, der darauf zurückzuführen ist, dass die Übersetzer eine maschinelle Übersetzung verwendeten und die Funktion des entsprechenden Parameters im Spiel nicht verstanden. Bei der Übersetzung von allgemeinsprachlichen Einheiten in der ukrainischen Lokalisierung wurden drei lexikalisch-semantische Simulakren gefunden. Der Grund für ihr Auftreten ist die Sprachpolitik der Sowjetunion, die darauf abzielte, die ukrainische Sprache dem Russischen anzunähern. Ein sprachlicher Fehler wurde auch bei den allgemeinsprachlichen Einheiten entdeckt. In diesem Fall haben die ukrainischen Übersetzer ähnliche Wortverbindungen mit Verben inkonsistent wiedergegeben. Ein möglicher Grund für diese Inkonsistenz könnte die maschinelle Übersetzung sein. Bei den wiedergegebenen Termini in der ukrainischen Lokalisierung wurden sechs Simulakren gefunden. Fünf davon sind intralinguale Simulakren, die durch die künstliche Assimilierung der ukrainischen und russischen Sprache entstanden sind.

Eines der identifizierten terminologischen Simulakren ist ein Simulakrum der außersprachlichen Ebene. Es ist das Ergebnis einer kreativen Bildung von Termini und füllt eine Lücke in der ukrainischen Sprache. Unter den terminologischen Entsprechungen wurden auch zwei Übersetzungsfehler identifiziert, von denen einer ein sprachlicher Fehler und der andere ein pragmatischer Fehler ist, der durch Synonymie in der ukrainischen Sprache entstanden ist. Zur Verbesserung der Qualität deutscher und ukrainischer Lokalisierungen von Einstellungen der Computerspiele werden in der Studie bessere Entsprechungen vorgeschlagen.

Die Forschung zeigte, dass die Lokalisierung von Einstellungen der Computerspiele verbessert werden muss und dass eine lexikografische Analyse in Verbindung mit einer strukturell-semantischen Analyse ein wirksames Instrument zur Identifizierung und Beseitigung von Fehlern und Simulakren ist. Es ist wichtig, weitere Untersuchungen zur Software- und Computerspielterminologie zur Verbesserung und Entwicklung des terminologischen Systems des Informationstechnologiebereichs durchzuführen.

ДОДАТКИ

Додаток А

Англійсько-німецько-український глосарій лексики з налаштувань відеоігор

Цей додаток містить терміни сфери комп'ютерних технологій та загальноживану лексику з налаштувань досліджуваних відеоігор. У глосарії подано лексику англійською, німецькою та українською мовами у тому вигляді, як вони представлені у відеоіграх, але із зазначенням роду та числа іменників (f позначає жіночий рід, m — чоловічий, n — середній, Pl. позначає множину). До виявлених під час дослідження перекладацьких помилок та симулякрів подано запропоновані у дослідженні варіанти відтворення у дужках після оригінальних відповідників. Окрім поділу на терміни та загальноживану лексику здійснено тематичний поділ лексичних одиниць, який відповідає тематичному поділу, застосованому у роботі, що своєю чергою полегшує користування глосарієм. У межах тематичного розділу лексичні одиниці подано в алфавітному порядку.

Терміни

Налаштування зображення

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Antialiasing	Antialiasing (n)	Згладжування (n)
Auto detect settings	Einstellungen (f, Pl.) autom. Erkennung (f) (Einstellungen autom. erkennen)	Задати налаштування (n, Pl.) автоматично (підібрати налаштування автоматично)
Contrast	Kontrast (m)	Контрастність (f) (контрастовість (f))
FPS	FPS	FPS
Fullscreen	Vollbild (n)	На весь екран (m)

Graphics	Grafik (f)	Графіка (f)
Graphics quality preset	Grafikqualität-Voreinstellungen (f, Pl.)	Якість (f) графіки за замовчуванням (початкові налаштування (n, Pl.) графіки)
Graphics settings	Grafikeinstellungen (f, Pl.)	Налаштування (n, Pl.) графіки
Max. framerate	Max. Framerate (f)	Макс. частота (f) кадрів
Post Processing	Post Processing (n)	Подальша обробка (f)
Reset to default	Auf Standard (m) zurücksetzen	Повернути налаштування (n, Pl.) за замовчуванням (повернути початкові налаштування (n, Pl.))
Resolution	Auflösung (f)	Роздільність (f)
Screen	Bildschirm (m)	Екран (m)
Screen settings	Bildschirm-Einstellungen (f, Pl.)	Налаштування (n, Pl.) екрана
Translucent UI	Durchscheinendes UI (n)	Напівпрозорий інтерфейс (m)
Video Options	Video Optionen (f, Pl.)	Налаштування (n, Pl.) відео
Vsync	VSycn (f)	Вертикальна синхронізація (f)
Window mode	Fenstermodus (m)	Віконний режим (m)
Windowed	Fenster (n)	У вікні (n)
Windowed fullscreen	Fenstervollbild (n)	Вікно (n) на весь екран

Налаштування звуку

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Audio	Audio (n)	Аудіо (n), звук (m)
Audio Options	Audio Optionen (f, Pl.)	Параметри (m, Pl.) аудіо
Audio settings	Audioeinstellungen (f, Pl.)	Налаштування (n, Pl.) звуку
FX Volume	FX Lautstärke (f)	Гучність (f) звуків
Master volume	Gesamtlautstärke (f)	Загальна гучність (f)
Music Volume	Musik Lautstärke / Musiklautstärke (f)	Гучність (f) музики
SFX volume	Lautstärke Soundeffekte (m, Pl.)	Гучність (f) звуків

Налаштування керування

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Audio language	Sprache (f) Audio	Мова (f) аудіо
Delete	Löschen	Видалити
Display subtitles	Untertitel (m) anzeigen	Субтитри (m, Pl.)
Gameplay / Gameplay options	Gameplay (n) / Gameplay Optionen (f, Pl.)	Ігролад (m)
Keyboard	Tastatur (f)	Клавіатура (f) (клавіатура (f))

Keyboard settings	Tastatur-Einstellungen (f, Pl.)	Налаштування (n, Pl.) клавіатури (налаштування клавіатури)
Open or close menu	Menü (n) öffnen oder schließen	Відкрити / закрити меню (n)
Place Tile with Click	Kärtchen (n) mit Mausklick (m, n) platzieren	Розміщувати плитку (f) клацанням
Station Mode Hotkeys	Bahnhofsmodus-Hotkeys (m, Pl.)	Гарячі клавіші (f, Pl.) у режимі станції
Subtitle language	Sprache Untertitel (m)	Мова (f) тексту
Toggle HUD	HUD (n) an / aus	Приховати / показати інтерфейс (m)
Toggle UI	UI (n) ein-/ausblenden	Перемкнути інтерфейс (m)

Інші налаштування

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Collection of data	Erhebung (f) der Daten (Pl.)	Надсилання (n) та обробка (f) даних (надсилання (n) та оброблювання (n) даних)
Enable analytics	Analytik (f) aktivieren	Дозволити збір (m) даних (дозволити збирання (n) даних)

Game settings	Spieleinstellungen	Налаштування (n, Pl.) гри
Personal data	Persönliche Daten (Pl.)	Дані (Pl.) про гравців
Privacy policy	Datenschutzerklärung (f)	Розділ (m) про політику приватності
Privacy settings	Privatsphäre (f)	Налаштування (n, Pl.) приватності
Reset	Standard (m)	Скинути
Show Debug UI	Debug UI (n) anzeigen	Показувати інтерфейс (m) зневаджувача (показувати інтерфейс (m) налагоджувача)
Show framerate	Framerate (f) anzeigen	Показати частоту (f) кадрів

Загальноживана лексика

Налаштування зображення

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Custom	Individuell	Налашт.
Decoration	Dekoration (f)	Оздоблення (n)
Dynamic background color	Dynamische Hintergrundfarbe (f)	Змінний колір (m) тла
High	Hoch	Висока
Low	Niedrig	Низька
Medium	Mittel	Середня
Off	Aus	Вимкнено

Quality	Qualität (f)	Якість (f)
Unlimited	Unbegrenzt	Необмеж.
Very Low	Sehr niedrig	Дуже низька
Video	Video (n)	Відео (n)

Налаштування звуку

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Environment	Umgebung (f)	Оточення (n)
General	Allgemein	Загальний
Music	Musik (f)	Музика (f)
Voices	Stimmen (f, Pl.)	Озвучення (n)

Налаштування керування

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Back	Zurück	Назад
Camera	Kamera (f)	Камера (f)
Camera move back	Kamera (f) nach hinten bewegen	Зміщення (n) камери назад (зсовувати камеру назад)
Camera move forward	Kamera (f) nach vorne bewegen	Зміщення (n) камери вперед (зсовувати камеру вперед)

