

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови

**ЛОКАЛІЗАЦІЯ РОЛЬОВИХ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ
(НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНИХ ІНДІ-ІГОР Т. ФОКСА
“UNDERTALE” ТА “DELTARUNE”)**

Кваліфікаційна робота

на здобуття ОС «магістр»

студентки II року навчання

галузь знань 03 «Гуманітарні науки»,

спеціальності 035 «Філологія»,

спеціалізації 035.041 «Германські мови та

літератури (переклад включно), перша –
англійська)»,

ОПП «Художній переклад з англійської мови,

літературне редагування та менеджмент

перекладацьких проєктів»

Анастасії КАЧАНОВОЇ

Науковий керівник:

к.філол.н., асистент кафедри

теорії і практики перекладу з англійської мови

Олена ПІДГРУШНА

«Допущено до захисту»

Протокол № 8 кафедри

теорії і практики перекладу з англійської мови

ННІФ від 07.04.2023

Завідувач кафедри _____ **Людмила СЛАВОВА**

Київ – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР.....	7
1.1. Локалізація та переклад: співвідношення понять.....	7
1.2. Особливості процесу локалізації відеоігор	12
1.3. Відеогра як об'єкт перекладу	19
1.4. Відеогра як перекладацький виклик	24
Висновки до першого розділу	30
РОЗДІЛ 2. РОЛЬОВА ВІДЕОГРА ЯК ОБ'ЄКТ ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОГО ДОСЛІДЖЕННЯ	32
2.1. Жанрові особливості рольової відеогри	32
2.2. Труднощі перекладу рольової відеогри.....	36
2.2.1. Лінгвістичні труднощі.....	37
2.2.2. Технічні труднощі	41
2.2.3. Культурні виклики та неперекладність	47
2.3. Критерії якості ігрової локалізації	48
Висновки до другого розділу.....	51
РОЗДІЛ 3. СТРАТЕГІЇ ВІДТВОРЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЛЬОВИХ ІГОР Т. ФОКСА УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	53
3.1. Переклад елементів текстового плану вираження	54
3.1.1. Відтворення квазіреалій.....	54
3.1.2. Відтворення власних назв.....	57
3.1.3. Відтворення ідіолектів	59
3.1.4. Відтворення гумору.....	62
3.1.5. Культурно марковані елементи та відсилання як джерело втрат	64
3.2. Переклад елементів аудіовізуального плану вираження	67
3.2.1. Відтворення елементів візуального каналу	67
3.2.2. Відтворення елементів аудіоканалу	72

3.3. Переклад елементів людологічного плану вираження	74
3.3.1. Відтворення елементів інтерфейсу.....	74
3.3.2. Відтворення та інтегрування змінних	77
3.3.3. До проблеми агендерности.....	78
Висновки до третього розділу	81
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	83
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	87
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	93
СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ.....	93
ДОДАТКИ.....	94
Додаток 1	94
Додаток 2	99
Додаток 3	103
Додаток 4	104
Додаток 5	105
Додаток 6	107
SUMMARY	108

ВСТУП

З моменту своєї появи відеоігри стали невід'ємною частиною популярної культури й поширеним способом проведення дозвілля для мільйонів людей по всьому світу, зокрема й в Україні. Та на відміну від традиційних форм медіа, наприклад, книг або кінофільмів, де споживач має досить пасивну роль, обмежену виключно спогляданням за сюжетом, інтерактивно-рекреаційна природа ігор дає змогу споживачам відчувати себе безпосередніми учасниками подій, поринувши у різноманітні фантастичні світи. Утім, отримати доступ до цього строкатого багатоманіття комп'ютерних розваг для українців досі є непростим завданням. Так попри те, що за останні роки частка мультимедійних продуктів, перекладених українською мовою, стає дедалі більшою, відеоігри досі залишаються у такій собі «сірій зоні».

Актуальність роботи зумовлена суттєвим зростанням ринку відеоігор в Україні та, як наслідок, поживанням вітчизняної галузі локалізації, якій наразі бракує чітких теоретичних і практичних засад через брак досліджень феномена ігрової локалізації, зокрема його перекладацького складника. У зв'язку з цим постає потреба у здійсненні комплексного огляду особливостей українських локалізацій відеоігор з метою визначення характерних викликів, а також окреслення основних стратегій та тактик їхнього розв'язання. Цьому питанню були зокрема присвячені праці таких дослідників-перекладознавців та фахівців з локалізації, як М. Бернал-Меріно, Ф. Дітц, Б. Ессенлінк, К. Мангірон, А. Міщенко, М. О'Гаган, А. Рей, М. Хіменес-Креспо, Т. Чередничок Р. Шелер, С. Шуль та ін..

Наукова новизна роботи полягає у тому, що вперше було здійснено комплексний порівняльний перекладацький аналіз українських фанатських локалізацій рольових ігор з доробку незалежного розробника, що дало змогу схарактеризувати не лише поширені перекладацькі виклики, а й проблеми збереження індивідуальних авторських особливостей й відповідно описати найпродуктивніші стратегії їхнього відтворення.

Теоретична значущість роботи полягає в тому, що результати порівняльного аналізу з урахуванням структурних, функціональних, жанрових та індивідуальних особливостей інді-ігор та їхніх українських локалізацій дають змогу визначити вектор до формування основних перекладацьких підходів до відтворення мультимодальних інтерактивних цифрових продуктів, тоді як **практична цінність** зумовлена подальшою можливістю використання отриманих результатів в рамках лекційних курсів і семінарських занять з таких дисциплін, як аудіовізуальний переклад та практика перекладу, а також у практичній перекладацькій діяльності та підготовці майбутніх перекладачів та фахівців з локалізації.

Об'єктом дослідження є локалізація відеоігор.

Предметом аналізу виступають стратегії й тактики розв'язання перекладацьких викликів у процесі ігрової локалізації.

Матеріалом дослідження слугували відеоігри з доробку американського інді-розробника Тобі Фокса — “Undertale” та “Deltarune” (на момент написання роботи випущено демо-версії двох з семи запланованих частин), а також відповідні фанатські локалізації українською мовою, виконані перекладачем-ентузіастом під псевдонімом IT_IS_ME1987 та командою “Pereclaw Team”. У рамках дослідження було зокрема розглянуто корпус текстів користувацького інтерфейсу, наративного тексту, діалогів, тексту з елементами програмного кодування, а також аудіовізуальних ресурсів.

Метою роботи є вивчення й виокремлення домінантних стратегій і характерних особливостей локалізації англomовних відеоігор українською мовою та оцінити продуктивність таких підходів у відеоіграх “Undertale” і “Deltarune”.

Досягнення поставленої мети передусім вимагає виконання таких **завдань**:

- 1) визначити основні теоретичні засади ігрової локалізації;
- 2) конкретизувати поняття локалізація та її співвідношення з перекладом;

- 3) схарактеризувати особливості та поширені виклики локалізаційного процесу;
- 4) розглянути відеогру як об'єкт локалізації й дослідити компоненти, які підлягають перекладу;
- 5) дослідити поняття рольових відеоігор та визначити відповідні жанрово-специфічні труднощі їхньої локалізації;
- 6) вивчити своєрідність наявних стратегій і тактик локалізації відеоігор;
- 7) окреслити критерії якості локалізацій відеоігор, а також закономірності досягнення їхньої максимальної адекватності;
- 8) проаналізувати та порівняти перекладацькі стратегії, застосовані для перекладу текстів різних планів вираження;

У ході наукової розвідки було застосовано такі **методи дослідження**: описовий, порівняльний, спостереження, класифікації, узагальнення, метод кількісних підрахунків, метод словотвірного аналізу, метод контекстуального аналізу, метод лінгвістичного і перекладацького аналізу, а також проведено бесіди з представниками команди локалізаторів.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження були представлені на IV Міжнародній науково-практичній конференції «Current issues of science, prospects and challenges» (5 травня 2023 року, Сідней, Австралія) та відображені у публікації: Качанова А.О. Відеогра як об'єкт локалізації. Collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the IV International Scientific and Theoretical Conference, May 5, 2023. Sydney, Australia: European Scientific Platform. С. 132-134.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів та висновків до них, загальних висновків, списку використаних наукових, довідкових й ілюстративних джерел, резюме англійською мовою та додатків. Загальний обсяг роботи становить 110 сторінок, з них 75 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

За понад півстоліття свого існування індустрія відеоігор пододала довгий шлях, перш ніж стати одним із найприбутковіших секторів міжнародного ринку. Цей розвиток, на думку фахівців [54], попри суттєві виклики та дестабілізацію, спричинену світовими подіями, лише набиратиме обертів, приваблюючи дедалі більше споживачів по всьому світу.

Унаслідок глобалізаційних процесів, які міцно вкорінилися в житті сучасного суспільства й стали основною умовою функціонування глобальної економіки, потреба в забезпеченні ефективної та всеохопної міжкультурної комунікації досягла критичної актуальності. Завдяки постійному розвитку інформаційних технологій, локалізація закріпила за собою звання провідного інструмента адаптації цифрових продуктів, даючи змогу не лише відтворити змістово-сміслову наповнення оригіналу, але і сприяти зручності й зрозумілості його споживання цільовою аудиторією. З метою дослідження специфіки локалізації відеоігор у перекладознавчому контексті цей розділ було присвячено вивченню особливостей, викликів та проблем цього поняття.

1.1. Локалізація та переклад: співвідношення понять

Попри стрімкий розвиток інформаційних технологій та науковий прогрес, переклад як унікальний інструмент забезпечення міжкультурної комунікації не втрачає свою значущість. Пристосовуючись до викликів сучасності, він натомість набуває нових виражень, спрямованих на задоволення відповідних потреб людства.

Епоха цифровізації, коли віртуальний простір дедалі глибше інтегрується в найрізноманітніші аспекти суспільного життя — від бізнесу та промисловости до звичайних розваг — створила ідеальні умови для розширення ролі локалізації — особливого різновиду перекладу, що виник

унаслідок інтенсифікації просування товарів і послуг на закордонних ринках задля максимізації прибутку.

Однак незважаючи на свою, на перший погляд, подібність, ототожнення понять локалізації та перекладу було б помилковим з огляду на низку принципових відмінностей між цими двома видами діяльності.

З кінця минулого сторіччя експансія інформаційних і комп'ютерних технологій посприяла становленню локалізації як нової дисципліни, викликавши своєю чергою неабияку наукову зацікавленість багатьох лінгвістів та перекладознавців у всьому світі.

Сучасна наука пропонує декілька трактувань цього поняття. Згідно з найпершою найпопулярнішою інтерпретацією, запропонованою організацією “Localization Industry Standards Association” (LISA), локалізація — це процес адаптації товарів або послуг, який шляхом урахування відмінностей між різними ринками, покликаний розв'язати низку мовних, культурно-змістових (наприклад, адаптація або заміна графічних елементів, іконок, кольорової палітри або гоноративів відповідно до лінгвосоціальних традицій цільової аудиторії) і технічних завдань (реструктуризація або перекодування локалізованого продукту відповідно до технічних особливостей певної мови — наприклад, напрямок написання тексту, обсяги дискової пам'яті тощо) [35, с. 13].

Натомість дослідник Р. Шелер у своєму визначенні робить наголос на природі об'єкта локалізації, описуючи цей процес як лінгвокультурну адаптацію цифрового контенту до вимог та особливостей іноземного ринку [60, с. 157]. І хоча така думка є досить поширеною, нерідко трапляються і більш загальні інтерпретації, де локалізація — це будь-яка перекладацька зміна, зумовлена певними соціально-культурними чинниками [41, с. 33].

Схоже визначення дає й дослідник Дж. Юнкер [64], уточнюючи, що локалізація покликана адаптувати товар або послугу до певної локалі — низки параметрів, які характеризують мову та країну цільового користувача через сукупність лінгвістичних, географічних та культурних особливостей ринку

(приміром, конвертування формату часу та дати, валют, метричних та писемних систем) [58, с. 168]. Примітно, що локаль можна розглядати як у рамках країн, так і їхніх окремих частин (приміром, франкомовні та англomовні регіони Канади є різними локалями) [58, с. 2].

Як слушно зауважує Б. Ессенлінк, переклад, як правило, є основою, однак не єдиною частиною локалізаційного процесу, і становить лише третину загального обсягу роботи, необхідної для виконання адаптації [30, с. 4]. Інші наріжні складники локалізації, такі як управління проєктами, термінологічна робота, комп'ютерна інженерія, верстка, тестування тощо, свідчать про семіотичну комплексність та мультимодальну природу процесу, яка виражається через залучення різноманітних стратегій, а також динамічне заміщення мовних модусів.

Викладені вище визначення дають підстави стверджувати, що локалізація орієнтується не так на точність відтворення змісту певного повідомлення, як на адекватність його сприйняття цільовою аудиторією. Зважаючи на таку особливість, можемо зробити припущення про тісний зв'язок цього різновиду перекладацької діяльності зі скопос-теорією — фундаментальною перекладознавчою концепцією, запропонованою дослідниками К. Райс та Г. Фермеєром. Грунтуючись на принципах функціоналізму, ця теорія пріоритизує досягнення перекладацької мети не через пошук еквівалентності, а за допомогою застосування таких перекладацьких рішень, які сприяли б задоволенню комунікативних потреб та культурних запитів цільової аудиторії [51, с. 12].

Переклад натомість заведено вважати «діалогом між двома культурами, який передбачає вміння перекладача відрізнити своє від чужого» [1, с. 17]. Спрямований на збереження початкового значення для якомога точнішого відтворення оригінального комунікативного, стилістичного, прагматичного та ін. ефектів він прагне досягти еквівалентності, а тому уникає будь-яких невмотивованих змішувань та взаємозамінювань елементів двох культур, що

може негативно вплинути на якість і, як наслідок, на адекватність відтворюваного повідомлення.

Такий лінгвістичний підхід, що прагне зберегти первинний зміст за допомогою мовних засобів, відмінних від вихідного текст, часто не здатен забезпечити адаптацію мультимедійних продуктів: програмного забезпечення, фільмів або відеоігор [5, с. 15]. Локалізація ж бере до уваги як лінгвістичні, так і культурні відмінності, ставлячи на меті передусім адаптувати товари та послуги цільовою мовою таким чином, щоби ті долали різноманітні лінгвокультурні бар'єри [31, с. 22], тобто пристосувати культуру оригіналу до цільової культури. Іншими словами, тоді як переклад у своєму традиційному значенні є процесом, зорієнтованим на текст-джерело, локалізація орієнтується на цільовий текст, що відповідно зумовлює значні відмінності в стратегіях відтворення продуктів, пріоритетах адаптації та загальних технічних методах виконання завдань.

Хоча переклад і передбачає роботу з низкою екстралінгвальних та культурних аспектів, їхнє відтворення цільовою мовою обмежене текстом. Натомість спектр завдань локалізації є набагато ширшим. Окрім залучення різноманітних візуальних елементів, які виходять за рамки суто текстуального виміру, процес локалізації іноді може взагалі не вимагати перекладу як такого (наприклад, у разі адаптації продукту до різних локалей у межах однієї мови).

Утім попри відмінності, переклад зазвичай є фундаментом локалізації, а тому вона не може ігнорувати його принципів еквівалентности. На підтвердження цього, С. Гьорферіх виокремлює два рівні локалізаційного процесу — поверховий та глибинний. Перший передбачає досягнення функціональної відповідності оригіналу й перекладу, тоді як для другого пріоритетним є адаптування тексту до ментальности, цінностей та конвенційних моделей поведінки в специфічних комунікативних ситуаціях, характерних для цільової культури [38, с. 335].

Утім неможливо не зазначити, що останнім часом перекладознавство дедалі частіше звертається до новітніх тенденцій текстової лінгвістики й

дискурсивного аналізу, приділяючи більше уваги культурним детермінантам, унаслідок чого сучасні уявлення про процес перекладу все важче асоціювати виключно з практикою лінгвістичних заміन на синтаксичному рівні. Натомість міжособистісні взаємодії та культурна специфіка все частіше виходять на перший план під час вирішення перекладацьких викликів [56, с. 10].

Як наслідок, важливу роль у локалізаційному процесі посів креативний переклад — транскреція. Спрямованість на створення функціональної адаптації зумовлює пошук шляхів подолання різноманітних смислових перешкод, пов'язаних із соціальними та культурно-історичними відмінностями різних локалей. У той час як переклад у своєму класичному розумінні не здатен пояснити відтворення текстів, значення яких генерується через нероздільність вербальних та позамовних елементів [27, с. 40], транскреція як свідомо модифікація культуризованих та мультисеміотичних знаків дає змогу забезпечити природність перекладу та, що важливіше, прихильність споживачів. Варто, однак, пам'ятати, що зловживання креативним перекладом, може також спричинити й зворотний ефект, коли недоречна адаптація суперечить сюжетно-сетинговим очікуванням від гри, а тому його застосування мусить бути виваженим та вмотивованим.

Тож, хоч локалізація утвердилася як мультидисциплінарний, але дещо відмінний від перекладу підхід до адаптування товарів та послуг до запитів локальних ринків, факт їхньої спорідненості є беззаперечним, а тому, попри закономірні відмінності в методах, обидва ці процеси ставлять на меті створення такої адаптації продукту, яка б сприймалася цільовим споживачем як така, що була від початку створена його рідною мовою.

Отже, локалізація — це процес адаптування мультимедійних цифрових товарів та послуг до іноземних ринків. На противагу перекладу, який попри те, що є основою цієї дисципліни, передусім орієнтується на текст, локалізація фокусується на локалі — цільовому споживачеві, що доводить домінування функціонального підходу для розв'язання перекладацьких завдань та викликів.

1.2. Особливості процесу локалізації відеоігор

Упродовж останніх десятиліть популярність відеоігор невпинно зростає, приваблюючи щороку дедалі більшу демографічно-різноманітну аудиторію. Попри поширений стереотип, відеоігри давно вийшли з царини «дитячих розваг» — в Україні, наприклад, середній вік гравців становить 31 рік [8], тоді як у світі ця цифра вища — 36 років [37], а упередження про «суто чоловічу» розвагу спростовує відносно рівномірний гендерний розподіл — 49% і 45% жінок серед гравців відповідно. Проте таке зростання ігрової індустрії було б неможливим без значного поступу аудіовізуального перекладу та ігрової локалізації, які не лише відкрили мільйонам людей шлях до нових фантастичних світів, а й зняли з цього виду цифрових розваг стигму інфантильності та «бездумного натискання клавіш».

Ігрова локалізація — це адаптація відеоігор — інтерактивного мультимедійного й мультисеміотичного тексту, для продажу на інших територіях, яка передбачає низку складних технічних, лінгвістичних, культурних, юридичних та маркетингових процесів [45, с. 190]. Розвиток цієї галузі завжди йшов у ногу з еволюцією індустрії відеоігор як такої. На початку свого становлення електронні ігри, як правило, ґрунтувалися на простих, інтуїтивних механіках, а тому кількість тексту в них була незначною і переважно обмежувалася користувацьким інтерфейсом, іменами персонажів та супутньою документацією, що робило перенесення таких продуктів з однієї культури в іншу досить простим завданням. Із залученням передових технологій, появою нових жанрів та набуттям іграми нелінійного характеру нарації локалізація з аматорської практики розвинулася у професійну галузь, що поєднала в собі надбання перекладознавства та та здобутки технічного прогресу..

Нині ж відеоігри містять ціле різноманіття ресурсів: внутрішньоігровий або екранний текст, аудіо- та відеофайли, графіка, а також інструкції та пакування [47, с. 49]. З цієї причини, сучасна ігрова локалізація, поєднавши в

собі риси локалізації ПЗ, аудіовізуального, технічного й художнього перекладу [10, с. 190], утвердилася як самостійна дисципліна, яка вимагає від фахівців, окрім досконалого володіння мовами, всесторонньої обізнаности та комп'ютерної грамотности. Так, наприклад, при перекладі фентезі-ігор, перекладачам-локалізаторам замало буде адекватно відтворити стилістику казкових легенд, описів магічних артефактів та ідіолектичні особливості персонажів, а й мати справу з технічною документацією (порадами щодо системних вимог та сумісности програм, угодою користувача тощо). Зокрема варто виділити такі ключові рівні компетентности, необхідної для виконання якісної локалізації [29]:

- перекладацька компетенція;
- тематична освіченість;
- ІТ-компетенція;
- керування часом;
- пошукові навички;
- вміння працювати з перекладацьким ПЗ.

Варто зазначити, що практики локалізації [19] вважають останні дві компетенції найактуальнішими в процесі адаптування, адже на відміну від інших більш «традиційних» матеріалів, як, наприклад, книги або фільми, виклад вихідних текстів відеоігор часто є нелінійним, а тому без розуміння контексту виконання адекватного перекладу може виявитися непростим завданням. Крім того, оскільки локалізація — це комплексний процес, для забезпечення злагодженої роботи потрібна ціла команда експертів, для яких володіння програмами комп'ютеризованого перекладу є необхідністю, адже вони не лише є інструментом систематизації таких важливих аспектів, як термінологічна відповідність та правильність транскодування власних назв, але й налагодження ефективного контролю якості.

Позаяк часто в основі локалізації лежить комерція, маркетингові стратегії мають суттєвий вплив на вибір підходів до адаптування гри, а тому залежно від

розміру потенційного ринку та готовності розробників інвестувати в переклад своєї продукції, виділяють такі рівні локалізації [47, с. 49]:

- 1) нульова локалізація, за якої будь-яка адаптація відсутня;
- 2) пакувальна локалізація — переклад тексту пакування фізичного носія гри та додаткової документації (зазвичай застовується для ринків із низьким очікуваним прибутком), яка фактично є простим перекладом тексту на коробці гри, її опису, ігрової інструкції та іншої супровідної інформації;
- 3) часткова локалізація — переклад та адаптація виключно внутрішньоігрового тексту без дубляжу;
- 4) повна локалізація — переклад та адаптування всього внутрішньоігрового тексту, аудіо файлів, пакування, інструкції, який передбачає забезпечення дубляжу та, за потреби, інтерлінгвальних субтитрів.

Але окрім комерційної типології існують й інші види ігрових адаптацій.

Відповідно до ступеня виконаного перекладу науковці [63, с. 17–18] виділяють:

- 1) базову локалізацію — переклад внутрішньоігрового тексту без урахування графічного інтерфейсу користувача (ГІК) наприклад, іконки, кнопки та ін.;
- 2) комплексну локалізацію — локалізація, яка передбачає як переклад текстових елементів гри, так і ГІК;
- 3) «блендинг» (англ. *blending*) — зміна та модифікація сюжету та графіки гри для її підлаштування до запитів цільової культури.

У зв'язку з мультимедійно-інтерактивним характером ігор процес їхньої адаптації передбачає роботу одразу на декількох рівнях [26, с. 3], а саме:

1. Культурний рівень — адаптування продукту до культурних вимірів (табу, метафори, ідіоми, гумор, каламбури) цільової локалі.
2. Соціокомунікативний рівень — відповідність тексту локалізації до комунікативних норм, властивих цільовій аудиторії.
3. Рівень ділових звичаїв та практик — стосується підрядників локалізації (розробник, локалізаційна компанія), коли процес локалізації ініціюється третьою стороною, що купує права на

виконання адаптації, а тому не є принциповим для кінцевого результату [61, с. 47].

4. Графічний рівень охоплює внесення змін до візуального складника локалізованого продукту, покликані сприяти розумінню та сприйняттю продукту користувачем.
5. Семантичний рівень — стосується стратегій доцільності застосування певних реєстрів, засобів виразності, скорочень тощо. Фактично, цей етап можна вважати суто перекладацьким і одним із найбільш важливих, адже правильність відтвореного тексту є запорукою якості подальшого адаптування.
6. Граматичний рівень — має справу з перекладом текстових комп'ютерних файлів і ставить на меті здійснення модифікації високостандартизованих текстових комп'ютерних компонентів.
7. Рівень технологічної інфраструктури, де основою для локалізації є технічно-організаційні елементи продукту. Ця ланка локалізаційного процесу є здебільшого підготовчою і зокрема передбачає відокремлення тексту від програмного коду та його подальше сегментування, створення простору для зберігання текстів, забезпечення правильності кодування, сортування, напрямку написання тощо.

Для виконання вдалої й адекватної локалізації перекладач-локалізатор мусить мати високу мовну компетенцію й обізнаність з історико-культурними аспектами мови-джерела й цільової мови, їхніми комунікативними конвенціями, а також популярною культурою та тематикою гри. Іншими словами, перекладач має вміти ідентифікувати в тексті культурно-спецефічні елементи, відомі посилання, жарти та ін. та відтворити їх так, щоби зберегти оригінальну атмосферу та сетинг гри й забезпечити зрозумілість чужої культури.

Особливої обережності вимагає робота з першими рівнями ігрової локалізації, адже в спробах знайти функціональні відповідники культурно-

специфічним елементам, можна мимоволі спотворити задум творців і, як наслідок, зіпсувати ігровий досвід, ба навіть відрадити гравців від проходження. Відомий як культуризація, такий різновид локалізації може відбуватися на мікро- (текст) і макрорівні (аудіо, відео, ігрова механіка). Проте тоді як мікроперешкоди (відтворення гумору, ідіом тощо), які можуть ускладнити сприйняття гри споживачем, усуваються безпосередньо перекладачем, макровиклики вимагають погодження та внесення необхідних змін розробником.

Не менш важливим за культурні особливості є врахування ігрових традицій та звичок, притаманних певним локалям, які можуть зумовити труднощі сприйняття гри цільовою аудиторією. Так, приміром, японські гравці надають перевагу шутерам від третьої особи, через що забезпечення високого попиту для японських локалізацій популярних у країнах Заходу FPS-ігор (шутери від першої особи) вимагає забезпечення спеціальних пояснень та інструкцій, ба навіть додавання окремого режиму третьої особи.

Така стратегія забезпечення ідентичного до оригінального досвіду проходження, який враховує особливі локально обумовлені запити шляхом внесення певних змін до ігрового процесу, відома як людологічна локалізація [42, с. 112]. Яскравим прикладом важливості принципів такого адаптування може слугувати невдала локалізація гри “*Torin’s Passage*” німецькою мовою, де перекладачі не врахували відмінності граматики мови-джерела та цільової мови й не внесли необхідних змін до програмного коду, тим самим унеможлививши її проходження [28, с. 215]. Для розв’язання цієї проблеми локалізатори мусили додати вказівки для проходження головоломки, що, однак, неминуче позначилося на ігровому процесі та ступені занурення в сюжет. Отже, окрім адекватності й еквівалентності, одним із ключових понять перекладу відеоігор є забезпечення її «гравельності» (англ. *playability*) як на рівні сприйняття тексту, так і на рівні геймплею.

На додачу до оригінальних матеріалів, жанрових особливостей та обраних комерційних стратегій, визначний вплив на результати локалізації має також виконавець адаптації, відповідно до якого розрізняють:

1) офіційну локалізацію, за якої переклад гри виконується на запит розробника, що своєю чергою поділяється на:

- штатну — здійснюється власною командою перекладачів компанії розробника;
- аутсорсингову — виконання локалізації доручається третім особам, наприклад, фрилансер або локалізаційним агентствам;
- краудсорсингову — до роботи над проектом залучається велика кількість позаштатних перекладачів, які, як правило, працюють на волонтерській основі;

2) фанатську локалізацію — переклад та адаптація гри здійснюється безпосередньо її гравцями або спільнотою. На відміну від офіційних локалізацій, такі переклади не доступні з грою і вимагають додаткових завантажень та ручного маніпулювання ігровими файлами.

Оскільки фанатські локалізації виконуються після релізу оригінальної гри, перекладачі не обмежені часовими рамками й у разі виникнення труднощів, пов'язаних із контекстом, мають змогу знайти відповідну інформацію в мережі, тоді як офіційна команда часто вимушена працювати «наосліп». Водночас перекладачі-ентузіасти мусять дбати про всі технічні нюанси локалізації, тоді як в офіційних проектах усі не пов'язані з перекладом задачі бере на себе розробник, що значною мірою спрощує процес адаптації гри [18].

Хоча з огляду на бюджетні, технічні й ресурсні обмеження кожен локалізаційний процес є відмінним, проте загалом цикл локалізації можна окреслити так [53, с. 128–137]:

1. Передлокалізаційний етап — підготовка всіх необхідних ресурсів для налагодження робочого процесу та попередження ризиків і проблем. Ця стадія, зокрема, передбачає:

- 1) підготовку пакета локалізації з усією необхідною інформацією про проєкт, а також файли та ресурси (текстові, графічні, аудіовізуальні), які підлягають перекладу;
- 2) призначення координатора проєкту та збір локалізаційної команди (перекладачі, редактори, програмні інженери, дизайнери тощо)
- 3) здійснення підготовчих заходів:
 - знайомство з грою, ігровим процесом та сюжетом (залежно від локалізаційної моделі доступ до ігрових файлів може бути обмеженим);
 - укладання глосарія з ключовими термінами;
 - підготовка стилістичних рекомендацій та технічних вказівок;

2. Етап перекладу:

- 1) безпосереднє виконання перекладу;
- 2) редагування;
- 3) запис озвучення;

3. Постлокалізаційний етап — технічні процеси для фіналізації локалізації, які включають:

- 1) інтеграції — створення функціональної версії локалізованого продукту шляхом додавання перекладених текстових, звукових та графічних файлів до коду гри;
- 2) налагодження та контроль якості — пошук та усунення програмних та системних помилок для стабілізації роботи програми.

В Україні ситуація в царині ігрової локалізації зазнала досить різких і стрімких змін. У зв'язку із засиллям російської мови, складним мовним питанням, поширеністю піратства та пізнім приходом відеоігор на український ринок великі розробники не мали жодної зацікавленості витратити кошти на забезпечення, на їхню думку, недоцільної адаптації. Як наслідок, донедавна

ігрова локалізація в Україні була вкрай рідкісним явищем. Утім, завдяки зусиллям ентузіастів та волонтерів за останнє десятиліття українська ігрова спільнота стала дедалі помітнішою — відповідно до рейтингу [59] у 2019 р. країна посіла 46-те місце за прибутками ігрової індустрії — а тому стає більш привабливою для локалізації.

Нині українізації все частіше забезпечується самими розробниками, проте здебільшого переклади досі виконуються волонтерськими локалізаційними спілками, ігровою спільнотою та шанувальниками, офіційними з яких є лише 51% [7; 14]:

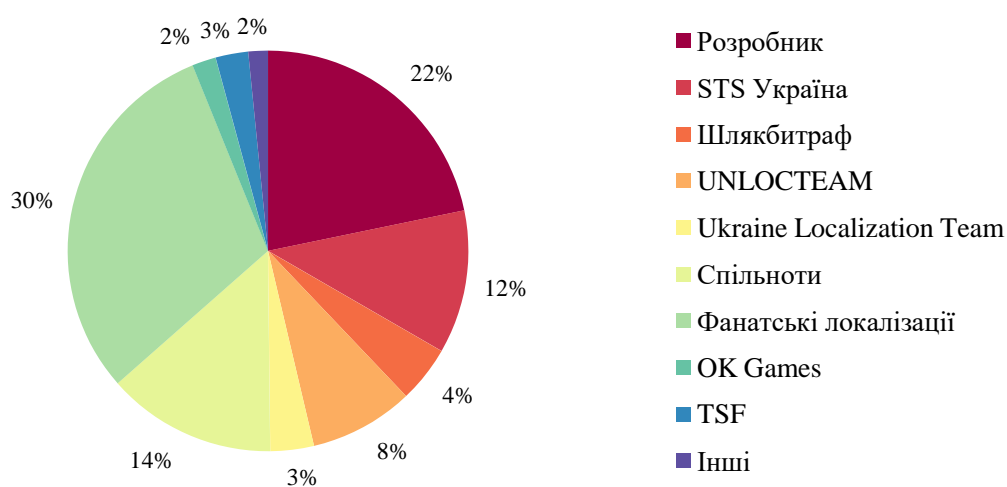


Рис. 1. 1. Статистика ігор з українською локалізацією

Тож, попри значні досягнення галузі локалізації в Україні та бажання й ентузіазм вітчизняних перекладачів адаптовувати відеоігри, поступ цієї сфери досі великою мірою залежить від зовнішніх чинників та прихильності іноземних видавців.