Camera move left	Kamera (f) nach links bewegen	Зміщення (n) камери вліво (зсовувати камеру вліво)
Camera move right	Kamera (f) nach rechts bewegen	Зміщення (n) камери вправо (зсовувати камеру вправо)
Camera rotate left	Kamera (f) nach links drehen	Поворот (m) камери вліво (повертати камеру вліво)
Camera rotate right	Kamera (f) nach rechts drehen	Поворот (m) камери вправо (повертати камеру вправо)
Camera Speed	Kamerageschwindigkeit (f)	Швидкість (f) камери
Camera zoom in	Kamera (f) hineinzoomen	Приближення (n) камери (наближувати камеру)
Camera zoom out	Kamera (f) herauszoomen	Віддалення (n) камери (віддаляти камеру)
Check level status	Levelstatus (m) überprüfen	Перевірити прогрес (m) на рівні
Classic Mode	Klassischer Modus (m)	Звичайна гра (f)
Confirm	Bestätigen	Підтвердити
Controls	Steuerung (f)	Керування (n)
Creative Mode	Kreativmodus (m)	Творчість (f)
Delete Tile	Kärtchen (n) entfernen	Вилучити плитку (f)
Discard Tile	Kärtchen (n) abwerfen	Пропустити плитку (f)
Eyedropper	Pipette (f)	Копіювання (n) плитки

Freeze Tile Stack	Stapel (m) anhalten	Заморозити верхню плитку (f)
Generate Matching Tile	Erzeuge passendes Kärtchen (n)	Створити відповідну плитку (f)
Highlight Quests	Markiere Quests (f; n, m рідко)	Підсвічувати активні завдання (n, Pl.)
Increase Camera Speed	Kamerageschwindigkeit (f) erhöhen	Пришвидшити камеру (f)
Kids mode	Kindermodus (m)	Дитячий режим (m)
Move Camera	Kamera (f) bewegen	Рухати камеру (f)
Place Tile	Kärtchen (n) platzieren	Розмістити плитку (f)
Reset Camera	Kamera (f) zurücksetzen	Скинути камеру (f)
Rotate Camera	Kamera (f) rotieren	Обернути камеру (f)
Rotate station left	Bahnhof (m) links drehen	Повернути станцію (f) вліво (повертати станцію вліво)
Rotate station right	Bahnhof (m) rechts drehen	Повернути станцію (f) вправо (повертати станцію вправо)
Rotate Tile	Kärtchen (n) rotieren	Обернути плитку (f)
Rotation Speed	Rotationsgeschwindigkeit (f)	Швидкість (f) обертання
Station mode	Bahnhofsmodus (m)	Режим (m) станції
Zoom Camera	Kamera (f) zoomen	Масштабувати
Zoom Speed	Zoomgeschwindigkeit (f)	Швидкість (f) наближення

Інші налаштування

<i>Англійською</i>	<i>Німецькою</i>	<i>Українською</i>
Accept	Annehmen	Прийняти
Apply	Anwenden	Застосувати
Basic	Normal	Важливі
Clear progress	Fortschritt (m) zurücksetzen	Скинути поступ (m)
Decline	Ablehnen	Відхилити
Detailed	Detailliert	Усі
Game	Spiel (n)	Гра
Highlight matching edges	Passende Kanten (m, Pl.) hervorheben	Підсвічувати відповідні краї (m, Pl.)
Language	Sprache (f)	Мова (f)
None	Keine	Нічого
Other	Anderes	Інше
Run in background	Läuft im Hintergrund (m)	Працювати згорненою
Tooltips	Hilfetexte (m, Pl.)	Підказки (f, Pl.)
Tutorials	Tutorials (n, Pl.)	Навчання (n)

Приклади локалізації налаштувань відеоігор англійською, німецькою та українською мовами

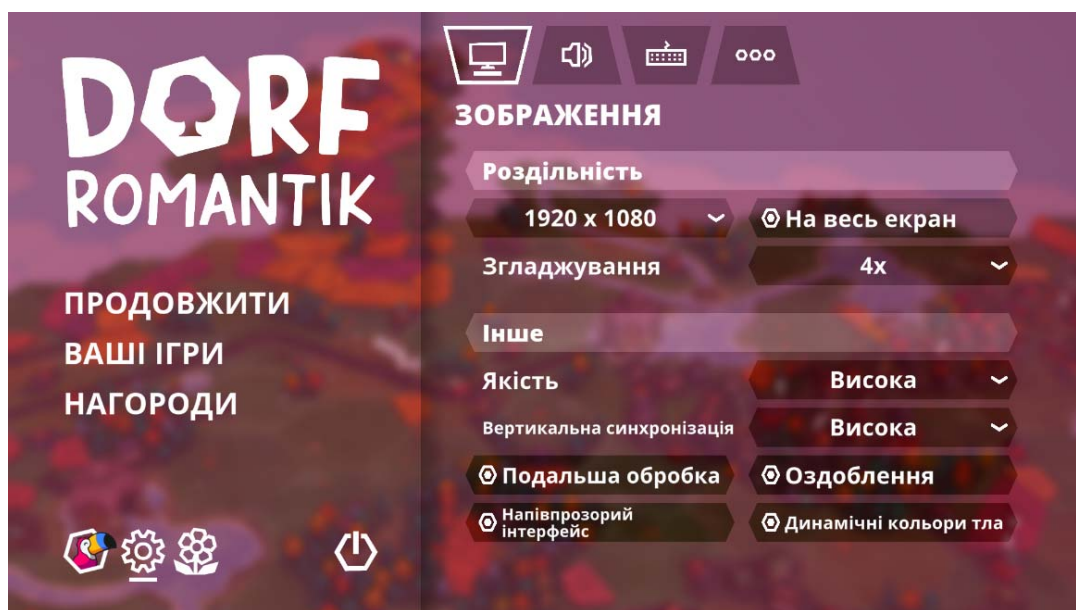
Цей додаток містить знятки екрана налаштувань усіх відеоігор, що були проаналізовані в роботі. Для зручності орієнтування у додатку знятки були поділені за відеоіграми, мовами локалізацій та тематичними категоріями, що відповідають тематичному поділу в роботі та додатку А та розташовані в тому ж порядку. Знятки 1–21 є знятками відеоігри Dorfromantik, знятки 22–40 — відеоігри Station to Station, знятки 40–48 — відеоігри Trüberbrook. У межах однієї категорії знятки подано в порядку англійська локалізація → німецька локалізація → українська локалізація.



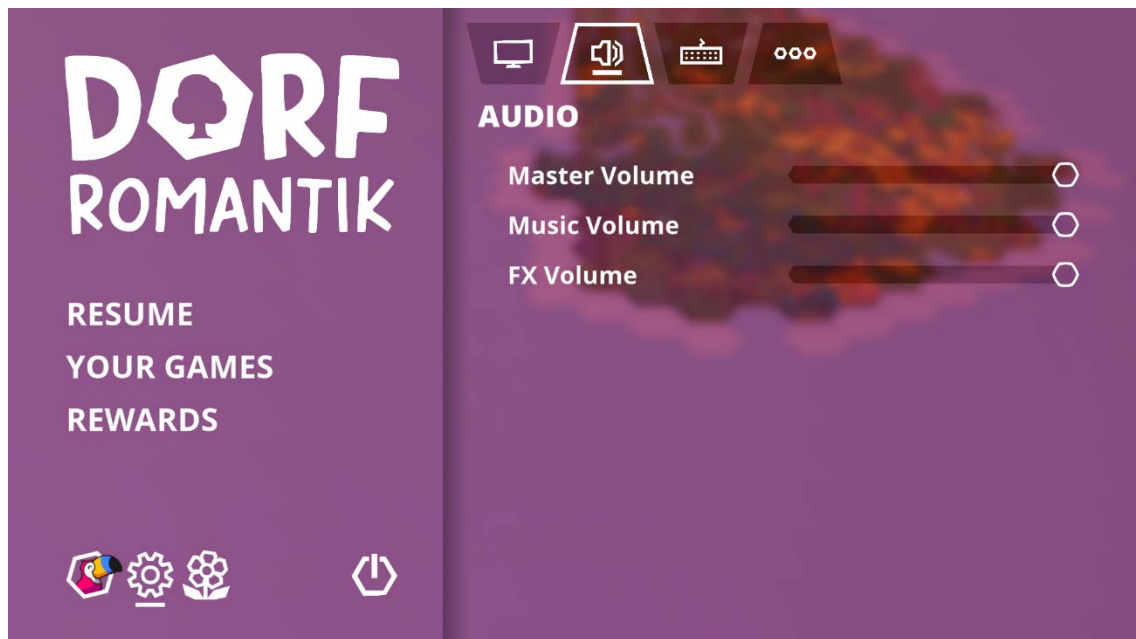
Зняток екрана 1. Англійська локалізація налаштувань зображення відеоігри Dorfromantik.