1.3. Відеогра як об'єкт перекладу

Хоча галузь цифрових технологій викликає дедалі більше зацікавлення перекладознавців, питання відеоігор у науковому контексті досі є предметом для дискусій. Досить неоднозначною залишається навіть така базова категорія,

як поняттєвий апарат дисципліни, оскільки дослідники не можуть дійти згоди щодо загального терміну, яким слід описувати об'єкт ігрової локалізації: комп'ютерна гра, електронна гра, цифрова гра, мультимедійне інтерактивне середовище абощо.

Серед такого термінологічного розмаїття, спричиненого технологічним розвитком індустрії та її широким типологічним спектром, поняття «відеогра», як таке, що описує ігрову продукцію без акценту на платформі дистрибуції та її структурних особливостях, є найбільш популярним у науковому дискурсі. Відповідно до загального визначення, запропонованого Г. Фраска, відеогра — це розважальне комп'ютерне програмне забезпечення, із залученням електронних платформ (ПК, консоль, смартфон тощо) для отримання доступу гравців до ігрового середовища [34, с. 4]. Тим часом науковець М. Бернал-Меріно наголошує на мультимедійності відеоігор [22, с. 24–26], вказуючи на їхню спорідненість з аудіовізуальними текстами — семіотичними конструктами, значення яких продукуються через одночасну взаємодію декількох знакових кодів, а саме: візуальних, аудіальних, вербальних та невербальних [65, с. 29].

Запропонована науковцем П. Забалбискою структура, представлена площиною координат, осі якої позначають чотири конститутивні риси текстів, дає змогу визначити об'єкт аудіовізуальної комунікації.

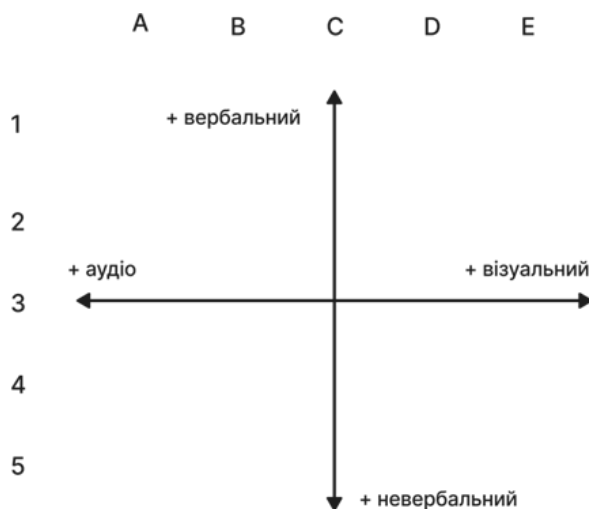


Рис. 1. 2. Осі аудіовізуальної комунікації

Отже, локалізуючи гру, перекладачі працюють із низкою текстових, інтерсеміотичних та аудіовізуальних ресурсів, зокрема [53, с. 155–158]:

1) Внутрішньо ігровий текст:

- користувацький інтерфейс (меню, довідка, системні повідомлення);
- наратив та описи;
- діалоги без озвучення;

2) Текстова графіка:

- зображення;
- мапи;
- знаки;

3) Аудіо і візуальні ресурси:

- діалоги з озвученням;
- музичний супровід або пісні, виконувані персонажами;
- фонові звуки;
- кат-сцени.

І хоча наведена система дає змогу — залежно від домінування певного знакового каналу — класифікувати аудіовізуальні тексти на двадцять п'ять різних груп, у контексті відеоігор вона дещо втрачає свою актуальність, адже обмежена лише двома осями вона не враховує їхньої головної особливості, яка виокремлює цифрові розваги з-поміж інших видів аудіовізуальних текстів — ігрові механіки. Цей наріжний елемент через безпосередню взаємодію гравця з різноманітними знаковими каналами, представленими інтерактивними текстовими й графічними елементами та мультимодальними ігровими механіками, дає змогу інтерпретувати твір.



Рис. 1. 3. Семантичні канали відеоігор

З огляду на це Т. Пужол [55, с. 142] пропонує введення третього виміру — каналу сприйняття (англ. *tactile channel*) — який реалізується на всіх рівнях гри, як запорука комунікації. Тим самим дослідник доводить, що відеоігри є унікальним прикладом інтерактивних мультимедіа. Взаємодія його семантичних каналів передбачає наявність нормативних кодів, які представляють можливості інтеракції споживача з віртуальним середовищем як у внутрішньо-, так і в позаігровому вимірі:

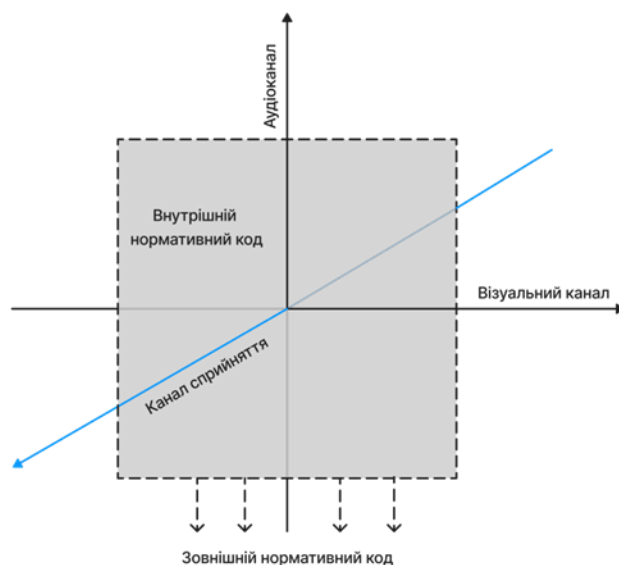


Рис. 1.4. Інтерсеміотична структура відеоігор

Попри великий пласт позатекстових елементів, що супроводжує лінгвістичний код відеоігор, саме текст, як об'єкт перекладу, слід вважати ядром локалізації, складний мультимодальний характер якої зумовлює нелінійність ігрового процесу, що реалізуються через ігрові ситуації [53, с. 150]. Залежно від ступеня інтерактивності, притаманного ігровим ресурсам (внутрішньо ігровий текст, музичний супровід, кат-сцени) існує чотири різновиди ігрової взаємодії [49, с. 8]:

- 1) завдання — вказівки для гравця;
- 2) ігрові дії — динамічні взаємодії з грою, які передбачають повний контроль гравця;
- 3) діалоги — діалектичні взаємодії між ігровими та неігровими персонажами гри, що іноді передбачає часткові обмеження дій гравця;
- 4) синематика — внутрішньоігрові відеоматеріали, призначені для роз'яснення сюжетного розвитку, розкриття історії та персонажів, створення бажаного художнього ефекту та ін., які, як правило, повністю обмежують дії гравця.

Залежно від ігрової ситуації гравець, взаємодіючи з нормативними кодами, більшою чи меншою мірою засвоює інформацію з усіх каналів комунікації та декодує значення. Усвідомлення такої інтерактивної структури об'єкта перекладу є принциповим для забезпечення якісної локалізації. Подібно до «традиційних» текстів, де збереження прагматичного складника є визначальним для подальших стратегій та тактик перекладу, ігрові ситуації формують специфічні обмеження та вмотивовують перекладацькі рішення для інтерактивних аудіовізуальних текстів.

Зважаючи на інтерактивний та мультисеміотичний характер відеоігор, об'єкт ігрової локалізації необхідно визначати відповідно до прагматичного підходу, де текст — це «складна функціональна одиниця письмового або усного мовлення, що має певний зміст та комунікативну інтенцію, спрямовану на виконання своєї комунікативної функції за даної ситуації» (*переклад наш* —

К.А.) [38, с. 56], оскільки таке тлумачення дає змогу не лише забезпечити якомога адекватніше відтворення змісту та смислів, а і зберегти оригінальний емоційно-естетичний ефект та автентичність ігрового досвіду.

1.4. Відеогра як перекладацький виклик

Будь-яка відеогра залежно від жанру, структури та ступеня інтерактивності створює унікальний ігровий досвід, відтворення якого ставить на шляху локалізаторів низку різноманітних викликів та проблем, успішність розв'язання яких має вирішальне значення для загальної якості перекладу.

Позаяк відеоігри є складними мультитекстовими продуктами, їхній лінгвістичний складник принципово важливий як для локалізаторів, так і для аудиторії. Насичуючи ігровий досвід інтерактивною взаємодією з оповіддю та надаючи гравцям свободу дій та вибору, ігрові тексти не лише сприяють зануренню в сюжет, знайомству з персонажами, розкриттю загальної історії віртуального світу, а і створюють низку перекладацьких труднощів.

Зумовлене технічною специфікою та особливостями кодування нелінійне сегментування тексту відеоігор перетворюють процес перекладу на справжнє детективне розслідування з пошуком підказок про контекст певного висловлювання, оскільки текст для перекладу часто подається у вигляді таблиці з різноманітними назвами, описами й репліками, які іноді можуть не містити жодної допоміжної інформації про те, кому з персонажів належить висловлення або чи є певний онім ім'ям, назвою локації абощо. Ситуацію також ускладнює те, що послідовні репліки з діалогу можуть бути розділені непов'язаними з ними рядками або ж ідентичні репліки використовуються в різних контекстах. Така особливість ігрових текстів, вимагає від перекладача-локалізатора особливої уважності, інтуїції та творчої уяви, адже часто щільні часові рамки не дають змогу ґрунтовно ознайомитися з контекстом для прокладення шляху крізь терни текстових рядків.

Іноді ж, з огляду на структурні відмінності мов, брак контексту може перетворити невеликі перешкоди на справжні глухі кути. Навіть таке, на перший погляд, просте речення як *“I told you!”* може поставити під загрозу смислову точність перекладу. Відповідно до граматичних категорій, закладених у сенс оригінального висловлення, можемо отримати декілька різних варіантів перекладу: *«Я вам казав!»*, *«Я вам казала!»*, *«Я тобі казав!»*, *«Я тобі казала!»*, *«Я ж казав/казала!»*, *«А що я казав/казала!»*, відмінні як семантично, так і конотаційно. Як правило, обов'язок забезпечення локалізаційної команди всіма необхідними матеріалами та інформацією про контекст покладається на розробників або видавців, проте за їхньої відсутності досить часто перекладачі мусять шукати різноманітні шляхи уникнення можливих невідповідностей (наприклад, через застосування перекладацьких трансформацій, контекстуального перекладу, пошуку гендерно-нейтральних формулювань тощо). Якщо ж локалізації створюються після виходу гри, перекладачі мусять добре володіти пошуковими навичками й уміти швидко знаходити необхідну інформацію: досліджувати ігрові сайти й журнали, форуми спільноти, відеозаписи проходження та ін..

Жанрово-тематичне розмаїття сучасних ігор зумовлює потребу в проведенні системного дослідження та ґрунтовної роботи з понятійно-термінологічним апаратом відеоігор. Оскільки локалізація зазвичай є командною роботою, узгодження та стандартизація термінів є запорукою логічності й послідовності перекладу. Так залежно від природи гри, що локалізується, перекладачі можуть стикнутися з [11]:

- 1) галузевими термінами (морська справа, фінанси, наука, спорт тощо);
- 2) релігійними термінами;
- 3) фантастичними термінами, неологізмами;
- 4) поняттями популярної культури;
- 5) okazіоналізмами;
- 6) історичними термінами;

- 7) власними назвами (топоніми, імена персонажів, історичні персоналії та ін.);
- 8) квазіреаліями — явищами культури вигаданих світів [15, с. 171].

Впорядкування таких термінів не лише дає змогу полегшити процес опрацювання та відтворення ігрового тексту, а й сприяє максимальному зануренню гравця в атмосферу віртуального світу, забезпечуючи аналогічний до оригінального комунікативний ефект.

Нерідко ігри є адаптацією інших творів (фільмів, мультфільмів, книг) або ж частиною серії ігор. У такому разі перекладач має ознайомитися зі змістом та матеріалами «першоджерела» задля цілісності та зв'язності всесвітів.

Неможливо також не зазначити важливість технічного тексту, до якого належать користувацький інтерфейс, меню, підказки, назви, описи функціональних можливостей тощо. При перекладі цього пласту текстів перекладачі мають подбати не лише про їхню зрозумілість, а і врахувати термінологічні відмінності різних платформ (консолі, ПК тощо). Для прикладу порівняємо аналогічні терміни для приставок, що виготовляють дві різні компанії [53, с. 123]:

PlayStation (Sony)	Xbox (Microsoft)
Analogue stick	Thumbstick
Memory card	Memory unit
Direction buttons	Direction pad
L1 Button	LB Button
L2 Button	LT Button

Табл. 1.1. Відмінності термінів різних компаній

Усвідомлюючи важливість стандартизації ігрової термінології з метою просування українізації, підвищення інформативності та забезпечення зручності споживання ігрового контенту, Національна комісія зі стандартів державної мови спільно з представниками українських локалізаційних компаній та спілок започаткувала ініціативу зі стандартування відеоігрової термінології [71], яка не лише полегшить подальше адаптування ігрових світів,

а й дасть поштовх до зростання сегмента локалізації на українському ринку мовних послуг.

Але окрім лінгвістично-змістових елементів неабияку перешкоду для перекладачів-локалізаторів становлять різноманітні технічні виклики. Часто у зв'язку з мовними відмінностями оригінал і переклад може відрізнитися за довжиною, що може зумовити труднощі з перенесенням тексту у відповідний графічний елемент (спливні повідомлення, діалогові вікна тощо). Обмеження за символами є особливо актуальною проблемою для української локалізації англomовних ігор, зважаючи на загальну тенденцію англійської мови до стислості та компактності. Задля уникнення потенційного усічення рядків локалізатори за допомогою спеціального ПЗ здійснюють псевдопереклад [46], щоби визначити максимальну допустиму кількість символів, модифікують або ж змінюють шрифт на більш компактний, додають перенесення, змінюють компонування графічних елементів на екрані або ж звертаються до стратегій конденсування, перефразування і вилучення, роблячи текст лаконічнішим.

Найбільш суттєву перешкоду у процесі ігрової локалізації становлять змінні — об'єкти програмного коду, які за досягнення необхідних умов змінюються в тексті гри на певні значення (імена, займенники, числа, загальні назви тощо) [25, с. 88]. Зважаючи на синтетичну природу української мови, для відтворення таких елементів у перекладі необхідно знайти рішення, які б дали змогу уникнути можливих граматичних помилок, пов'язаних з узгодженням числа, роду й відмінків.

Переклад змінних в українських локалізаціях, як правило, забезпечується за допомогою різноманітних стратегій, які вимагають від локалізаторів не лише високих мовних навичок, а й розуміння основних принципів кодування:

- 1) Перебудови структури речення у такий спосіб, щоби змінна мала називний відмінок:

«*I was unable to find \$name anywhere*» // *Мені так і не вдалося з'ясувати, де \$name*» [19].

- 2) Перефразування:

You know that these woods are deadly without the protection of the *{cardName}* // *{cardName}* є життєво необхідною в цих лісах [16].

3) Додавання уточнювального слова або допоміжних символів:

%d day(s) left // *Залишилося днів: %d.*

Go to %s // *Знайдіть локацію %s.*

Як зазначалося раніше, мультимедійний характер відеоігор зумовлює тісний зв'язок з аудіовізуальним перекладом, та на відміну від кіноперекладачів робота локалізаторів є справжнім випробуванням. Позаяк адаптація гри часто відбувається до релізу, робочі матеріали локалізації обмежуються лише сценарієм. Без деталей про інтонації, емоції акторів, символізм мовлення чи розмір плану, забезпечення фонетичної та ізохронічної синхронізації мовлення стає ледь не неможливим завданням.

Багатоманіття візуальних елементів у сучасних відеоіграх — графіка, дизайн персонажів, значки, кольорові палітри, — виступають у ролі провідного елементу нарації, сприяючи творенню значень, а отже, можуть потребувати локалізації. Узгодження ігрового дизайну з мовно-культурними та естетичними запитамі цільової аудиторії дають змогу не лише занурити гравців у віртуальний світ, а і збільшити популярність самого продукту. Так, на момент виходу відеогри “NieR” японські рольові ігри не мали такої світової популярності, як зараз, а тому з метою приваблення гравців розробники повністю змінили дизайн головного героя, щоби той відповідав уподобанням західного споживача, випустивши дві версії гри: зі струнким юнаком для японської версії “NieR Replicant” та кремезним чоловіком для “NieR Gestalt”.



Рис. 1.5. Обкладинки американського та японського видання гри “NieR”

Візуальні елементи, утім, є найменш гнучкими для адаптування, адже такі зміни передбачають безпосередню маніпуляцію з програмним кодом гри, а тому великою мірою залежать від розробників.

І хоча останнім часом з метою досягнення більшого охоплення видавці все частіше звертаються до стратегій інтернаціоналізації ігрової продукції — процес створення тексту незалежно від національної традиції для його потенційного використання будь-де [9, с. 153], відеоігри, однак, зберігають певну культурну специфіку. Відповідно задля забезпечення зрозумілості тексту та відтворення оригінального ефекту перекладачам важливо вміти ідентифікувати в текстах різноманітні культурно-специфічні елементи, жарти, каламбури тощо та знаходити їм вдалі функціональні відповідники. Приміром, для відтворення візуального гумору в грі “Ruiner” назва котоподібних роботів *C.A.T.S. (Cute Autonomous Transmission Systems)* була подана в українському перекладі від спілки «Шлякбित्रаф» як *К.О.Т.Я (Кмітливе окреме трансляційне ядро)* [17].

Окрім того, у зв’язку із широким жанровим різноманіттям та еkleктичністю відеоігор, культурний контекст локалізації може охоплювати цілий пласт інших текстів будь-якої модальності: книги, поеми, графічні романи, фільми, пісні тощо, відтворення яких передбачає дослідження наявної перекладацької традиції. Наприклад, для відтворення в українській локалізації

гри “Baldur’s Gate: Enhanced Edition” цитати Капелюшника з твору Л. Керрола «Аліса в Дивокраї» було використано один із наявних у доробку українських перекладів варіант: *O frabjous day! Callooh! Callay! // Префайний день. Гей-гу. Егей* [17].

Проте іноді розуміння перекладачем культурних особливостей визначається не лише вмінням вдало адаптувати специфічні елементи, а і знанням ментальності й табу певних країн. Яскравим прикладом локалізації, яка зважає на досвід своїх споживачів, є японська адаптація однієї із чистин відомої серії постапокаліптичних відеоігор “Fallout 3”, з якої було повністю вилучено сюжетну лінію про знищення міста за допомогою ядерної зброї, а назву ігрової зброї *Fat Man*, що є відсиланням на атомну бомбу, яка була скинута на місто Нагасакі 9 серпня 1945 р. було змінено на культурно нейтральне *Nuka Launcher*.

Крім того, при перекладі важливо враховувати вплив індивідуального стилю перекладача, адже правильність інтерпретації та особливості обраної стилістики неодмінно позначаються на адекватності відтворення. У випадку ігрової локалізації, де участь у перекладі одночасно бере велика кількість перекладачів, кожен із яких має унікальний стиль, ця проблема постає особливо гостро. Саме тому виконання якісної адаптації та подолання різноманітних перекладацьких викликів вимагає ретельної координації рішень та злагодженої командної роботи: застосування перекладацького ПЗ і термінологічних баз, проведення нарад та здійснення контролю якості.

Висновки до першого розділу

Усупереч тому, що локалізація є відносно молодого дисципліною, у сучасному глобалізованому світі вона утвердилася як важливий інструмент забезпечення міжнародної комунікації. Спираючись на багатовікові здобутки та новітні досягнення перекладознавства, локалізація поєднала в собі практики різноманітних галузей задля забезпечення ефективної адаптації оригінальних

— як правило, цифрових — продуктів до запитів, звичок і потреб цільової культури й досягнення аналогічного комунікативного, прагматичного, естетичного ефекту.

Відеоігри, як об'єкт локалізації, є не лише особливим видом розваг, а й культурними артефактами, складними інтерактивними аудіовізуальними продуктами, процес локалізації яких вимагає вихід за рамки простого лінгвістичного перекладу й зокрема передбачає адаптацію цілої низки семіотичних ресурсів й зумовлює потребу в широкому спектрі фахових компетенцій та технічних навичок.

Саме інтерсеміотична самотність відеоігор, що вирізняє їх з-поміж інших мультимедійних текстів, обумовлює унікальний процес смислотворення через безпосередню взаємодію знакових каналів із гравцем, який через інтерактивні інструменти контролює напрям розгортання нелінійної оповіді. Тому на противагу іншим різновидам аудіовізуальних текстів, де глядач є лише спостерігачем, споживачі цифрових розваг стають активними учасниками сюжету. Як наслідок, першочерговим завданням локалізації є досягнення еквівалентності не так повідомлення, як ігрового досвіду.

Парадоксальним, утім, є те, що саме ця кінцева мета зумовлює перешкоди, на шляху до її досягнення, адже крім суто лінгвістичних перекладацьких труднощів, локалізатори стикаються з різноманітними технічними та культурними викликами, подолання яких забезпечується складним виробничим процесом та злагодженою роботою цілої команди фахівців.

РОЗДІЛ 2. РОЛЬОВА ВІДЕОГРА ЯК ОБ'ЄКТ ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Попри значні метаморфози в індустрії відеоігор, унаслідок яких нехитрі двовимірні розваги перетворилися на складний багатогранний вид мистецтва, перекладознавство, насамперед вітчизняне, несправедливо оминуло своєю увагою винятковий потенціал ігрових текстів.

Зважаючи на свою популярність жанр рольових ігор можна по праву вважати ледь не найпродуктивнішим матеріалом і для теорії, і для практики перекладу. Завдяки своїй гібридній природі, втіленій у тематичній різноманітності, а також багатоманітні інтерактивних елементів й мультимодальних механізмів, вони не лише передбачають велику кількість типових та жанрово-специфічних труднощів для локалізаційного, а отже й перекладацького процесу, але й пропонують низку інноваційних підходів до їхнього розв'язання, вивчення яких дасть змогу краще осягнути природу та перспективи застосування таких мультидисциплінарних підходів для подальшого розвитку галузі та перекладацької науки в цілому.

2.1. Жанрові особливості рольової відеогри

За останні роки відеоігри набули різноманітних форм жанрового вираження, зумовленого передусім безпрецедентними темпами розвитку індустрії. Тим часом як процес формування літературних, мистецьких або музичних напрямів і течій потребував років, ба навіть десятиліть поступової еволюції, технологічний потенціал та прагнення розробників до пошуку нових форматів задля більшого зацікавлення аудиторії стали причиною шаленого виру експериментів, унаслідок яких відеоігри стали одним з найвиразніших засобів художнього та наративного вираження.

Сучасне багатоманіття ігрових форм — хоч і дає змогу задовольнити найвибагливіші запити споживачів — є, однак, двосічним мечем, адже дедалі

тісніше переплетення жанрів зумовлює значні труднощі в розрізненні їх один від одного. Особливо гостро ця проблема постає у визначенні жанру рольових ігор (англ. *RPG — role-playing games*), через глибоку інтеграцію яких в інші різновиди, дискусії не вщухають ані серед рядових гравців, ані серед науковців.

Важливу роль у розумінні поняття рольової гри й відповідно її специфічних особливостей відіграє історія становлення жанру. Своєму існуванню RPG-відеоігри завдячують культовій настільній грі “Dungeons&Dragons” (укр. «Підземелля і Дракони»), створеній компанією “Wizards of the Coast” у 1974 році. Натхненна літературою фентезі, зокрема «Володарем перснів», *DnD* являє собою казково-фантастичне уявне середовище, взаємодія з яким обмежена набором правил [32, с. 9–10]. Спираючись на це група гравців, переймаючи певні ролі, представлені різноманітними расами (люди, гноми, ельфи, орки, дракононароджені тощо) і класами (барди, воїни, злодії, друїди, чаклуни, паладини тощо), просувається за сюжетом, який скеровує Майстер підземель (англ. *Dungeon Master*) — ведучий, арбітр та оповідач. Основою гри передусім є соціальна взаємодія гравців, нумерична механіка та фактор випадковості: подорожуючи уявним світом учасники гри стикаються з різноманітними перешкодами, ворогами та неігровими персонажами, подальші взаємодії з якими визначаються шляхом підкидання кубика, що є ключовою ігровою механікою. Розвиток історії забезпечують безпосередньо гравці, які озвучують свої дії, тоді як Майстер підземель описує результати їхніх рішень, покликаючись на правила та результати кидків. У міру удачі та вигадливості гравців відбувається розвиток їхніх ігрових персонажів: набуття досвіду, опанування нових навичок, отримання кращої зброї тощо.

Отже, підсумовуючи викладене вище, можемо виділити такі ключові риси класичної рольової гри:

- фентезійний або фантастичний сетинг;
- механіка дослідження середовища та виконання сюжетних завдань;

- сюжетна оповідь, взаємодія з якою визначається правилами й обмеженнями;
- Майстер гри — людина або цифрова система, що відповідає за управління ігровими елементами поза безпосереднім контролем гравців;
- система бойових механік;
- наявність інвентарю, спорядження та різноманітних предметів, покликаних сприяти просуванню гравця за сюжетом;
- можливість індивідуально-видової кастомізації персонажів;
- рівнева система набуття досвіду.

Зважаючи на широку популярність гри, не дивно, що з розвитком цифрових технологій, її елементи та механіки були модифіковані та адаптовані до цифрового формату, тим самим даючи початок першим рольовим відеоіграм [21, с. 20].

Однак цілком природно що зміна форми призвела до й змін ігрового процесу. З одного боку, цифровізація настільних рольових ігор спричинила втрату оригінального аспекту соціальної взаємодії як рушія оповіді, оскільки перші RPG-відеоігри були переважно однокористувацькими, а роль Майстра підземелля виконувала програма. З іншого ж боку, яскрава візуалізація та детальне пропрацювання елементів віртуальних світів сприяло глибшому зануренню в сюжет, а отже й «відіграванню» персонажа, тоді як комп'ютеризація механік значною мірою полегшила ігровий процес, позаяк виконання будь-якої дії вже не вимагало від гравця підкидання кубика, а здійснювалося автоматично, спираючись на технологічні рішення (варіанти відповіді для діалогів, хіт-бокси для бою, системи розвитку талантів тощо).

Найбільш принципова відмінність, однак, стосується технічних обмежень цифрового формату. Настільні ігри, попри свій загалом незмінний набір ресурсів, дають основу для нескінченних варіантів розвитку сюжету, зумовлених пріоритетом на волі їхніх учасників — гравців та Майстра підземелля, які безпосередньо — звісно, спираючись на правила — скеровують

хід оповіді. Цифрові ігри тим часом не мають достатню потужність, щоби забезпечити унікальність кожного проходження, а тому часто мають єдиний сюжет (щоправда, іноді для створення різноманіття розділений на декілька гілок) та заздалегідь визначені варіанти взаємодії з середовищем [39]. Хоча такі особливості значною мірою обмежують свободу дій гравця, цифрові ігри зосереджуються на наративі та правдоподібності вигаданого світу, щоби заглибити споживачів як в ігровий процес, так і у роль, яку вони виконують за посередництва свого персонажа. Іншими словами, тоді як настільні рольові ігри ґрунтуються на створенні оповіді гравцями, для цифрових рольових ігор саме оповідь слугує основою ігрового процесу [43, с. 4].

Така оповідь-центрична природа рольових ігор, зумовлює складні жанрові нашарування, у зв'язку з чим виникає нагальна потреба в переосмисленні категорії жанру в контексті відеоігор. Так, наприклад, на початку свого становлення рольовими іграми вважалася історія, що розгорталася виключно в фентезійному світі, в основі якої — оригінальний персонаж, створений на розсуд гравця, що розвивається в міру просування за сюжетом. Таке визначення, утім, залишає поза увагою масивний пласт «гібридних» рольових ігор, які окрім значного багатоманіття сетингів (фентезі, наукова фантастика, кіберпанк, ба навіть повсякдення), іноді взагалі навіть не передбачають створення власного персонажа, а натомість пропонують відігравати роль уже готових героїв — приміром, відчувати себе мисливцем на чудовиськ Геральтом (*The Witcher*) або врятувати прекрасну принцесу, граючи за юного воїна Лінка (*The Legend of Zelda*). Інакше кажучи, відеоігри зосереджуються навколо персонажів, з якими, подібно книжковим та кінематографічним протагоністам, споживачі можуть себе ідентифікувати, проте на відміну від інших медіа суттєво поглиблюють рівень такого ототожнення завдяки своїй інтерактивності.

Отже, рольові відеоігри — це різновид цифрових медіа, де гравець переймає роль головного героя і, контролюючи його вчинки та рішення, взаємодіє зі змістом ігрових світів [66, с. 20], що своєю чергою, залежно від

походження (CRPG, JRPG), ступеня домінування певних елементів (бойовики, стратегії, мандрівні та ін.), кількості користувачів (однокористувацькі, MMORPG) поділяються на різноманітні підвиди, кожен з яких характеризується певними унікальними рисами.

Проте незалежно від видових відмінностей, універсальною особливістю рольових відеоігор є домінування текстового складника [44], що створює сприятливе підґрунтя для перекладознавчих студій.

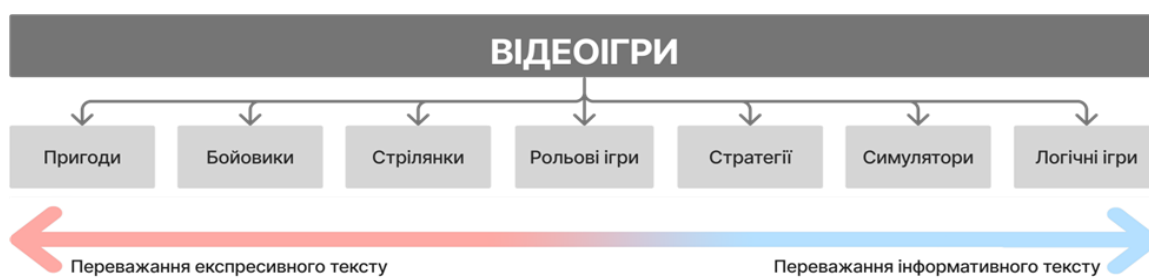


Рис. 2.1. Жанрова таксономія відеоігор

Відносно пропорційне поєднанням наративу, художнього та комп'ютерного дискурсу створює низку різнопланових перешкод, стратегії подолання яких, значною мірою залежать не лише від перекладацької компетенції, а й численних екстралінгвальних чинників: технічні обмеження, соціально-культурні традиції та ігрові звички цільової аудиторії, демографічні особливості, ба навіть юридичні фактори.

2.2. Труднощі перекладу рольової відеоігри

Зважаючи на тематичну варіативність сучасних рольових відеоігор, що значною мірою ускладнює виокремлення певних специфічних рис, характерних виключно цьому жанру, їхня локалізація вимагає розробки індивідуального підходу до кожного «твору».

Оскільки переклад передусім є відтворенням оригінального тексту засобами іншої мови, рольові ігри, виражені масштабними текстовими кластерами, становлять особливий інтерес для перекладознавства. Їхня

оповідна зорієнтованість, зокрема, реалізується на двох рівнях: дієгетичному та недієгетичному [53, с. 154–162]. Вони визначають зв'язок відповідних текстових елементів з сюжетним контекстом, а тому вдалість їхнього відтворення є запорукою якісної локалізації.