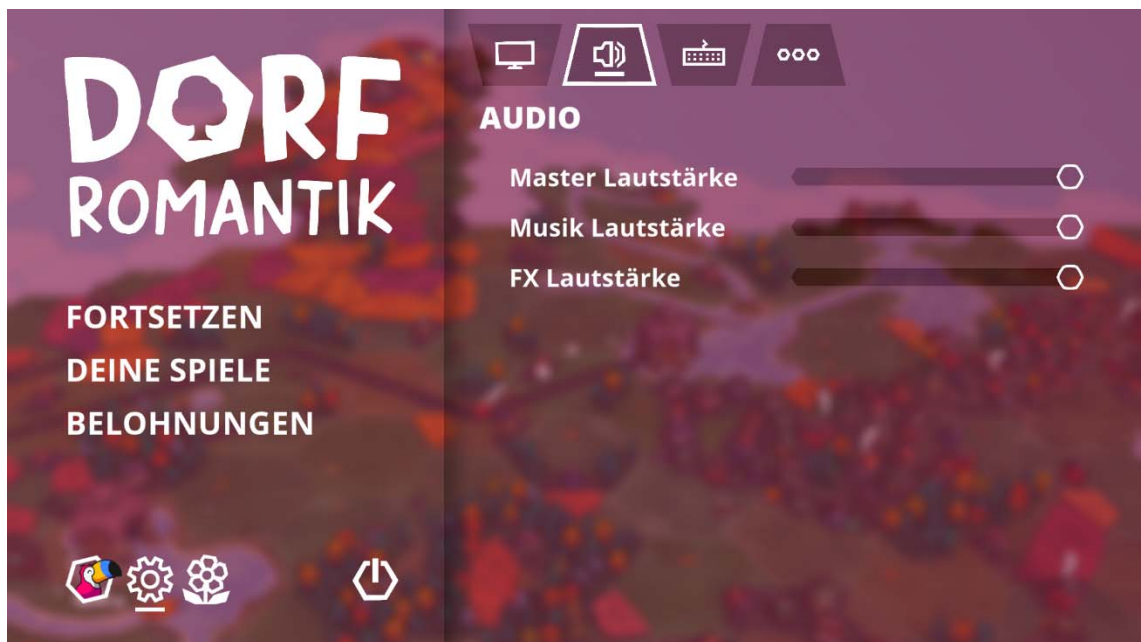
Зняток екрана 2. Німецька локалізація налаштувань зображення відеогри Dorfromantik.



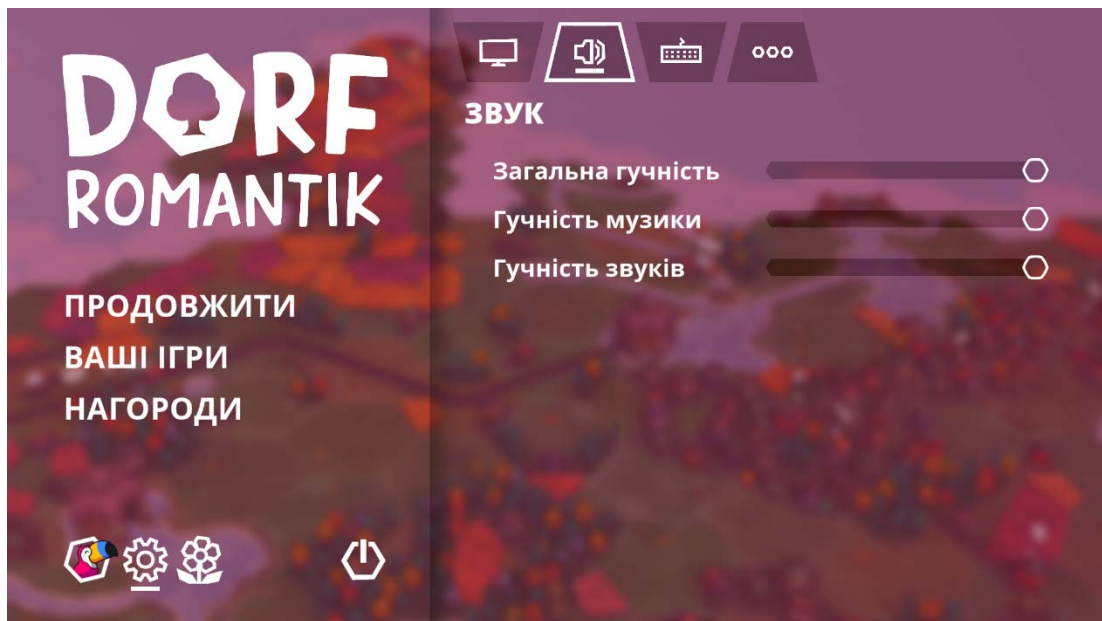
Зняток екрана 3. Українська локалізація налаштувань зображення відеогри Dorfromantik.



Зняток екрана 4. Англійська локалізація налаштувань звуку відеогри Dorffromantik.



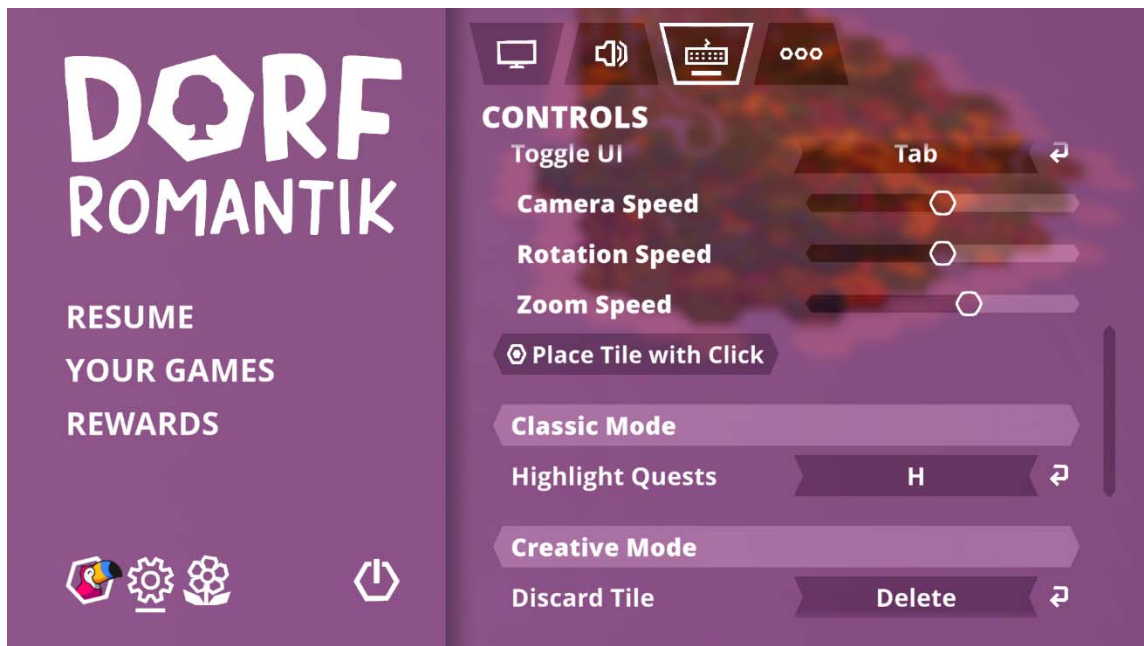
Зняток екрана 5. Німецька локалізація налаштувань звуку відеогри Dorffromantik.



Зняток екрана 6. Українська локалізація налаштувань звуку відеогри Dorfromantik.



Зняток екрана 7. Англійська локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



Зняток екрана 8. Англійська локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



Зняток екрана 9. Англійська локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



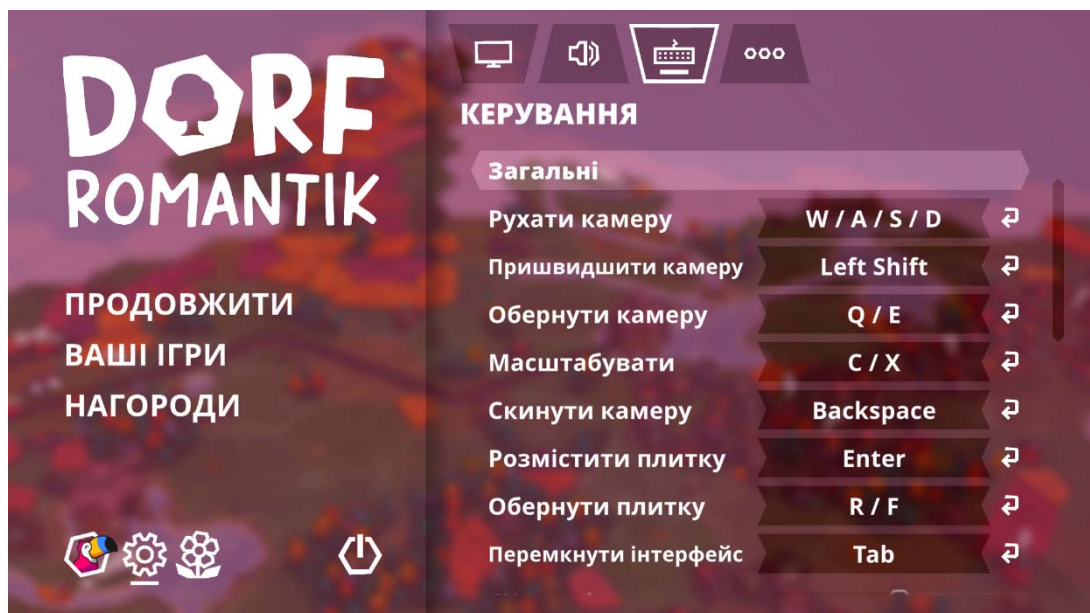
Зняток екрана 10. Німецька локалізація налаштувань керування відеогри Dorffromantik.