2.2.1. Лінгвістичні труднощі

Мультитекстуальна природа відеоігор, виражена поєднанням різних реєстрів в межах одного тексту, зумовлює низку лінгвістичних перешкод, а також флюїдність застосування перекладацьких підходів, необхідних для їхнього подолання [50, с. 107–108], а саме:

- 1) стандартного — виконання перекладу відповідно до усталених правил та вимог індустрії;
- 2) креативного — здійснення трансформацій та пошук альтернативних рішень перекладу для максимального наближення цільового тексту до оригінального комунікативного ефекту;

Для прикладу, навіть, на перший погляд, шаблонні технічні елементи, набори відносно стандартизованих лексичних одиниць, які більшою чи меншою мірою наявні в будь-якій грі, незалежно від її жанру, на практиці часто становлять значну перекладацьку проблему.

Користувацький інтерфейс (КІ) як невід'ємна складова частина відеоігор є важливим інструментом імерсивності. Покликаний забезпечувати взаємодію з продуктом, він містить інформацію про персонажів, їхній інвентар та різноманітні дії, необхідні для проходження гри. З огляду на це, зрозумілість та зручність використання цього виду недієгетичних елементів є не менш важливими за адекватність відтворення смислів та інтенцій сюжетного тексту.

Настр LV 1 HP 13/20 G 10	"Настр" LV 1 HP 13 / 20 AT 0 (0) EXP: 0 DF 0 (0) NEXT: 10 WEAPON: Stick ARMOR: Bandage GOLD: 10	Настр PB 1 ЗД 20/20 Н 41	"Настр" PB 1 ЗД 20 / 20 AT 0 (0) ДСД: 2 ЗХ 0 (0) ДАЛІ: 8 ЗБРОЯ: Дрючок БРОНЯ: Бинти МОНЕТИ: 41	Кріс PA 1 P3 20/20 \$ 2	"Кріс" 3 розділу 1 PД 1 P3 20 / 20 AT 10 (1) ДОСВ: 0 ЗХ 10 (0) ТРЕБА: 10 ЗБРОЯ: Олівець БРОНЯ: Пластир ГРОШІ: 2
ITEM STAT CELL		РЕЧІ СТАТ ТЕЛ		РЕЧІ РІВНІ ТЕЛЕФ	

Рис. 2.2. Приклад перекладу елементів КІ

Через свою інформативно-утилітарну природу КІ часто характеризується текстовою насиченістю і зумовлює використання скорочень. Зважаючи на відносно молоду ігрову культуру в нашій державі, усталені в англійській мові ігрові аббревіатури можуть стати справжнім викликом для української локалізації. У зв'язку з відсутністю стандартних відповідників для таких одиниць, перекладачі щоразу мусять «винаходити велосипед», мимоволі зумовлюючи гетерогенність локалізаторської традиції. Як видно з Рис. 2.2, у той час, як відтворення одних показників може збігатися у різних перекладах: *DF // ЗХ; AT // АТ; ІТЕМ // РЕЧІ*, інші ж кардинально різняться: *HP // ЗД // P3; EXP // ДСД // ДОСВ; STAT // СТАТ // РІВНІ* (детальніше у Додатку 4).

І хоча важливість технічних елементів є беззаперечною, однак подібно книжковій палітурці, реалізація їхніх функцій неможлива без змісту, головне завдання якого полягає в тому, щоби за допомогою різноманітних художніх, стилістичних, експресивних та естетичних засобів змусити гравця повірити в події гри.

Особливо частотним явищем ігрового тексту, а надто такого, що розгортається у фентезійному або фантастичному середовищі, є квазіреалії — авторські новотвори, створені на позначення явищ уявного художнього світу [13, с. 182]. Залежно від означуваного поняття такі новотвори поділяються на підвиди, з яких найпоширенішими в ігровому дискурсі є:

- 1) квазітопоніми — позначають вигадані географічні назви (напр. *Середзем'я, Нарнія*);

- 2) квазіантропоніми — імена персонажів (напр. *Торбінс, Силас Темномісяць*);
- 3) квазіетноніми — етнічні, національні, расові найменування (напр. *орки, редгарди* тощо);
- 4) квазізооніми — тварини (напр. *псевдособака*);
- 5) квазіфітоніми — рослини (напр. *корінь нірну*);
- 6) квазіпредмети — зброя, артефакти, обладунки тощо (напр. *Відьмогуб, Мозколам*);
- 7) квазістатуси (напр. *Обраний*); та ін.

Серед найпродуктивніших способів створення таких лексико-культурних одиниць у відеоіграх варто виділити:

1) словоскладання — безафіксне поєднання слів або їхніх компонентів у нову лексичну одиницю [73, с. 297] (напр. *Starfait (star + parfait) // Зорепарфе (зоря + парфе)*).

2) афіксацію — додавання одного або декількох префіксів або суфіксів до основи слова (напр. *Flowey // Квітик*);

3) фіктивне значення — набуття усталеними словами нових контекстуальних смислів (напр. *Experience — Execution points*).

Для відтворення оригінального комунікативного ефекту квазіреалій перекладачі звертаються до різноманітних прийомів, зокрема транскодування, калькування, описового перекладу, гіпонімічного перекладу та створення еквівалентних новотворів [4, с. 342–343]:

Квазіреалія	Переклад	Трансформація
Hotland	Жаркозем'я	Калькування
New Home	Новий Дім	Прямий переклад
Ruins	Руїни	Прямий переклад
Snowdin	Снігівськ	Прагматична адаптація
The Core	Ядро	Прямий переклад
True Laboratory	Істинна Лабораторія	Прямий переклад
Waterfall	Водоспаддя	Прагматична адаптація

Табл. 2.1. Відтворення квазіреалій на прикладі гри “Undertale”

Важливо також зазначити, що граматична структура англійської мови у зв'язку з відсутністю категорії роду дієслів створює сприятливе підґрунтя для самоідентифікації гравців з персонажем, адже гендерна нейтральність відповідних текстів дозволяє максимально «вжитися» в обрану ігрову роль. Повторити ж подібний ефект в українському перекладі є мало не найбільш проблематичним завданням, адже адекватність відтворення цього аспекту вимагає від перекладачів глибокого дослідження контексту, що не завжди є можливим з огляду на обмежені часові рамки або брак інформації. Саме тому у випадках, коли визначити стать персонажа є неможливим, для уникнення невідповідностей перекладу та ігрового контексту, як правило, застосовуються агендерні формулювання та конструкції, зокрема шляхом [20]:

- 1) використання займенників другої особи множини (застосовується для наративних повідомлень та системних сповіщень, адресованих безпосередньо гравцеві): *You got the Manual* [68] // *Ви отримали Довідник* [70];
- 2) часової заміни дієслів задля уникнення родових закінчень минулого часу: *You found something shining in the dark* [68] // *Ти знаходиш щось блискуче в темряві* [70];
- 3) контекстуальної заміни гендерно забарвлених елементів: *Have you chosen a partner yet?* [68] // *Як там із пошуками пари?* [70]

Хоча детальність лору (від англ. *lore* — *передісторія та тлумачення подій пов'язаних із певним ігровим світом*) є важливим аспектом рольових ігор, він, утім, є здебільшого тлом оповіді, яке визначає правила, обмеження та звичаї віртуальних всесвітів. Через свій переважно діалогічний характер розвиток ігрових сюжетів забезпечується через розмови з різноманітними персонажами. Семіотичний ефект таких комунікацій підсилюється за допомогою мультимодальності.

Так увиразнення ігрових персонажів часто здійснюється за допомогою різноманітних прийомів та засобів, унаслідок чого їхнє мовлення набуває ідіолектности — сукупности специфічних рис, які характеризують певну

індивідуальну мовну практику [75, с. 67], що зокрема реалізуються на таких рівнях:

- 1) фонологічному (акцентуація, особливості артикуляції):
W-well, don't worry, okay? Th-the king is a really nice guy... [67] // *Н-ну, не хвилюйся, гаразд? К-король справді хорошиий...* [69];
- 2) лексичному (використання okazіоналізмів, сленгу, інвективної лексики):
Yeah, go right through. My bro made the bars too wide to stop anyone [67] // *Ага, йди крізь ґрати. Бро зробив їх заширокими, щоб когось спинити* [69];
- 3) граматичному (переважно девіації, напр.: подвійне заперечення, пропуск допоміжних дієслів, хибне використання найвищого ступеня порівняння прикметників, помилки відмінювання тощо):
Tem bak from coolleg [67] // *Тем вернутись з коледж* [69].

Оскільки такі мовленнєві особливості є результатом, а отже й відображенням певної картини світу й життєвої практики [2, с. 7], використання їх в ігрових текстах часто покликане сприяти розкриттю персонажів та історії, що є важливим аргументом на користь їхнього збереження в локалізації.

2.2.2. Технічні труднощі

Цифрова й мультимодальна природа відеоігор, яка поєднує в собі вербальні та невербальні канали вираження, окрім проблем, пов'язаних з відтворенням смислів, також передбачає подолання низки технічних перешкод. Зрештою, хай там як, а головним арбітром якості локалізації є кінцевий споживач, а тому навіть найвдаліші перекладацькі рішення та вигадливі трансформації втрачають будь-яке значення, коли гравець не має змоги їх прочитати. Отже, окрім пошуку відповідників перекладач має також дбати про безперешкодність ігрового досвіду й уникати помилок оформлення тексту.

Найбільш поширена проблема під час локалізації відеоігор полягає в перевищенні кількості символів в рядку. Багатоманіття графічних елементів, що супроводжують діалоги, нарацію та КІ (див. Додаток 3) вимагає від

перекладача не лише пошуку відповідників, застосування трансформацій та адаптацій, а й безпосередньої взаємодії з ігровим процесом, оскільки це сприяє кращому розумінню контексту та розв'язанню проблем компонування повідомлень, які у кращому разі можуть ускладнити сприйняття інформації, а в гіршому — зумовити нечитабельність тексту. Уникнути цього можна за допомогою перенесення, скорочень та застосування у перекладі більш лаконічних формулювань.



Рис. 2.3. Приклади перевищення ліміту символів в інтерфейсі

Не менш суттєвими, утім, є виклики пов'язані з форматуванням. Позаяк кириличні шрифти часто є дещо ширшими за латинські аналоги, навіть дотримання обмежень за кількістю символів не гарантує розв'язання проблеми. Порівняймо, як змінюється ширина рядка на прикладі шрифтів гри “Undertale” (задля точності було взято однакову кількість літер, а капіталізація відповідає такій, що використана в грі):

Comic Sans	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
	абвгдежзиіклмнорстуфхцчшюя
Papyrus	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
	АБВГДЕЖЗИІКЛМНОРСТУФХЦЧШЮЯ
Determination	AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
	АабьВвГгДдЕеЖжЗзиИіКкЛлМмНнОоРрСсТтУуФфХхЦцЧчШшЮюЯя

Табл. 2.2. Довжина рядків латинських та кириличних шрифтів

Нехтування цим нюансом може стати причиною часткової або повної нечитабельності тексту і, як результат, негативно позначитися на розумінні сюжету та ігровому досвіді в цілому.



Рис. 2.4. Приклади нашарування літер в тексті

Текст у рольових іграх є не лише домінантним складником, а й важливим інструментом інтерактивності, яка реалізується завдяки його відносній довільності. Як наслідок, кожне проходження, навіть в межах однієї гри, є унікальним набором дій і рішень, визначеними волею гравця. Так, наприклад, якщо представити сюжет гри у формі книги, то матимемо сотні томів альтернативних розвитків однієї-єдиної історії. Через таку нелінійну природу та задля економії ресурсів, ігрові тексти містять низку стандартних речень та змінні, замість яких залежно від виконаної дії додаються необхідні значення. Відповідно локалізаційний процес, на відміну від традиційного перекладу, передбачає роботу з програмним текстом, вимагаючи від перекладача базової технічної компетенції, яка допомагає не лише правильно інтерпретувати такі елементи та обрати стратегії їхнього адекватного відтворення, а й за необхідності внести певні зміни до коду гри з метою їхнього адаптування до особливостей цільової мови.

Однак, тоді як для аналітичної англійської мови такий прийом є надзвичайно продуктивним, у процесі локалізації він може перетворитися на справжній глухий кут. Під час перекладу таких елементів особливо важко досягти граматичної узгодженості через категорії числа, роду та відмінка української мови, через що вдалі рішення для одних текстових стрічок стають неефективними для інших. Порівняймо, відтворення такого рядка, підставивши замість змінної назви предметів:

You put the <ITEMNAME> on the ground and gave it a little pat [67].

- 1) *Ти поставила **Крабове Яблуко** на землю і легенько погладила його [69].*
- 2) *Ти поставила **Надокучливий Пес** на землю і легенько погладила його [69].*
- 3) *Ти поставила **Блякла Стрічка** на землю і легенько погладила його [69].*

Як видно з прикладу, неврахування перекладачем граматичних категорій для різних назв, зумовило невідповідність їхнього роду із займенником *його*. Хоча така неточність не впливає на розуміння повідомлення, вона, однак, неодмінно позначається на ігровому досвіді. Саме тому їх варто уникати за допомогою перекладацьких трансформацій, зокрема граматичних та синтаксичних, або ж прийомів творчого перекладу, щоби зробити такі речення якомога універсальнішими. Як приклад, можливого відтворення цього рядка, можемо запропонувати такий варіант: «*Ти обережно кладеш предмет додолю. <ITEMNAME> залишається самотньо лежати на землі*», де пересотворення другої частини речення дає змогу зберегти аналогічний ефект сентиментальності й водночас уникнути категоріальних невідповідностей.

Проте іноді досягти абсолютної безпомилковости при перекладі змінних є геть неможливим через повну відсутність деяких граматичних категорій в мові джерела. Так українські локалізації приречені систематично порушувати правило використання кличного відмінка через відсутність в англійській мові такої словозмінної категорії, через що змінна *<CHARNAME>* (англ. *character's name* — *ім'я персонажа*) завжди набуває називного відмінка: *No. Never mind. I do not wish to speak further about this, <CHARNAME>... excuse me. // Ні. Не звертай уваги. Я не хочу більше говорити про це, Аномен... вибач* [16].

Неабиякою перешкодою локалізації є не лише зміст текстових стрічок, а й власне їхній контекст. Розташовані в довільному порядку, вони часто містять обмежену інформацію про комунікативну ситуацію й відповідну інтенцію, яку слід відтворити в перекладі, наслідком чого можуть бути розбіжності між наративом та візуальним складником. Цінною підказкою у процесі локалізації

може стати ідентифікаційний код стрічки, призначений для полегшення кодування, які, наприклад, можуть вказувати на:

- 1) *obj_schoollobbycutscene_slash_Step_0_gml* [68] — місце діалогу;
- 2) *obj_lancerboss3_slash_Step_0_gml* [68] — персонажа, якому належить репліка;
- 3) *scr_weaponinfo_slash_scr_weaponinfo_gml* [68] — тип повідомлення; та ін.

Утім, навіть така дороговказна нитка нерідко є справжньою розкішшю для перекладачів, які часто змушені працювати наосліп, шукаючи нейтральні формулювання, що зумовлює неминучі смислові та експресивні втрати.

Але окрім суто текстового складника, однаково важливим пластом локалізації є візуальний канал. Графічний текст, який у відеоіграх, як правило, представлено написами, знаками та мапами, не лише сприяє зануренню в ігровий світ, а й часто містить важливу інформацію, необхідну для подальшого просування по сюжету. Збереження когерентності цього текстового виміру, утім, є досить непростим, з технічної точки зору, завданням через необхідність здійснення маніпуляцій з ігровими файлами та кодуванням, що потребує високої компетентності та галузевих знань.



Рис. 2.5. Відтворення графічних ресурсів

До того ж доцільність відтворення графічного тексту, цілком природно, визначається особливостями гри. Так, наприклад, наявність українських

написів у грі про японських самураїв може вплинути на загальну атмосферу, а отже, спотворити оригінальну інтенцію та досвід від проходження.

Поряд з графікою важливим засобом імерсивності є аудіоканал, представлений такими семіотичними кодами [48, с. 147]:

- 1) лінгвістичний;
- 2) паралінгвістичний;
- 3) музичний;
- 4) спецефекти;
- 5) фонові звуки.

Необхідність та підхід до відтворення цих елементів насамперед залежить від їхніх особливостей та функцій у грі. Приміром, залежно від можливого синематичного супроводу локалізація певних реплік вимагатиме різних ступенів синхронізації — процесу узгодження перекладу з рухами тіла та артикуляцією персонажів [24, с. 67].

Однак, попри те, що відтворення аудіотексту сприяє глибшому зануренню та покращенню ігрового досвіду, така практика, на жаль, часто обмежується AAA-іграми (від англ. AAA, triple-A — сучасні високобюджетні ігри від великих видавців), а доступні мови визначаються комерційними факторами та вподобаннями цільового ринку, зокрема перевагою субтитрування над дублюванням [62]:

Мова	Дублювання	Субтитрування
Англійська	Для дитячої аудиторії	+
Китайська	–	+
Японська	+	–
Корейська	Для дитячої аудиторії	–
Німецька	+	–
Французька	+	–
Іспанська	+	+
Італійська	+	–
Португальська	+	–

Табл. 2.3. Тенденції аудіовізуального перекладу серед найпопулярніших мов ігрової локалізації

В Україні, попри те, що вона належить до країн, де переважає практика дублювання аудіовізуальних продуктів [40], озвучення відеоігор є великою рідкістю через високу вартість озвучення і незацікавленістю великих розробників інвестувати у «маленькі» мови [12]. Як наслідок, українські адаптації відеоігор часто не здатні повною мірою задовольнити усі запити гравців.

2.2.3. Культурні виклики та неперекладність

Створені в контексті оригінальної мови, відеоігри — умисно чи мимоволі — міститимуть низку культурно-специфічних елементів. Як і будь-який культурний артефакт, відеоігри спричиняють у процесі локалізації низку перешкод, пов'язаних з явищем неперекладності — неможливістю знаходження функціонально релевантного відповідника для контекстуального значення при перекладі на іншу мову [23, с. 94], яка своєю чергою виражається на лінгвістичному та культурному рівні.

Одним з розповсюджених викликів лінгвістичної неперекладності є гумор, що найчастіше виражається за допомогою жартів та каламбурів — «гри слів, побудованій на зіткненні звичного звучання з незвичним і несподіваним значенням задля створення ефекту комізму» [3, с. 256]. Засновані на лінгвокультурному контексті абсолютна еквівалентність їхнього відтворення часто є неможливою з огляду на структурні відмінності мови джерела та цільової мови, а тому вимагає від перекладача застосування різноманітних підходів, зокрема адаптування та пересотворення задля забезпечення аналогічного ефекту: *What did the skeleton tile his roof with? SHIN-gles!* [67] // *Чим скелет покриває дах? ЧЕРЕП-ицею!* [69]

Іноді ж ресурсів мови перекладу або ж компетенції перекладача може бракувати, унаслідок чого відбувається неминуча втрата смислів, що перешкоджає повноцінному осягненню авторського задуму цільовою аудиторією: *Popsicle* // *Ескімо*, *Unisicle* // *Односкімо*, *Bisicle* // *Двохскімо*. Як

бачимо з прикладу, попри спробу відтворити морфологічну складову каламбуру за допомогою словотворчих ресурсів української мови, переклад втрачає оригінальну комічність через відсутність омофонічності.

Не менш, якщо не більш проблемною для перекладу є культурна неперекладність, причиною чого часто стає абсолютна відсутність певних культурно-специфічних явищ у цільовій культурі — реалій [6].

Як наслідок, навіть переклад таких, здавалося б, стандартних одиниць, як імена, може зумовити значні смислові втрати, оскільки транслітерація — найчастотніший підхід до їхнього перекладу, не здатна зберегти культурний контекст, а отже й авторську інтенцію. Так, наприклад, англomовні гравці найімовірніше помітять в імені павукоподібної персонажки Маффет [67] відсилання на дитячий вірш “Little Miss Muffet”, тоді як в українській аудиторії така алюзія не викличе жодної емоційної реакції.

Інтертекстуальність ігрового тексту зумовлює потребу не лише у високій перекладацькій компетентності, а й широкій культурній, літературній, історичній ерудиції та активному здійсненні пошукової роботи для кращого розуміння контексту, а отже правильного тлумачення оригінального значення.

Іншими словами, що віддаленішими є мови, то глибшою стає прірва неперекладності. Локалізація, яка слугує мостом до культури іноземної мови, окрім того, що ставить на меті зробити оригінал якомога зрозумілішим, прагне змусити гравців повірити в реальність уявного світу, задовольняючи для цього їхні лінгвокультурні потреби.

2.3. Критерії якості ігрової локалізації

Попри те, що в локалізації, подібно художньому перекладу, не існує понять «правильного» та «неправильного» відтворення, вона, утім, так само орієнтується на досягнення адекватності, яка у випадку відеоігор тотожна збереженню оригінального ігрового досвіду.

Зважаючи на багатогранність описаних вище труднощів, що виникають в процесі локалізації, формування певної методології для оцінювання якості такого перекладу є досить складним завданням, яке потребує врахування не лише сюжетних рамок, індивідуальних рис та функціональних особливостей окремих ігор, а й низки «екстраперекладацьких» факторів: виду, виконавців, ресурсів локалізації тощо.

Беручи імерсивність за основний критерій якісної локалізації, можемо виокремити три основні плани вираження, від вдалості відтворення яких залежить сприйняття продукту аудиторією, а саме:

1) текстовий план вираження:

- адекватність й еквівалентність перекладу текстових ігрових ресурсів (КІ, системні повідомлення, ігровий текст, субтитри діалогів, екранна графіка та ін.);
- оформлення та форматування;

2) аудіовізуальний план вираження:

- якість озвучення (синхронізація);
- адаптування ігрових ресурсів до цільових запитів (дизайн персонажів, музичний супровід, цензура тощо);

3) людологічний план вираження:

- функціональність ігрових механік в перекладі;
- розширення ігрових можливостей;
- створення додаткових інструкцій до гри; та ін.

Проте важливо пам'ятати, що таке розмежування не є ізольованим, а ігровий досвід є безпосереднім результатом взаємодії різних планів між собою та з гравцем. Саме тому найбажанішим, але, на жаль, не завжди можливим підходом до локалізаційного процесу є одночасне охоплення всіх наявних планів вираження, адже це дає змогу ефективно видобувати значення, які підлягають адаптуванню.

Іншими словами, якісною локалізацією можна вважати таку, що забезпечує адекватне відтворення значення з урахуванням усіх рівнів його

вираження, щоби повною мірою надати цільовому споживачеві еквівалентний досвід, а отже реалізувати оригінальну авторську інтенцію — головну мету локалізації [52, с. 4].

Ігнорування — хоч і часто неумисне — такого інтерсеміотичного механізму смислотворення зумовлює низку втрат, які позначаються на кінцевому результаті, і навіть застосування креативних перекладацьких підходів, покликаних розв’язати потенційні труднощі, як правило, не здатне їх компенсувати.

Отже, якість локалізації можна представити співвідношенням вдалости перекладацьких рішень до очікувань аудиторії:

$$Q = \frac{T-l}{C} = \frac{(S+E)-l}{C},$$

де Q — якість локалізації;

T — переклад;

S — значення;

E — ігровий досвід;

C — споживацькі очікування;

l — локалізаційні втрати.

Говорячи про потенційні кроки досягнення максимально можливої адекватності у процесі ігрової локалізації, перекладачам важливо ґрунтовно дослідити вихідний текст (його тематику, сюжет та особливості), а також ігрову культуру й звички цільової аудиторії. Такий підхід дає змогу визначити оригінальні елементи, обов’язкові для відтворення та сформувавши бачення кінцевого продукту, що відповідатиме запитам споживачів, даючи змогу окреслити загальну стратегію перекладу.

Так само ефективним для забезпечення якості ігрових локалізацій є залучення технологічних надбань сучасності: використання інструментів комп’ютеризованого перекладу, пам’яті перекладів, термінологічних баз тощо, які не лише спрощують та прискорюють робочий процес, а й допомагають

контролювати такі технічні аспекти, як відповідність понять, ліміти символів, функціонування змінних та ін..

Не менш важливою, але не завжди доступною запорукою якісної локалізації, є комунікація з розробниками, яка дозволяє уникнути неправильних інтерпретацій у разі обмеженого контексту та внести будь-які необхідні модифікації. З огляду на це, окрім мовної та перекладацької компетенції локалізаторам, зокрема незалежним, важливо володіти базовими навичками програмування, що дає змогу як самостійно вносити зміни до адаптації, так і краще усвідомлювати технічні обмеження, нехтування якими негативно позначається на якості.

Отже, поняття якісної локалізації є досить спірним за своєю природою питанням, адже визначається не лише влучністю застосованих перекладачем трансформацій та відтворенням текстового та візуального пласта відеоігор, а й значною мірою покладається на суб'єктивність споживацького сприйняття. Утім у цьому, ймовірно, і полягає найвиразніша риса локалізації як особливого виду перекладацької діяльності: тоді як переклад традиційно орієнтується на твір та автора, локалізація насамперед пріоритезує аудиторію, яка своєю чергою стає головним мірилом та суддею якості.

Висновки до другого розділу

Мультимедійна природа, цифрове вираження та інтерсеміотичність ігрових текстів роблять цей різновид цифрових розваг цікавою темою для перекладацьких досліджень.

Хоча відеоігри, як правило, принципово відрізняються від традиційних текстів і являють собою тісний симбіоз різноманітних каналів комунікації, їхня локалізація, утім, має спільну кінцеву мету з будь-яким іншим видом перекладацької діяльності — створити смисловий, функціональний та комунікативний відповідник оригінального твору.

У контексті локалізації ця ціль відіграє вирішальну роль в підході до стратегій і тактик перекладу певного тексту, а також ступеня адаптування, позаяк її вдалість визначається не так обсягом адаптацій, як їхньою доречністю та здатністю задовольнити запити та очікування кінцевого споживача.

Суттєві виклики, пов'язані як з лінгвістичними й культурними перешкодами, так і суто технічними проблемами, зумовили появу нестандартних, порівняно з традиційним перекладом, стратегій і тактик подолання перешкод, дослідження яких може дати поштовх для більш детального вивчення новітніх мультидисциплінарних підходів та їхнього подальшої імплементації до перекладацької практики.

РОЗДІЛ 3. СТРАТЕГІЇ ВІДТВОРЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЛЬОВИХ ІГОР Т. ФОКСА УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Подібно будь-яким іншим формам творчого вираження сфера відеоігор має свій «мейнстрім» та «андеграунд». Останній в цій індустрії представлений інді-іграми — порівняно невеликими проектами, створеними командами незалежних розробників без залучення великих видавців [33], що робить їх особливо цікавими в контексті перекладознавства, адже така вихідна нішовість дає змогу змістити фокус з комерційного успіху й зосередитися на максимальній реалізації творчого задуму й креативних рішень, потреба у якомога точнішому відтворенні яких постає так само гостро, як і збереження авторських інтенцій та стильових особливостей літературних творів, що переносить такі відеоігри з царини звичайних цифрових розваг в площину мистецтва.

Саме такою є гра “Undertale”, випущена у 2015 р. інді-розробником Тобі Фоксом, яка попри свою, на перший погляд, простоту завоювала серця мільйонів гравців по всьому світу. Натхненна класичними відеоіграми, “Undertale” створює очікування звичайної рольової гри, де головне завдання полягає в подоланні перешкод, перемозі над ворогами, здобуванні досвіду та нових рівнів. Ці очікування, утім, руйнуються так само швидко, як і невинний фасад «Підземної казки», коли персонажі, починають нагадувати людині по той бік екрана, що, як і в реальному житті, кожний крок у світі монстрів матиме свої наслідки, які не вдасться виправити просто завантаживши минуле збереження.

У 2018 р. світ побачив спіноф гри — “Deltarune”, де розробник через нових і вже знайомих для шанувальників персонажів знову експериментує з ігровими формами та тропами, від самого початку натякаючи, що на противагу своєму попередникові у цьому світі вибір гравця не матиме значення. Так, наприклад, тоді як “Undertale” пам’ятає усе про дії гравця й не дозволяє змінити навіть ім’я при повторних проходженнях, тим самим нагадуючи про всі минулі

вчинки та рішення, “Deltarune”, хоч і дає змогу назвати й кастомізувати свого персонажа, одразу ж відкидає рішення гравця, адже «ніхто не обирає, ким йому бути в цьому світі» [70].

Такі переосмислення жанру, незвичні механіки, глибокий й заплутаний сюжет, порушення складних моральних питань, «живі» персонажі та дотепний гумор, приправлений численними відсиланнями, стали запорукою успіху цих ігор і водночас справжнім викликом для локалізаторів, адже відтворення аналогічного ігрового досвіду вимагає не лише перекладацького хисту, а й глибоких знань про популярну, ігрову та інтернет-культуру, світогляд творця та його доробок. Відповідно розділ було присвячено аналізу та порівнянню застосованих стратегій та перекладацьких втрат в українських локалізаціях ігор Т. Фокса.

3.1. Переклад елементів текстового плану вираження

Мультитекстуальна природа відеоігор, виражена поєднанням різноманітних лінгвістичних та функціональних елементів, є своєрідною «точкою сходження» перекладознавства та локалізації, де методи, стратегії та тактики обох дисциплін поєднуються задля досягнення єдиної мети — забезпечення адекватного відтворення оригінального продукту цільовою мовою. Подібно традиційним медіа, наративний текст та діалоги є основою та рушієм сюжету, у зв'язку з чим їхнє перенесення в іншу мову, як правило, передбачає застосування перекладацьких трансформації, культурних та контекстуальних адаптацій, приклади яких розглянемо далі.

3.1.1. Відтворення квазіреалій

Відтворення квазіреалій є надзвичайно важливим пластом локалізаційного процесу, адже, виступаючи одним з провідних світобудівних

інструментів, вони забезпечують правдоподібність сюжету, а отже — визначають ступінь імерсивності.

Особливо продуктивними такі елементи зазвичай стають в ігрових всесвітах, віддалених від реальності. У зв'язку з цим їхнє адаптування стає ледь не обов'язковим, оскільки на відміну від звичайних культурно специфічних елементів, вони відображають те, чого насправді не існує, а тому нехтування ними може зумовити значні смислові втрати.

Однак у той час, як переважна більшість подібних ігор прагнуть створити унікальні новотвори на позначення вигаданих явищ та предметів, Т. Фокс натомість активно послуговується низкою словотворчих прийомів для перетворення вже наявних слів на назви вигаданих предметів, істот та локацій, нерідко при цьому надаючи їм гумористичного забарвлення. З-поміж найпродуктивніших стратегій варто виділити:

- 1) телескопію — спосіб утворення нових слів через злиття двох або більше скорочених основ [74, с. 21] (напр. *Clubswich*, *Werewire*);
- 2) афіксацію (напр. *Vulkin*, *Hathy*);
- 3) омофонізацію — творення слова таким чином, щоби його вимова нагадувала інше слово або словосполучення (напр. *Loox* — *looks*, *K. Round* — *crowned*);
- 4) онімізацію — перехід загального іменника або словосполучення у власну назву [73, с. 328] (напр. *Astigmatism*, *Ice Cap*).

Аналізуючи приклади відтворення таких елементів в українських перекладах, можна помітити тенденцію до збереження, наскільки це можливо, авторських інтенцій шляхом використання при перекладі аналогічних словотворчих прийомів: *Snowdrake* (snow + drake) // *Снігозень* (сніг + селезень), *Shyren* (shy + syren) // *Соромрена* (сором + сирена), що дає змогу точно відтворити як форму, так і закладені в неї смисли.