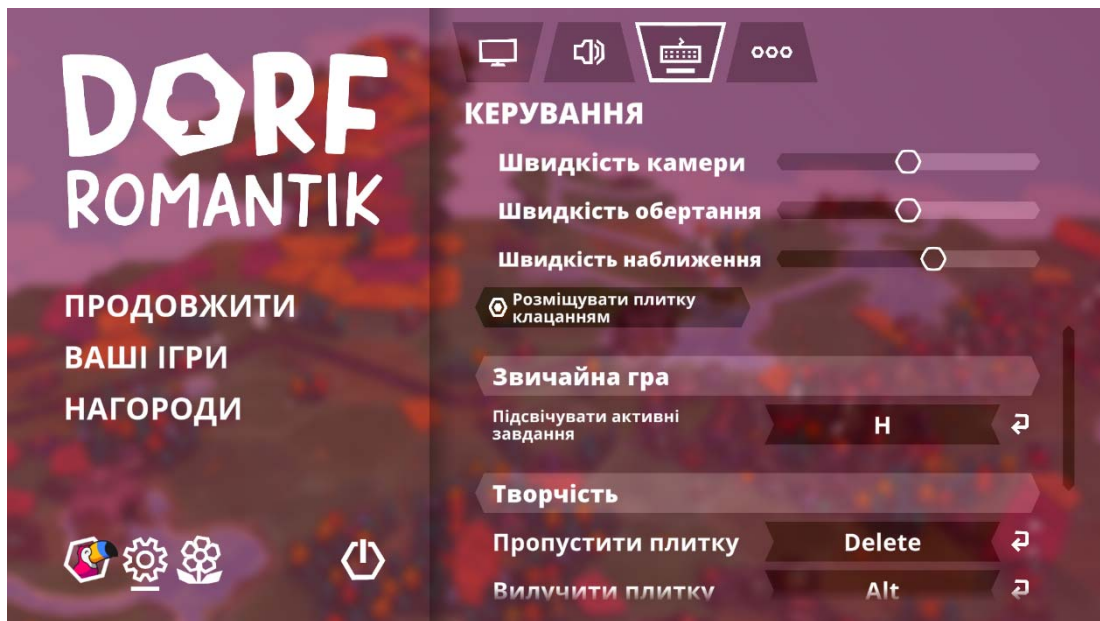
Зняток екрана 11. Німецька локалізація налаштувань керування відеогри Dorffromantik.



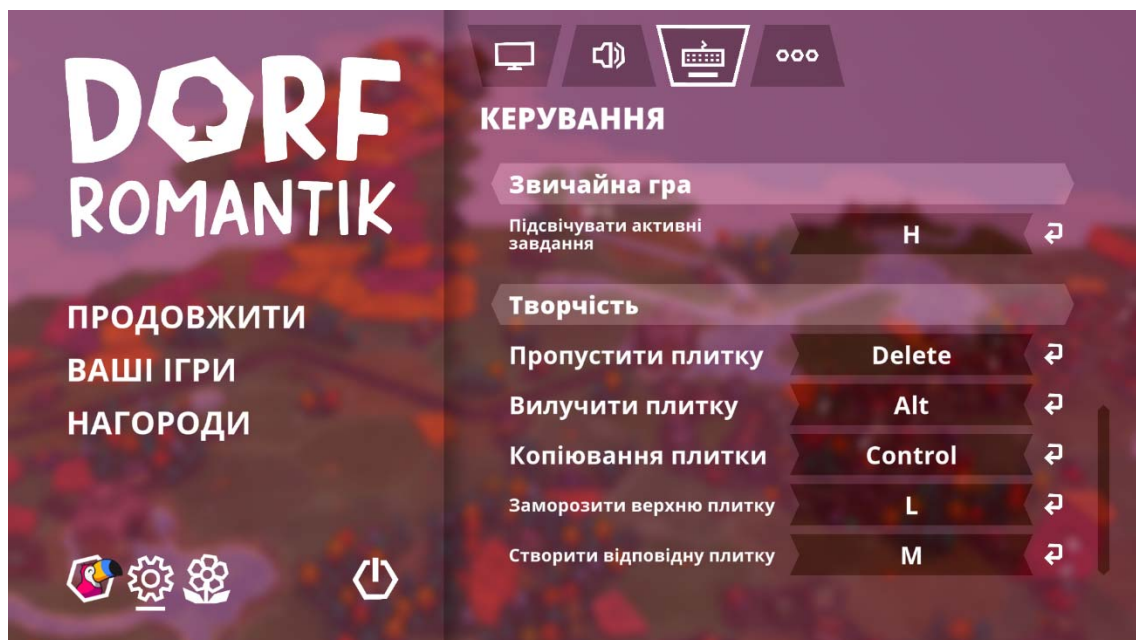
Зняток екрана 12. Німецька локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



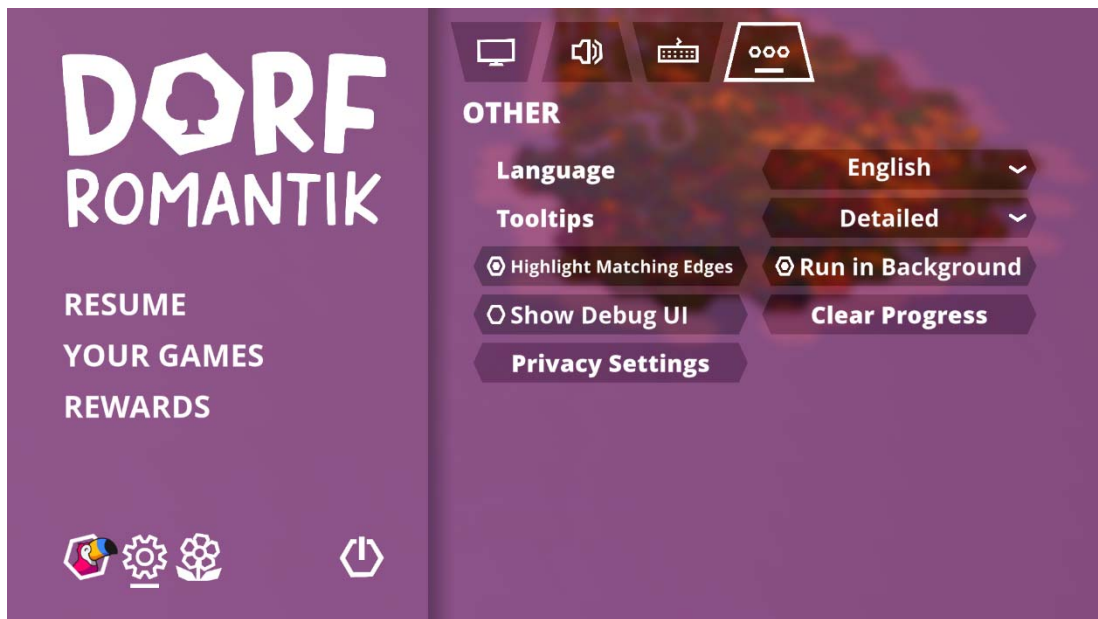
Зняток екрана 13. Українська локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



Зняток екрана 14. Українська локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



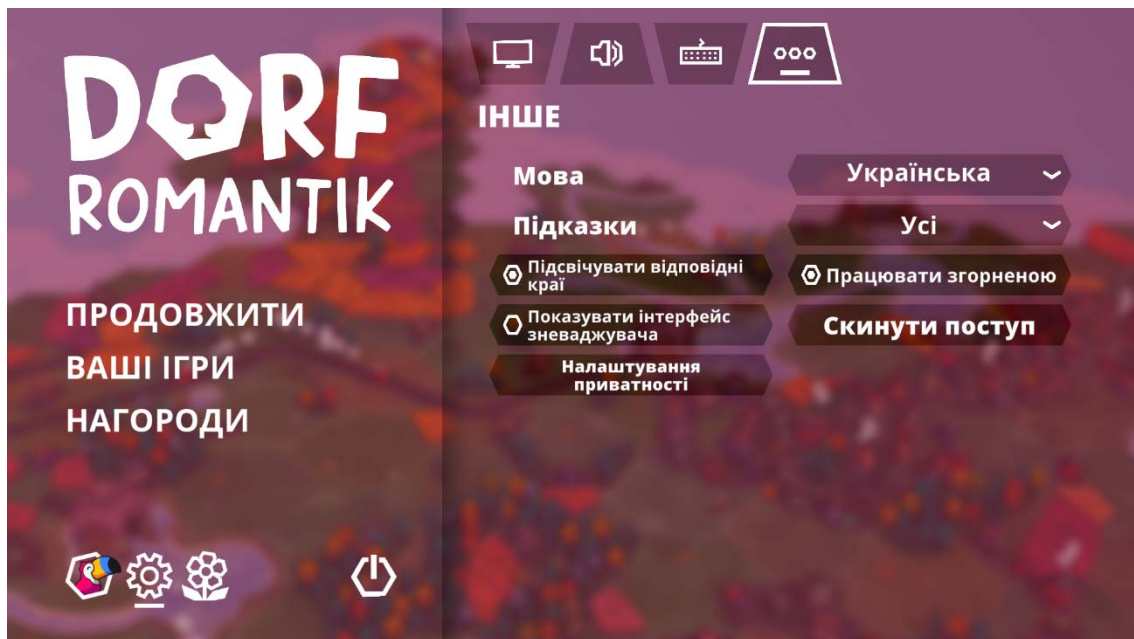
Зняток екрана 15. Українська локалізація налаштувань керування відеогри Dorfromantik.