Коли ж застосування такої тактики є неможливим з огляду на структурні відмінності між мовами, перекладачі звернулися до методів пересотворення з

метою компенсації можливих семантичних втрат: *Knight Knight* // *Лицар-стицар*, *Nice Cream* // *Доброзиво*, *Ponman* // *Пішкохід*.

Особливо примітним є одомашнення певних елементів, які з огляду на гумористичний характер ігор видаються досить природними: *Instant Noodles* // *Мівіна*, *C. Round* // *ГравШапки*, *Purple* // *Гнотик*. Так окрім забезпечення схожого комунікативного ефекту за допомогою знайомих для цільової аудиторії понять, вони подекуди компенсують інші втрати, повноцінне відтворення яких є проблематичним через лінгвокультурні відмінності.

Найгостріше ця проблема постає при відтворенні назв (детальніше у Додатку 1), тісно пов'язаних з візуальним складником, через що перекладачі мусили пожертвувати певними неочевидними смисловими забарвленнями для збереження загальної цілісності, що, утім, безумовно, позбавляє українських гравців можливості повною мірою ознайомитися з індивідуальним стилем та задумом автора. Для прикладу, хоча український переклад імені *Whimsalot* // *Плакселот*, намагається зберегти не лише смислову складову, а й відсилання на Ланселота (про що свідчать лицарські обладунки монстра), він, утім, через відмінності між мовами не здатен відтворити закладений в нього каламбур “*whims a lot*”.

Подекуди ж перекладачі свідомо відходять від оригіналу, коли такі зміни можуть посприяти кращому розумінню авторського задуму. Приміром, назва комп'ютерного створіння *Virovirokun*, яка б при застосуванні прийому транскодування була б беззмисловою для українських гравців, була натомість адаптована як *Вірусень*. Утім, за такої адаптації відбувається вилучення японського забарвлення новотвору (іменного суфіксу *-kun*, який було популяризований через аніме), що хоч і дещо зміщує авторську інтенцію, однак не зумовлює суттєвих смислових чи контекстуальних втрат.

Загалом, візуальний канал є неабияким помічником перекладачів не лише тому, що ця інформація сприяє кращому розумінню контексту, а й може слугувати джерелом натхнення для вдалих перекладацьких рішень. Яскравим прикладом цього є неігровий персонаж *Top Chef*, ім'я якого в українському

перекладі звучить як *Круть Шеф*. Такий варіант не тільки відтворює слово “*top*” у значенні «найкращий» та обіграє той факт, що персонаж повсякчас обертається мов дзига, але й гармонійно поєднується з перекладом ігрових предметів, які той дарує гравцеві — *Top Cake // Круть-Торт* та *Spin Cake // Верть-Торт*.

Не обійшлося, однак, і без повних втрат, як правило, зумовлених браком співзвучності у перекладі: *Spider Cider // Павучий Сидр*, *Tough Glove // Груба Рукавиця*, *Sea Tea // Морський Чай*, а також неможливістю відтворити гру слів: приміром, переклад назви предмета *ReviveMint // Живом'ята*, призначений для того, щоби повертати до бою героїв, котрі втратили всі очки здоров'я. Хоча така адаптація і відтворює оригінальне значення, вона, однак, не зберігає омофонічне прочитання “*Revive me*”, що відповідно позначається на ступені збереження оригінального задуму та ефекту.

3.1.2. Відтворення власних назв

Свого часу “Undertale” стала справжньою сенсацією в ігровому світі, підтвердженням чого є численні номінації та нагороди за її глибокий сюжет та неординарний ігролад. Це, однак, було б неможливим без добре прописаних героїв, чийми руками творилася ігрова історія.

З огляду на їхню центральну роль у сюжеті, адекватність відтворення імен таких персонажів є надзвичайно важливим і водночас мало не неможливим завданням. Причиною цього є їхня смислова насиченість, яка неминуче втрачається у спробах перенесення форми з однієї мови в іншу (див. Додаток 2).

Так, для прикладу, тоді як в одних випадках трансформації транскодування не зумовлюють жодних втрат (*Kris // Кріс*, *Susie // Сюзі*, *Mettaton // Меттатон*), в інших же повністю стирають будь-які можливі підтексти, які українські гравці, котрі не володіють англійською мовою, не матимуть змоги навіть ідентифікувати, а отже — отримати досвід, задуманий

розробником (*Undyne* // Андайн (від англ. *undying*), *Dr. Alphys* // Др. Альфіс (анаграма “*shy pal*”), *Lancer* // Лансер (від англ. *lance* — відсилання на карткову масть)).

Найяскравіше масштаби таких неминучих втрат демонструє персонаж гри “Undertale” на ім’я *Asriel Dreemur* // Азріель Дрімур, яке, окрім того, що є телескопією імен його батьків — *As-gore* та *To-riel*, може одночасно читатися як релігійне відсилання на ангела Азраїла (англ. *Azrael*) й навіть бути анаграмою словосполучення “serial murderer”. Тоді як збереження «родинного зв’язку» у перекладі не викликало жодних труднощів, відтворення ж останньої особливості є фактично неможливим, як і чергової анаграми цього імені, що пізніше з’являється в “Deltarune” — *Ralsei* // Ральзей.

Деякі імена натомість можуть втратити свій оригінальний ефект не так через вдалість трансформацій, як через розмиття очевидних асоціацій у зв’язку з безпосереднім перенесенням слів з однієї лінгвокультурної системи в іншу. Можемо сміливо припустити, що для англомовних гравців побачити зв’язок між персонажами, яких звать *Sans* // Санс та *Papyrus* // Панірус, й відповідними популярними шрифтами значно легше, аніж українській аудиторії. Іншими словами, те, що очевидно для одних гравців, може бути непомічене іншими, що неодмінно позначається на відповідності їхнього ігрового досвіду до авторської інтенції.

Проте неможливо не відзначити творчий підхід до збереження оригінального ефекту, особливо зважаючи на те, як легко такі деталі можуть не помітити навіть носії мови. Так ім’я *Rouxls Kaard*, яке відповідно до французької вимови читається як *Rules Card*, було перекладено українською мовою за допомогою стилізованої архаїзації — Правѣль-Картька, яка вмотивована особливостями ідіолекту цього персонажа (детальніше у п. 3.1.3). Уважність до деталей також демонструє відтворення імені Королеви, зашифрованого в серійному номері за допомогою додавання та заміни певних елементів через більшу кількість літер в українському відповіднику — *Q5U4EX7YY2E9N* // *K5O4PX7O33L2E9B4A*. Однак важливо зазначити, що така

адаптація є досить ризикованою, оскільки ці «вставні» числа, можуть набути певних прихованих значень з виходом наступних розділів гри.

3.1.3. Відтворення ідіолектів

Оскільки персонажі та їхні взаємодії є провідним рушієм сюжету, переклад діалогів стає ледь не найбільшим пластом локалізаційного процесу. Авторський стиль Т. Фокса характеризується значною увагою до прописання героїв, які — попри те, що були створені однією людиною — вражають своєю харизматичністю та самобутністю, вираженою ідіолектними відмінностями їхнього мовлення. Оскільки загальна кількість персонажів “Undertale” та “Deltrune” становить понад 200, проаналізувати особливості мовлення кожного в рамках цієї роботи є неможливим, а тому зосередимося на найпоказовіших прикладах та їхніх перекладах.

Одними з найчастотніших і водночас найлегших для відтворення стали елементи фонографічного рівня ідіолектів, представлених затинанням, акцентуацією та особливостями вимови, а тому були перекладені за допомогою аналогічних або еквівалентних прийомів, через що не зазнали суттєвих втрат:

- *Clever. Verrrrryuu clever* [67] // *Розумно. Дужжжжжееее розумно* [69].
- *Y-you always d-d-do your best to m-make me f-f-feel special...* [67] // *Т-ти с-с-с-тараєшся завжди якнайкраще, щоб я п-п-почувалась особливою...* [69]
- *'Onestly, we owe you* [68] // *Правди кажучи, ми перед вами боржникии* [70].

Відтворення лексичного рівня натомість вимагало більш ґрунтовного підходу до пошуку адекватних відповідників, адже вони мають не лише передавати зміст, а й відповідні конотації:

- *Quiet people piss me off* [68] // *Тихоні, як ти, мене вже задрали* [70].
- *... whatever* [67] // *... ок, пофіг* [69].

- *Golly! That sounds neat!* [67] // *Чорт забирай! Це звучить класно!* [69]
- *Like, the garbage store, duh!!!* [67] // *Тіна, в магазині сміття, блін!!!* [69]

Як бачимо, з метою збереження оригінальної стилістичної забарвленості та комунікативного ефекту перекладачі застосували еквівалентні українські просторіччя.

Не менш важливим пошук доречних відповідників став і при відтворенні інвективної лексики. З огляду на частотність її використання, вдалість перекладу таких одиниць відіграє важливу роль для розуміння гравцями відносин між персонажами, а тому є запорукою правильного трактування сюжету:

- *C'mon, freak* [68] // *Давай, знайдібіда* [70].
- *Alright, you punk-a-roos!* [68] // *Ну добре, побачимось, шмаркачата!* [70]
- *So I'm the one who gets to train dorks to fight!* [67] // *Тож я тепер та, що тренує лохів до битви!* [69]

Яскравим прикладом недоречного відтворення інвективи є рядок: *See ya, punk!* // *Побачимось, сучко!*, де жартівливе звернення, набуло в перекладі гостро негативної емоційної забарвленості, тим самим спотворюючи оригінальну інтенцію.

Однаково частотним інструментом вираження мовлення персонажів, який окрім гумористичного ефекту дає додаткову контекстуальну інформацію про них, є мовні девіації, які переважно були досить успішно адаптовані у локалізаціях:

- *suz... VER MEAN!!! said tem talk stupid... WRON! tem a SMART!!! tem study hard and go to COLLEGE!!!* [68] // *сюз... ДУЖ ЗЛА!!! каже тем верзе дурниць...НЕПРАВ! тем розУМНА!!! тем сильно читься і ніде в КОЛЛЕЖ!!!* [70]

- *OKs!!! tem go to colleg and make u prouds!!!* [67] // *ОК!!! тем піде до коледжа і змусит тбе пишитись!!!* [69]

Однак, буквальный підхід до відтворення більш природних для англійської мови словозливань в українській адаптації “Undertale” видаються дещо штучними:

- *howzabout it?* [67] // *якнарахунок цього?* [69]
- *eh, forgeddaboudit* [67] // *ай, забудьпроце* [69].

Важливим орієнтиром під час відтворення таких одиниць можуть стати безпосередньо персонажі, адже так перекладач може добрати варіант, який не лише б передавав сенс повідомлення, а й характерну манеру висловлювання. Так наведені вище репліки, що належать легковажному й жартівливому персонажу, можна було б відтворити за допомогою просторіч з дещо іронічним відтінком, наприклад: «*то шо?*» і «*та й таке*».

Особливо вдалим прикладом адаптації ідіолекту стала архаїзація й еквівалентна стилізація мовлення неігрового персонажа *Rouxls Kaard*, мовленню якого притаманне одночасне змішування декількох мов та використання староанглійських словоформ:

- *I am, thou're greatest adversary!* [68] // *Я — ваш'сь найвельчннншый супротивныкь!* [70]
- *Trulyeth, History shall not forget...* [68] // *Воістыну, Исторія никола не забуде...* [70]
- *Now, prepare thouself. For the STRONGEST puzzle of THOUST LIFE!* [68] // *Сей раз, притотуй ты се... До НАЙМОГУЙТНЕЙШЕЙ загадки УСЕГО СВОГО ЖИТІЯ!* [70]

Тож, стратегії відтворення ідіолектних особливостей мають передусім бути вмотивованими їхніми функціями, позаяк ігнорування оригінальних інтенцій може позначитися на якості перекладу та навіть зіпсувати враження від проходження гри.

3.1.4. Відтворення гумору

Дотепний гумор, кумедні, хоч і подекуди геть абсурдні жарти стали не лише візитною карткою Т. Фокса, а й черговою причиною, чому “Undertale” та “Deltarune” так полюбилися шанувальникам й залишили слід у популярній інтернет-культурі. Сповнені, утім, численних каламбурів, культурно специфічних елементів, та різноманітних відсилань, вони стають неабиякою перешкодою для перекладу.

Саме тому справжнім щастям перекладача є можливість уникнути втрат, коли структура жарту не вимагає жодних істотних змін через універсальність його змісту або форми:

- *i've gotten a ton of work done today. a skele-ton* [67] // *я виконав цілу тонну роботи сьогодні. скеле-тонну* [69].
- *There's a book here. You lick the page... It's delicious! This must be what they meant by flavor text* [68] // *Тут книжка. Ти облизуєш сторінку... Просто смакота! Ось що значить мати смак у літературі* [70].

Проте зловживання таким підходом може зумовити втрату комедійного ефекту, що своєю чергою спотворює авторську інтенцію. Так, приміром, буквальний переклад фрази з діалогу між двома скелетами хоча і зберігає сенс повідомлення, однак унаслідок деметафоризації каламбур втратив оригінальний ефект: *wow, sounds like you're really working yourself... down to the bone* [67] // *вау, звучить, ніби ти справді працюєш над собою... до самих кісток* [69]. Можливим варіантом відтворення жарту могла б стати його адаптація за допомогою реметафоризації панчлайн: *здається, ти важко працюєш... аж кістьми лягаєш*.

Особливо вдало подібна стратегія компенсації була застосована в локалізації “Deltarune” для відтворення жартів, які ґрунтуються на відсутніх в українській мові типових англійських конструкціях: *Partn'er? I hardly know 'er!!* [68] // *Яка ще ПАРА? Та між нами ще й ЛІД не розтанув!!* [70]

Дедалі сильніше ж переклад гумору ускладнює мультимедійність відеоігор, адже через наявність візуального контексту, не всяку адаптацію можна застосувати. У деяких випадках переклад має не лише відтворювати гумористичний ефект, а й зберігати безпосередній зв'язок з візуальною складовою. Вдалим прикладом такого перекладу є відтворення жарту через його повне пересотворення зі збереженням контекстуального мотиву, пов'язаного з гральними картами (*royal flush* — *флеш-рояль* та *піки*), а також компенсацією оригінального каламбуру (*flush* — *змив* та ...*вбиральня* «*Година Пік*» буде зайнята ще одну *годину*).



Рис. 3.1. Приклад збереження візуальної комічності гри “Deltarune”

Нехтування ж пошуком вдалих адаптацій може призвести до втрати гумористичного ефекту, позбавляючи жарти й повідомлення загалом будь-якого сенсу. Приміром, у зв'язку з дослівним перекладом рядка “*it's on the house*” (укр. *коштом закладу*) було втрачено каламбурність того, що персонаж ставить хот-доги на голову головного героя.



Рис. 3.2. Приклад втрати візуальної комічності в грі “Undertale”

Іншими словами, збереження прагматичного потенціалу гумористичної складової у відеоіграх відіграє суттєве значення для збереження художньо-смыслових ефектів оригінального тексту (детальніше в Додатку 5).

3.1.5. Культурно марковані елементи та відсилання як джерело втрат

Натхненні класичними відеоіграми, популярною культурою, інтернет-мемами та японськими аніме, “Undertale” та “Deltarune” характеризуються значною культурною маркованістю та транстекстуальністю — наявністю експліцитних або імпліцитних зв’язків між різноманітними текстами [36, с. 9]. Оскільки ці ігри спрямовані переважно на молодь, знайому з подібними явищами, підхід до їхнього відтворення українською мовою, безпосередньо залежить від поширеності відповідних одиниць у цільовій культурі.