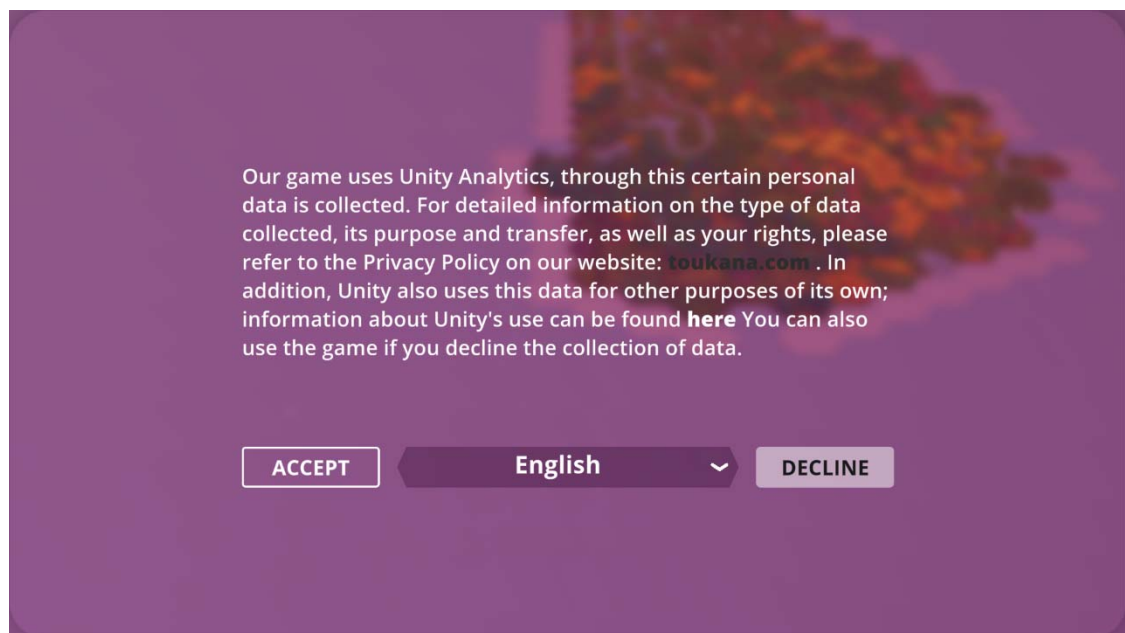
Зняток екрана 16. Англійська локалізація інших налаштувань відеогри Dorfromantik.



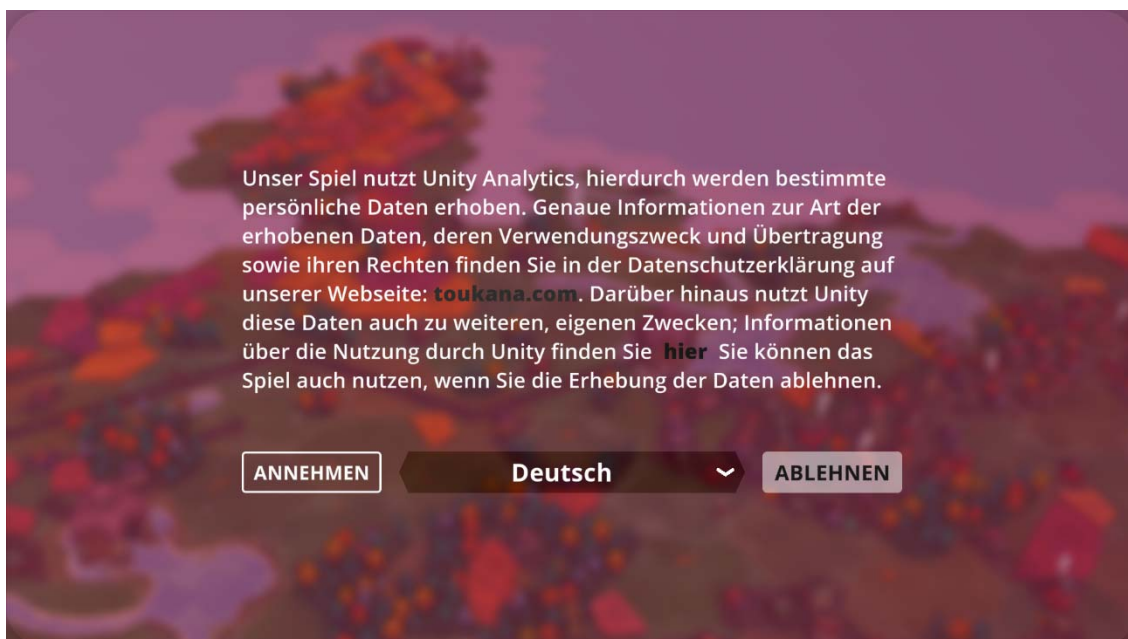
Зняток екрана 17. Німецька локалізація інших налаштувань відеогри Dorfromantik.



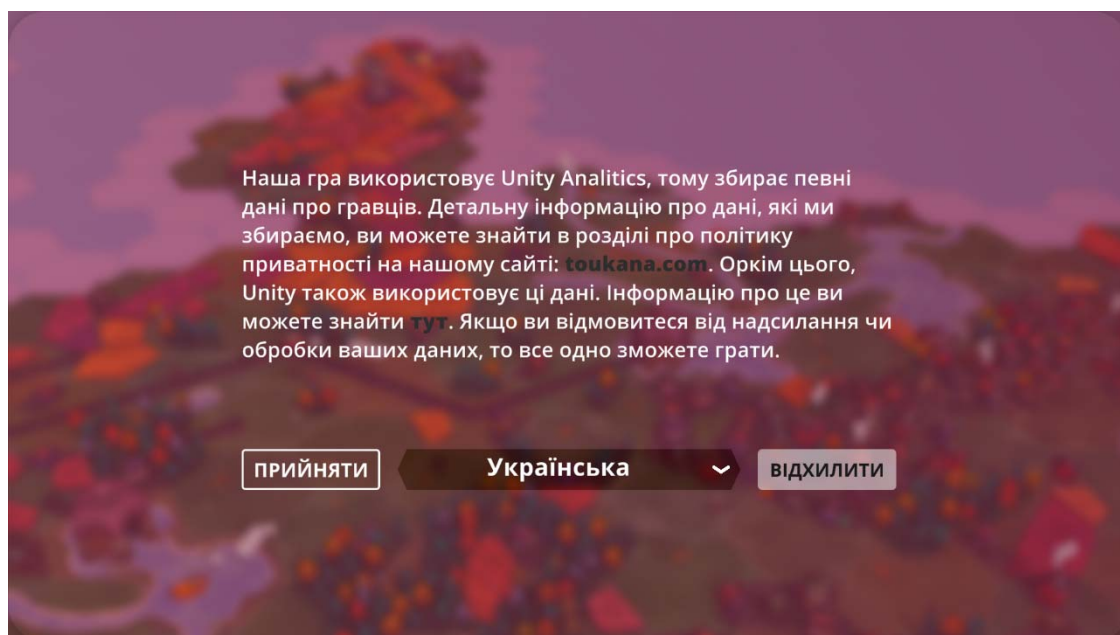
Зняток екрана 18. Українська локалізація інших налаштувань відеогри Dorfromantik.



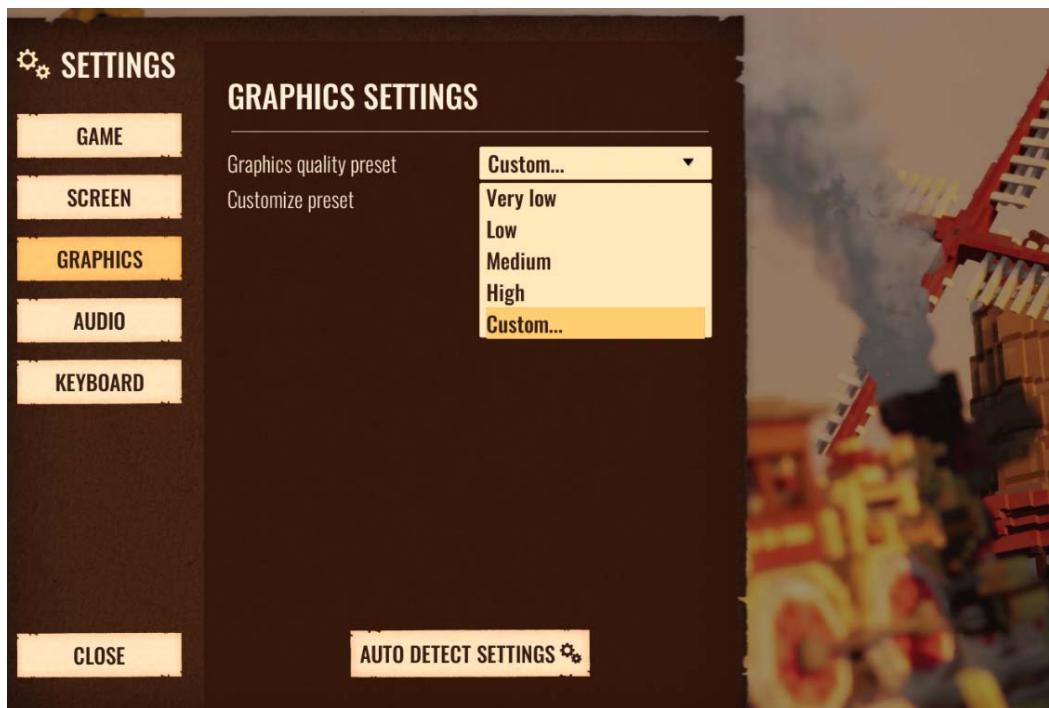
Зняток екрана 19. Англійська локалізація налаштувань приватності відеогри Dorfromantik.



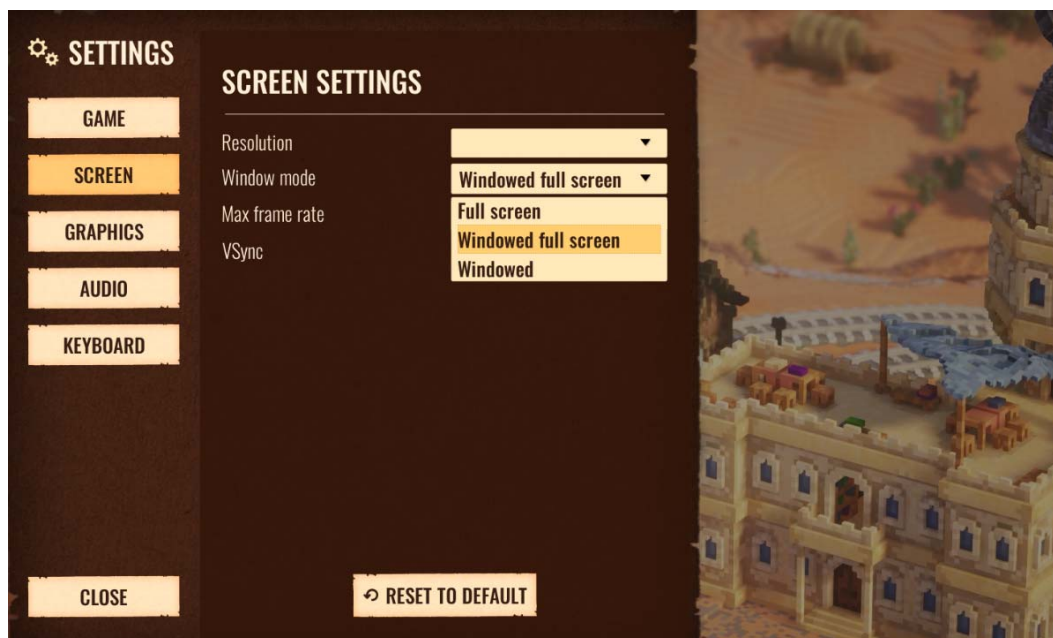
Зняток екрана 20. Німецька локалізація налаштувань приватності відеогри Dorfromantik.



Зняток екрана 21. Українська локалізація налаштувань приватності відеогри Dorfromantik.



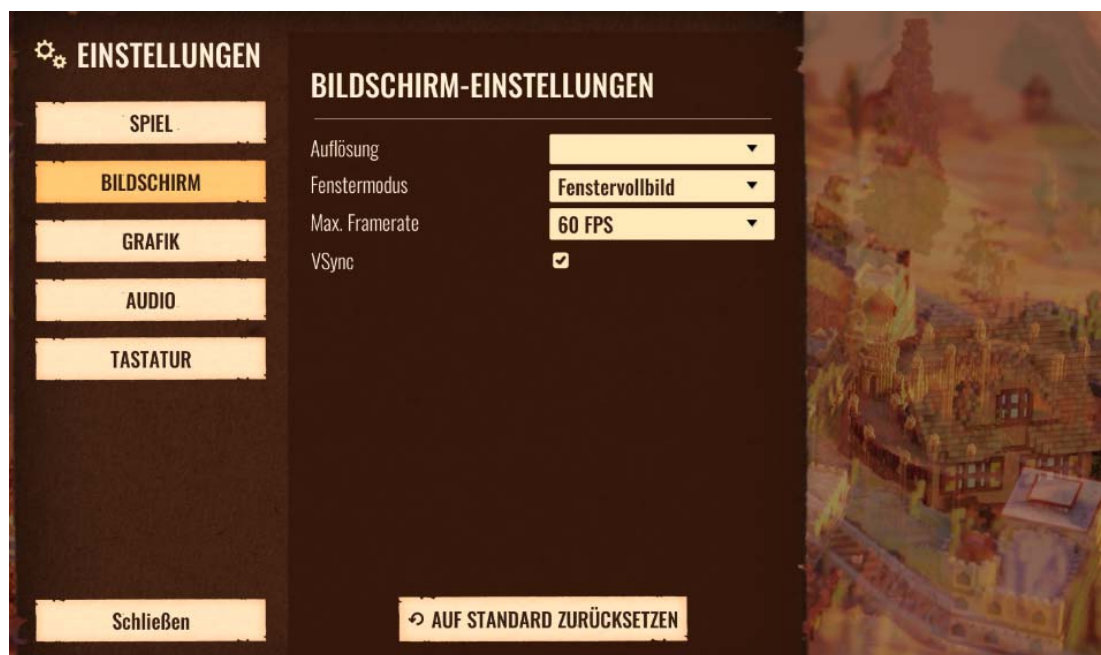
Зняток екрана 22. Англійська локалізація налаштувань зображення відеогри Station to Station.



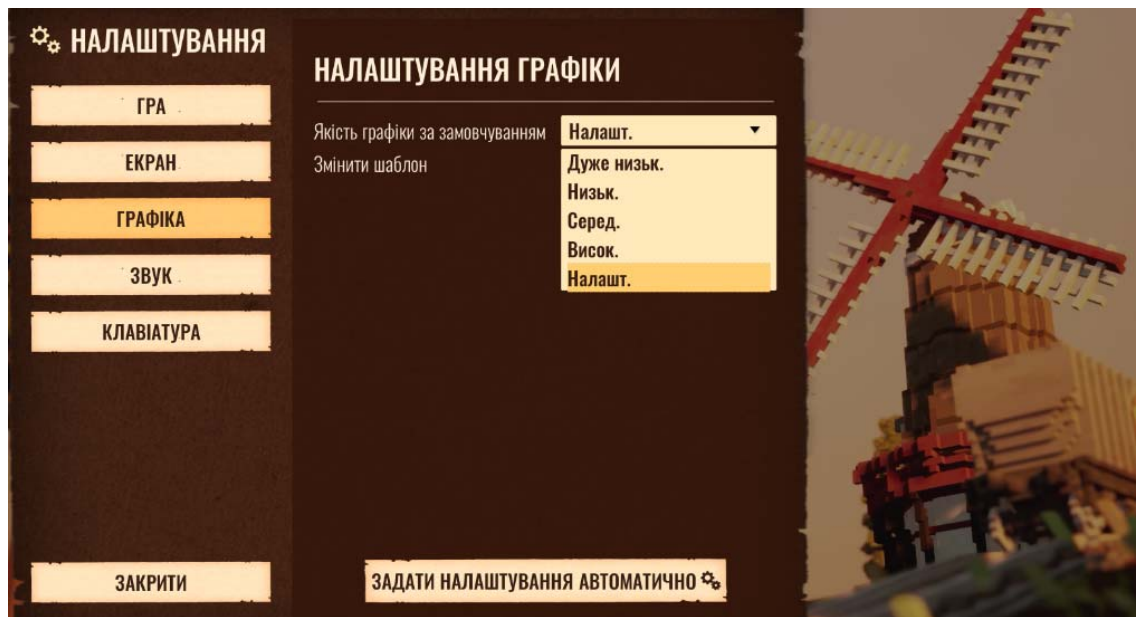
Зняток екрана 23. Англійська локалізація налаштувань зображення відеогри Station to Station.



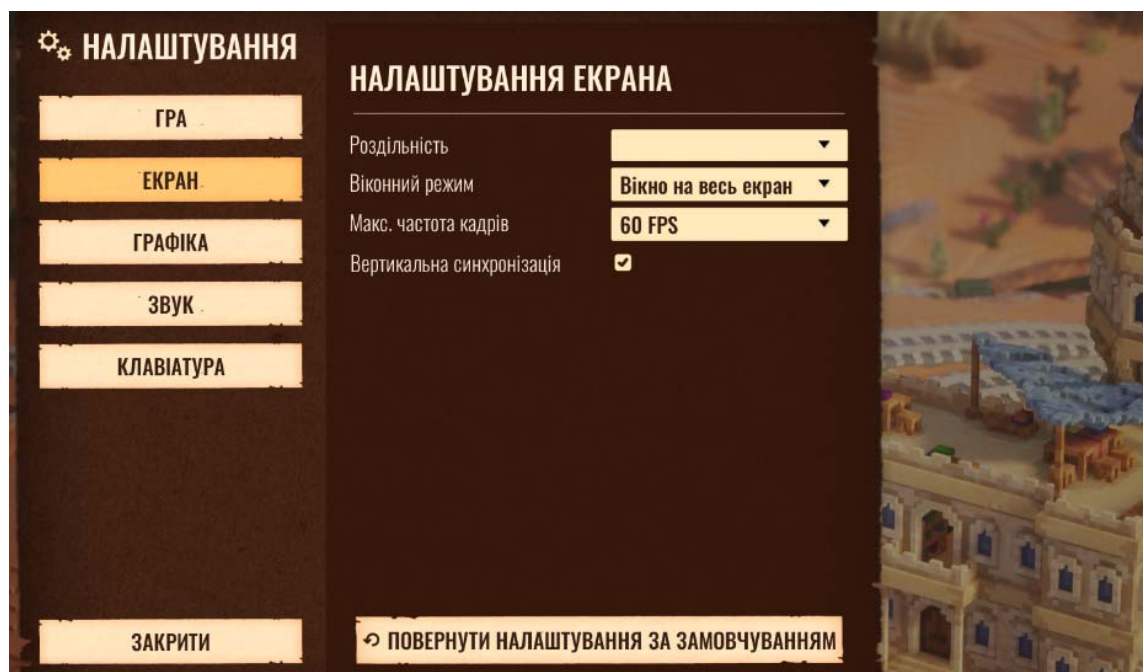
Зняток екрана 24. Німецька локалізація налаштувань зображення відеогри Station to Station.



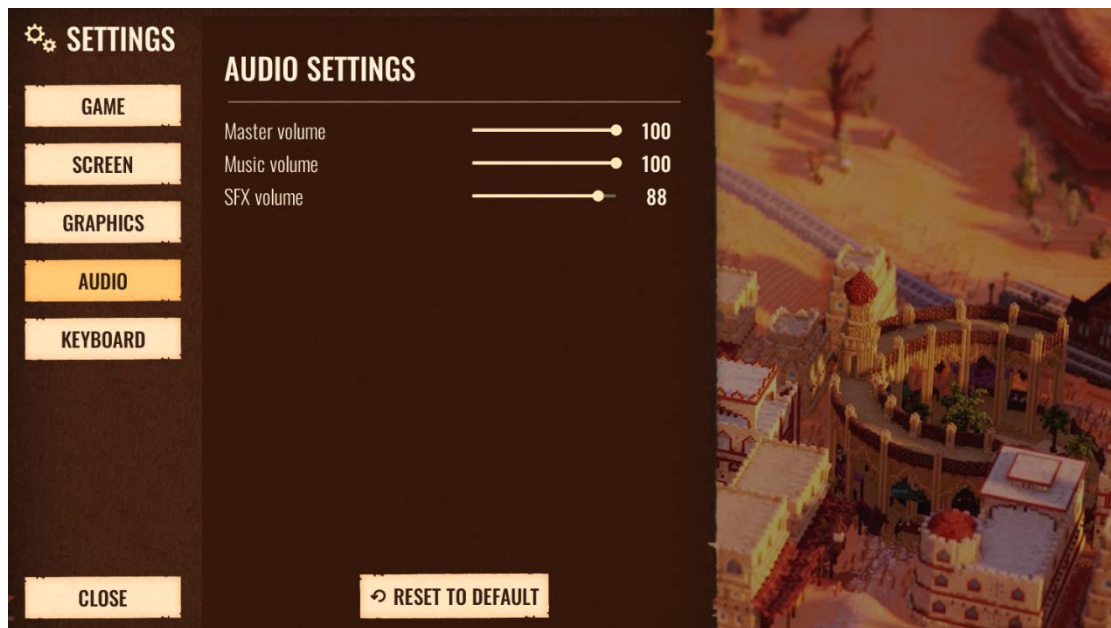
Зняток екрана 25. Німецька локалізація налаштувань зображення відеогри Station to Station.



Зняток екрана 26. Українська локалізація налаштувань зображення відеогри Station to Station.



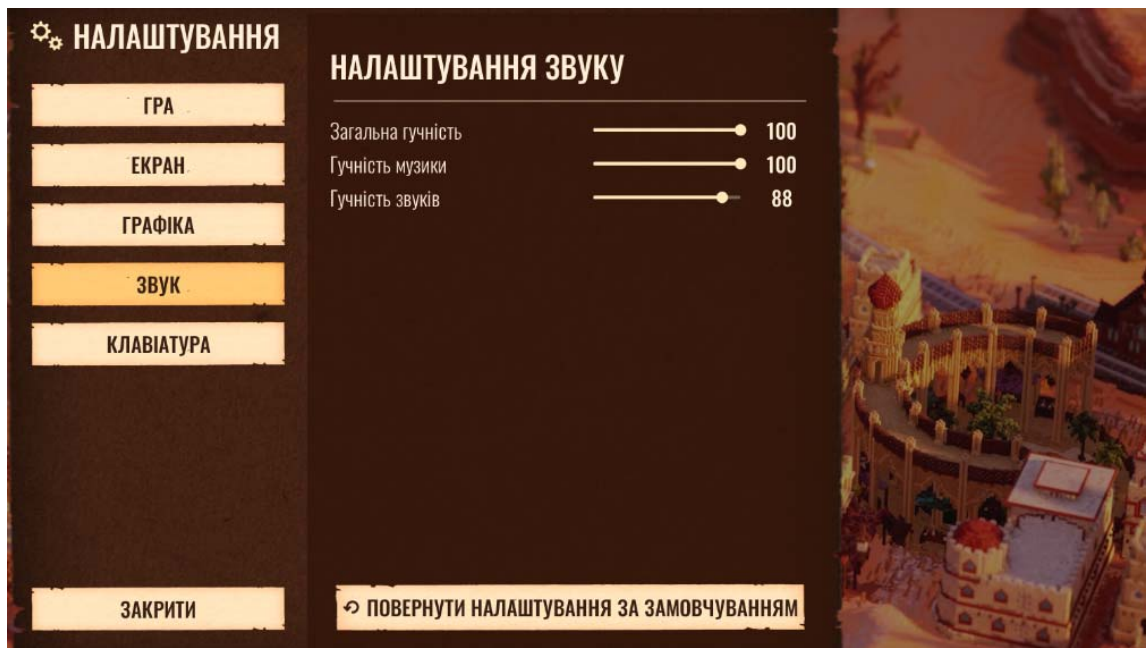
Зняток екрана 27. Українська локалізація налаштувань зображення відеогри Station to Station.



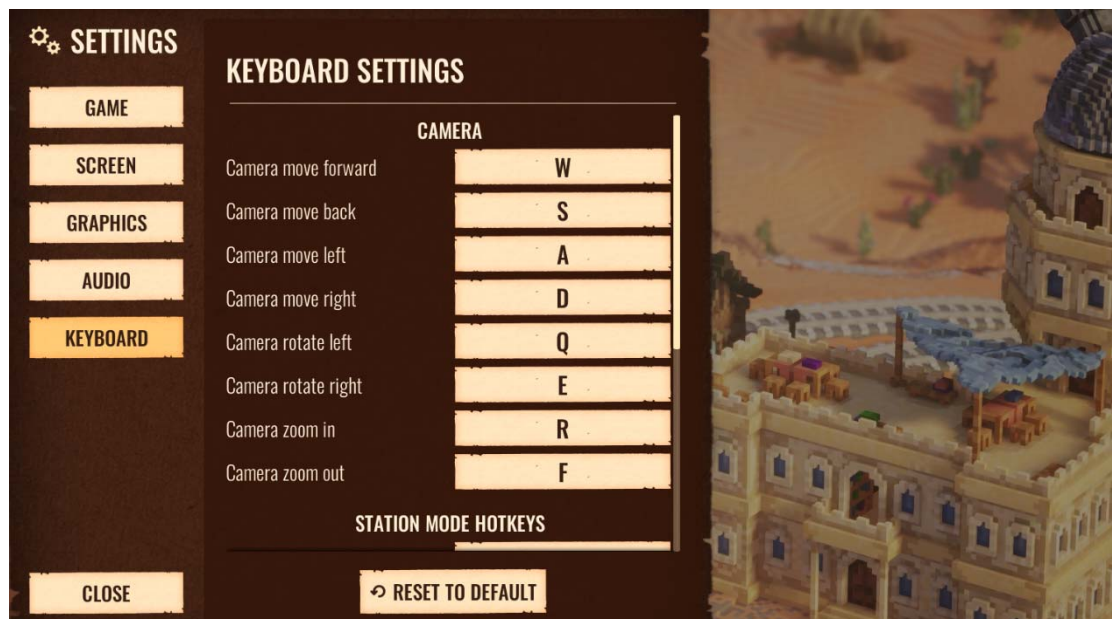
Зняток екрана 28. Англійська локалізація налаштувань звуку відеогри Station to Station.



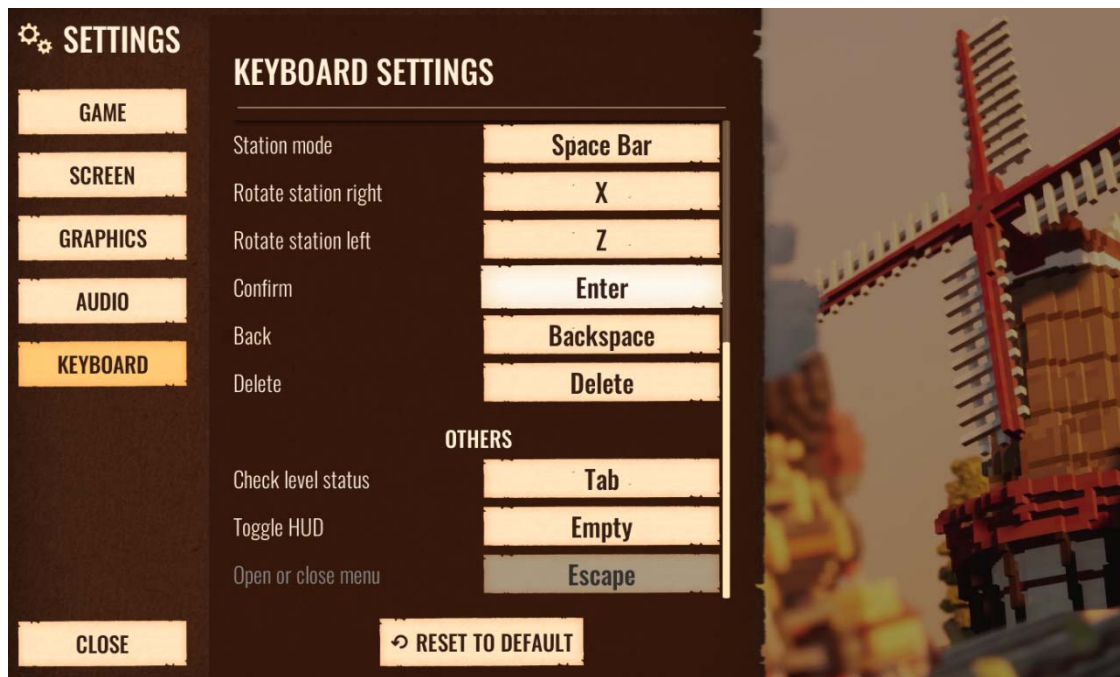
Зняток екрана 29. Німецька локалізація налаштувань звуку відеогри Station to Station.



Зняток екрана 30. Українська локалізація налаштувань звуку відеогри Station to Station.



Зняток екрана 31. Англійська локалізація налаштувань клавіатури відеогри Station to Station.



Зняток екрана 32. Англійська локалізація налаштувань клавіатури відеогри Station to Station.



Зняток екрана 33. Німецька локалізація налаштувань клавіатури відеогри Station to Station.



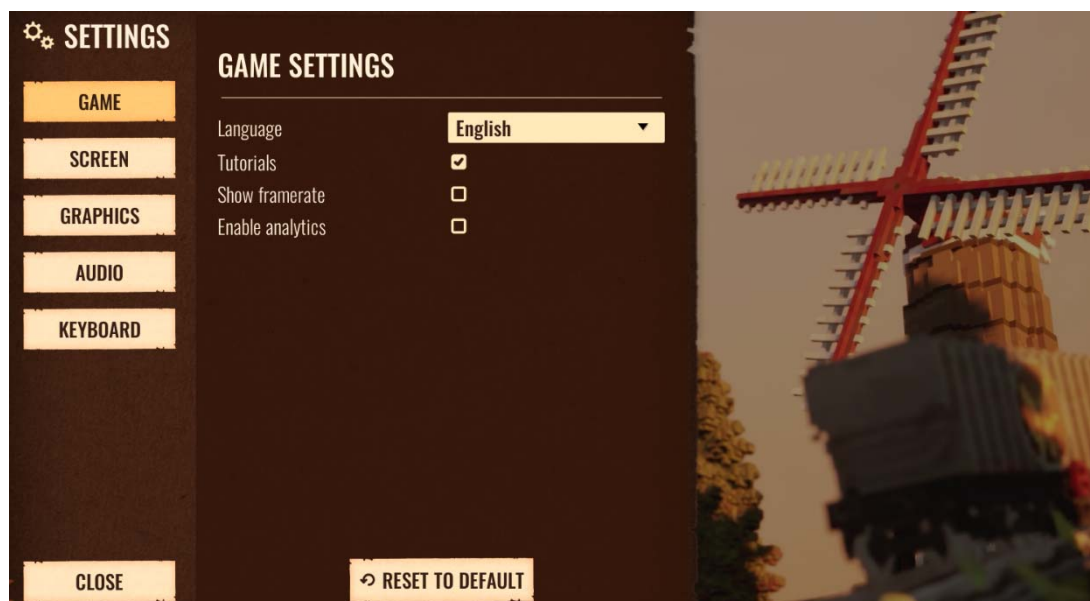
Зняток екрана 34. Німецька локалізація налаштувань клавіатури відеогри Station to Station.



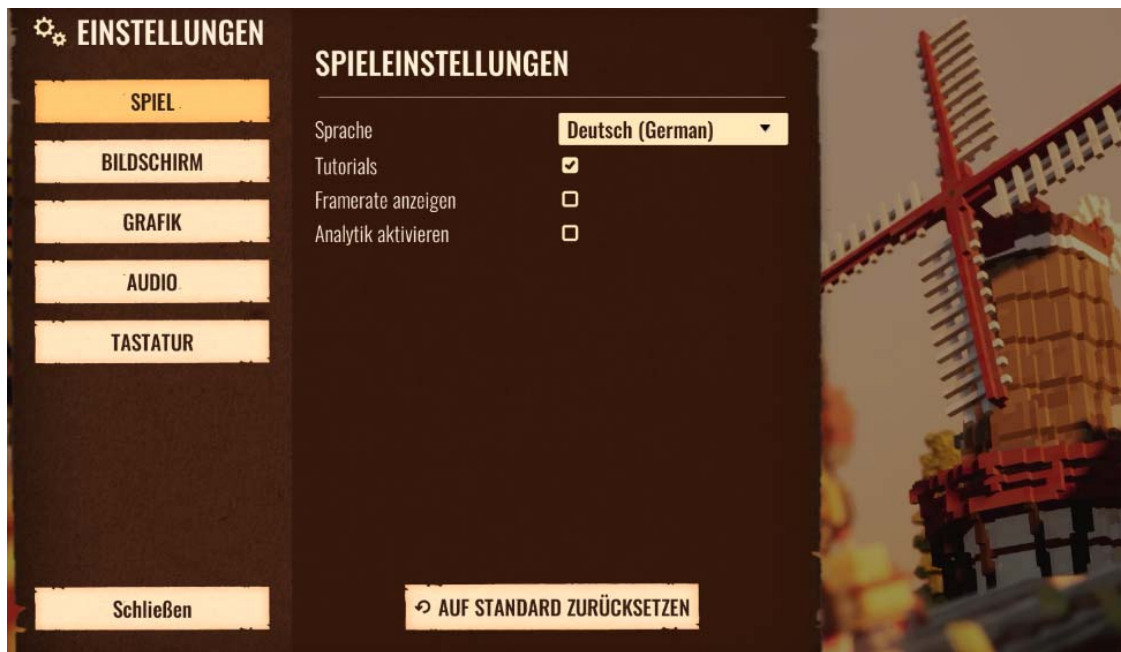
Зняток екрана 35. Українська локалізація налаштувань клавіатури відеогри Station to Station.



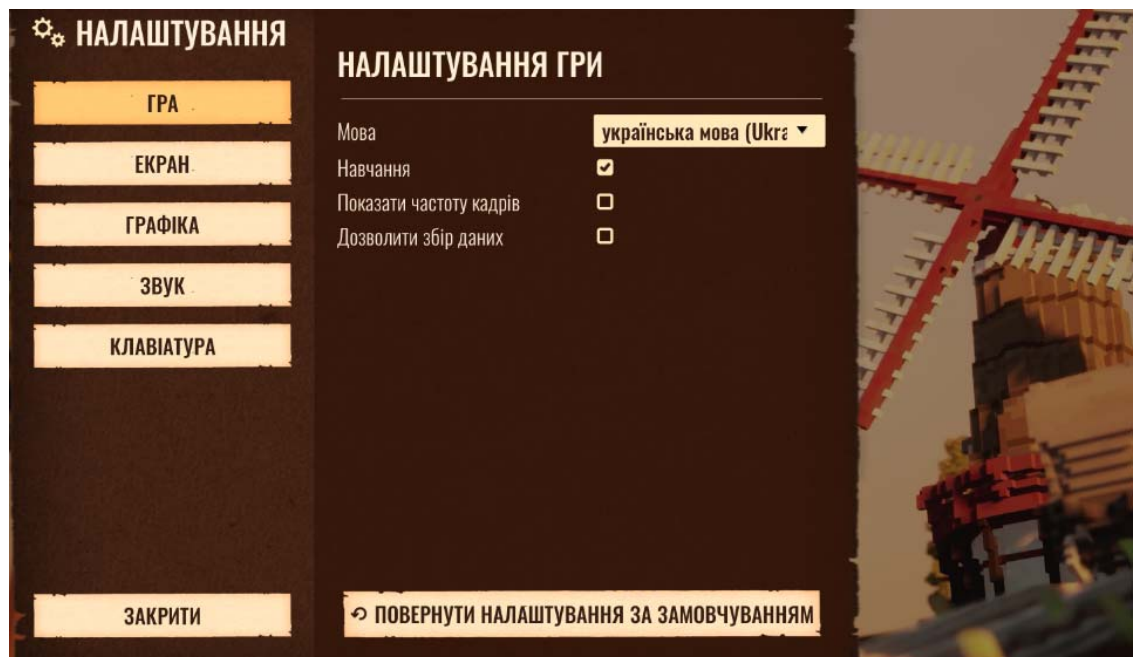
Зняток екрана 36. Українська локалізація налаштувань клавіатури відеогри Station to Station.



Зняток екрана 37. Англійська локалізація інших налаштувань відеогри Station to Station.



Зняток екрана 38. Німецька локалізація інших налаштувань відеогри Station to Station.



Зняток екрана 39. Українська локалізація інших налаштувань відеогри Station to Station.



Зняток екрана 40. Англійська локалізація налаштувань зображення відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 41. Німецька локалізація налаштувань зображення відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 42. Українська локалізація налаштувань зображення відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 43. Англійська локалізація налаштувань звуку відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 44. Німецька локалізація налаштувань звуку відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 45. Українська локалізація налаштувань звуку відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 46. Англійська локалізація налаштувань ігроладу відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 47. Німецька локалізація налаштувань ігроладу відеогри Trüberbrook.



Зняток екрана 48. Українська локалізація налаштувань ігроладу відеогри Trüberbrook.