Для прикладу, через популяризацію впродовж останніх десятиліть японських аніме в Україні, відповідні сленгізми увійшли в активний слововжиток, через що їхнє транскодування стало цілком виправданим, і дало змогу зберегти як оригінальне значення, так і комунікативний ефект: *Ah, the cactus. Truly, the most tsundere of all plants* [67] // *Ах, кактус. Справжнє цундере серед рослин* [69], де «цундере» позначає архетип персонажів, які приховують теплі почуття за холодною, різкою й «колючою» поведінкою. Тим часом функціональна адаптація вигаданого серіалу “*Mew Mew Kissy Cutie*” // «Мяв

М'яв Цілююча Няшка» за допомогою поширеного в Україні аніме-жаргону створює чіткі асоціації з цим різновидом медіа.

Іронічно, що порівняно з японськими культурно маркованими елементами, переклад аналогічних англійських одиниць виявився для української локалізації більш проблематичним. Приміром, через традицію збереження оригінального написання ергонімів — різновид онімів, що позначають об'єднання людей [72, с. 271], їхня локалізація може зумовити цілу низку втрат, пов'язаних з тим, що звиклі до оригінальних назв, українські гравці можуть не ідентифікувати відсилання на них у перекладі. Так у назві *“Red Hot Chibi Peppers”* // *«Червоні Гарячі Перчики»*, перекладач пожертвував гумористичним ефектом на користь збереження певної впізнаваності назви відомого музичного гурту.

Проте подекуди навіть наявність в цільовій мові прямих еквівалентів, не гарантує уникнення втрат. Так, приміром, переклад авторської видозміни імені *Sadie Hawkins*, яке є відсиланням на американську традицію, коли жінки запрошують чоловіків на танець, ґрунтувався не на прямому відповіднику (*білий танець*), а на частковому одомашненні імені, у результаті чого маємо: *Sadie Hawkman's dance* // *танець Сейді Соколюк*. Причиною цього стала жартівлива модифікація традиції в ігровому світі: *At this dance, all the chaperones wear giant hawk heads* [68] // *На цьому балу, всі супроводжувачі носять велетенські маски соколів* [70]. Оскільки, неможливо відкинути вірогідність того, що гравці зможуть взяти участь в цій події у наступних розділах гри, адаптація жарту через український відповідник могла б зумовити значні смислові розбіжності у майбутньому. Отже, хоч цей варіант і відтворює загальний сенс повідомлення, він, однак, зумовлює асоціативні втрати, адже ім'я Сейді Гоукінз не має для українських гравців жодного культурно-смислового забарвлення.

Схожу ситуацію маємо з відтворенням інтертекстуальних цитувань інших ігор. Через те, що українська ігрова культура почала свій розвиток відносно нещодавно, проблема браку локалізацій класичних «творів», які найчастіше

стають джерелом таких відсилань, постає надзвичайно гостро. Як наслідок, хоч відтворення смислів таких елементів зазвичай не зумовлює значних труднощів, їхній переклад, утім, неминуче стає причиною втрат, адже для того, щоби виявити їх у тексті, гравці (за умови обізнаності з джерелом цитування), мають подумки виконувати зворотний переклад, що зводить нанівець ціль локалізації. Яскравим прикладом є цитування фрази з гри “Earthbound”, яка, за словами розробника, стала найбільшим натхненням для створення “Undertale”, а саме: *But nobody came* [67] // *Ta ніхто не прийшов* [69].



Рис. 3.3. Інтертекстуальність відеоігор

Тоді як у першоджерелі вислів використовується як нейтральне повідомлення про те, що ворогу не вдалося покликати підмогу, “Undertale” через контрастування ностальгії до наслідків кровопролитних дій гравця створює ефект тривожности, який неможливо повною мірою відтворити у перекладі за відсутности інтертекстуальних ресурсів в доробку українських локалізацій.

Отже, попри бажання та активні спроби локалізаторів адекватно перекласти ономастичні, жаргонні та культурно марковані лексичні одиниці, деякі втрати є неминучими й не залежать від їхнього перекладацького хисту.

3.2. Переклад елементів аудіовізуального плану вираження

Переклад аудіовізуальних засобів вираження відеоігор передбачає ґрунтовну роботу зі звуковими та графічними елементами, спрямовану не лише на їхню адаптацію до запитів цільової мови та культури, а й забезпечення їхнього функціонування під час гри. У процесі виконання дослідження ми виявили основні виклики аудіовізуального перекладу в іграх Т. Фокса та виокремили шляхи їхнього подолання з метою збереження оригінального смислу, комунікативного ефекту та інтенції розробника.

3.2.1. Відтворення елементів візуального каналу

Оскільки події ігор Т. Фокса розгортаються у фантастичних світах, збереження графічного тексту англійською мовою не має жодного практичного обґрунтування. У зв'язку з цим задля забезпечення максимального занурення, локалізатори musiли не лише «перекласти» ігрове середовище, а й забезпечити єдність паралельних ігрових всесвітів “Undertale” та “Deltarune”.

Так, наприклад, в обох локалізаціях було використано єдиний варіант відтворення графону *librarby*. Щоправда, замість додавання зайвої літери, в українських версіях відповідник навпаки було скорочено. Пояснити це можна тим фактом, що *бібліотека* має більше літер порівняно з англійським словом, а тому така адаптація дає змогу зберегти оригінальний ефект та уникнути естетичних спотворень, пов'язаних з розтягненням чи стисканням напису.



Рис. 3.4. Відтворення написів в локалізаціях

З тією ж метою певні культурно марковані елементи графічного тексту були одомашнені, що через залучення питомих українських аналогів лише посприяло розумінню контексту. Приміром, напис *A+* на рухомих деталях графіки було замінено на українську «дванадцятку», позаяк така система оцінювання є більш питомою та зрозумілою для українських гравців.



Рис. 3.5. Приклад доместикації графічного тексту

Та окрім забезпечення насолоди від ігрового процесу, відтворення візуального каналу в досліджуваних іграх відіграє також важливе значення для проходження, оскільки нехтування перекладом візуального каналу могло б

Ще одним цікавим випадком подібної заміни є повне пересотворення оригінальної головоломки, задля забезпечення схожого ефекту від проходження:



Рис. 3.8. Приклад зміни елементів оригінального ігровладу

Оскільки, на відміну від англійського слова “apple”, український відповідник не має жодних повторюваних літер, така адаптація головоломки втратила б свій сенс через очевидність розв’язку. Задля збереження оригінального ефекту, локалізатори замінили оригінальне «яблуко» на «шоколад» — улюблену їжу головного героя, на ім'я Кріс, а також перефразували деякі з рядків діалогів для уникнення смислових розбіжностей: *Always been annoying how much your hair smells like apples* [68] // *Весь час бісить — то ти шоколадом тхнеш, то волосся яблуками пахне* [70].

Окрім того, було видозмінено анімацію із зображеннями відповідних «розгадок», а також додано авторський жарт — щойно гравець вводить частинку «ШОК», його персонажа б’є струмом:



Рис. 3.9. Приклад додавання локалізаторами змін до гри

Така, здавалось би, незначна зміна вимагала, утім, ґрунтовної роботи з мовою програмування гри, оскільки в процесі створення цієї модифікації перекладачі стикалися з проблемами нашарування текстур та нефункціональності кнопок, які могли б призвести до неможливості повноцінного проходження. Однак увага до деталей дала змогу забезпечити аналогічний, а подекуди навіть яскравіший ігровий досвід.

Важливо також зазначити, що всі подібні модифікації в локалізації “Deltarune” були вмотивовані безпосередньо контекстом гри, а тому не спотворюють оригінальну інтенцію та ефект. Натомість у локалізації гри “Undertale” можна помітити вільний підхід до адаптування ігрових ресурсів (наприклад, додавання відсутніх в оригіналі відсилань на іншу гру — “Half Life”), що може створити хибне розуміння задуму розробника, і таким чином негативно позначитись на загальній адекватності перекладу.



Рис. 3.10. Приклад зміни графічних ресурсів

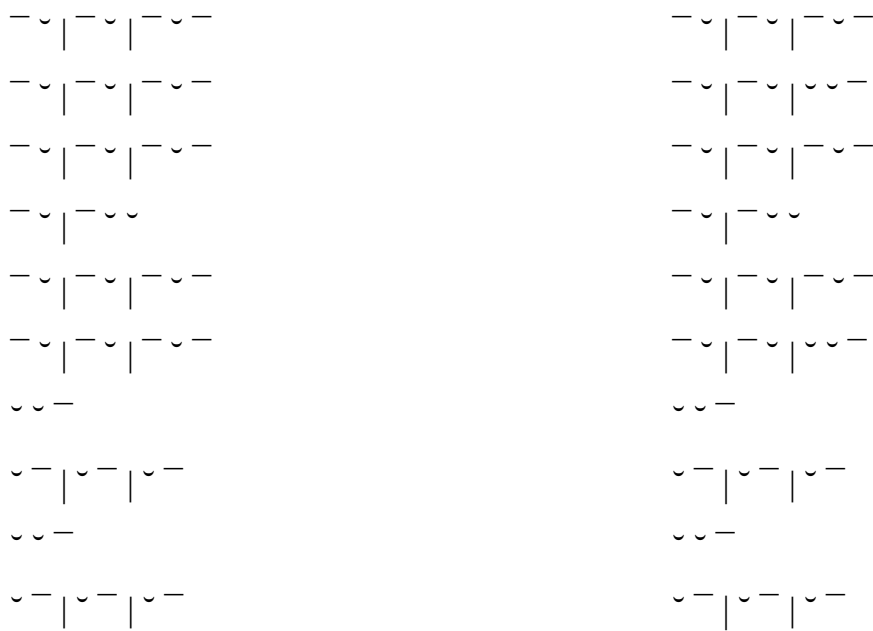
Як бачимо, на відміну від традиційного перекладу, часто обмеженого лише роботою з текстом, мультимедійна природа відеоігор вимагає від перекладачів виконання цілої низки додаткових художніх та технічних завдань, а також пошуку креативних шляхів адаптації графічних елементів для подолання їхньої неперекладності.

3.2.2. Відтворення елементів аудіоканалу

Попри суттєву насиченість аудіоканалу в іграх Т. Фокса, представленого різноманітними музичними композиціями, звуковими ефектами та фоновими звуками, лише дрібка таких ресурсів є вербальними, а отже — підлягають перекладу. Оскільки в локалізації “Undertale” такі елементи не були відтворені, розгляньмо матеріали з української версії “Deltarune”, зокрема переклад фінальної пісні першого розділу:

<i>When the light is running low,</i>	<i>Коли слабша світло все,</i>
<i>And the shadows start to grow,</i>	<i>І тінь жадібно росте,</i>
<i>And the places that you know,</i>	<i>Рідний дім здається вже</i>
<i>Seem like fantasy.</i>	<i>Наче дивний сон.</i>
<i>There's a light inside your soul</i>	<i>Знай, що вогник є в душі,</i>
<i>That's still shining in the cold</i>	<i>Що ще сяє в мерзлоті,</i>
<i>With the truth</i>	<i>Заповіт,</i>
<i>The promise in our hearts.</i>	<i>Що в серці в нас є всіх.</i>
<i>Don't forget,</i>	<i>Не забудь,</i>
<i>I'm with you in the dark. [68]</i>	<i>З тобою я в пільмі. [70]</i>

Як бачимо, перекладачам вдалося точно відтворити зміст пісні, використовуючи низку лексичних трансформацій, зокрема конкретизації (*palces that you know* // *рідний дім*, *light* // *вогник*) та аналогів (*fantsy* // *сон*, *cold* // *мерзлота*, *promise* // *заповіт*), а також зберегти, наскільки це можливо, її ритм та розмір:



Це своєю чергою дало змогу перезаписати пісню так, щоб українська версія за звучанням максимально відповідала англійській, сприяючи досягненню ефекту, еквівалентного оригіналові.

Окрім цього, також було переозвучено репліки Джиявола — ледь не єдиного персонажа, який «говорить» у грі:

- *I CAN DO ANYTHING!* [68] // *Я МОЖУ БУДЬ-ЩО!* [70]
- *METAMORPHOSIS!* [68] // *ПЕРЕВТІЛЕННЯ!* [70]
- *BYE-BYE!* [68] // *ПА-ПА!* [70]
- *THE TRUE AND NEO CHAOS!* [68] // *А ОСЬ І ІСТИННИЙ НЕО-ХАОС!* [70]

Незважаючи на те, що відтворення таких рядків є порівняно простішим, адже не передбачає роботи з римами та віршовими розмірами, інтегрування їх в гру вимагало обробки звуку та додавання низки спеціальних ефектів, які б нагадували оригінальне звучання, що, однак, подекуди ускладнює розуміння деяких висловів.

Тож, хоч кількість перекладних звукових ресурсів у грі є незначною, увага до їхнього відтворення відіграє значну роль для забезпечення повноцінної імерсивності ігрового досвіду, а також уникнення будь-яких смислових втрат, зумовлених неможливістю точно декодувати закладені в них смисли.

3.3. Переклад елементів людологічного плану вираження

Адаптування ігрових механік та інтерактивних елементів відповідно до правил цільової мови та запитів аудиторії з метою забезпечення безперешкодного ігрового досвіду в контексті ігрової локалізації є одним з наріжних критеріїв адекватності. Виконання цього завдання вимагає глибокого розуміння як особливостей ігроладу, так і загальної технічної компетенції, що дає змогу ефективно внести необхідні зміни, описані в наступних пунктах.

3.3.1. Відтворення елементів інтерфейсу

Попри свою мінімалістичність, яка зміцнює ілюзію простоти та наївності, інтерфейси “Undertale” та “Deltarune” передбачають виконання низки лінгвістичних та суто технічних завдань, від яких залежить не лише адекватність перекладу, а й «грабельність» локалізації. Оскільки ці елементи, на відміну від сюжетних текстів часто є сумішшю текстових та графічних елементів, їхнє відтворення має не лише бути змістовним, а й функціональним.

Яскравим прикладом цього слугує інтерфейс битви, де окрім пошуку відповідників для різноманітних варіантів дій, перекладачі мусили перемалювати кнопки вибору та інтегрувати їх до ігрових файлів, забезпечивши при цьому правильність їхнього відображення.



Рис. 3.11. Приклади відтворення текстово-графічних елементів інтерфейсу

Як зазначалося раніше, тоді як переклад ігрових скорочень є досить проблемним завданням з огляду на брак визначеності в традиції перекладу, Т. Фокс робить його дедалі складнішим. Закладаючи в типові скорочення нові значення, розробник переосмислює поширені тропи рольових відеоігор, тим самим руйнуючи очікування аудиторії. Дотримуючись традиційного вектора проходження подібних ігор, гравці прагнуть отримати якомога більше досвіду (*EXP*) та здобути найвищий рівень (*LV*), а натомість збиратимуть *EXecution Points*, підвищуючи свій *Level of Violence*. У локалізації перекладач зробив спроби зберегти цей нюанс за допомогою адаптації:

Оригінальне скорочення	Переклад скорочення	Стандартне значення	Авторське значення	Переклад авторського значення
EXP	ДСД	Experience points	Execution Points	Досвід добивання
LV	РВ	Level	Love	Рівень веселощів
			Level of Violence	Рівень бузувірства

Табл. 3.1. Переклад спеціальних ігрових скорочень гри “Undertale”

Як видно з прикладу, попри загальну успішність застосованої стратегії, деяких втрат уникнути не вдалося, у результаті чого маємо невідповідність між скороченням *РВ* та варіантом *Рівень Бузувірства*. Можливим рішенням для уникнення цього могли б стати варіанти *Рівень Вбивства* або *Рівень Ворожости*, які відтворюють оригінальний сенс та інтенцію акроніма, зберігаючи його гомогенність.

Досить цікавим аспектом адаптування інтерфейсних елементів стало поле обрання імені для ігрового персонажа, у зв'язку з різною кількістю літер в українському та англійському алфавіті. Як наслідок, для виконання повної локалізації необхідні технічні навички, адже окрім забезпечення функціональної справності додаткового рядка перекладачі мали також подбати про адаптацію програмного коду, який зумовлює впливання особливих повідомлень у випадку, якщо гравець обирає собі певне ім'я, передбачене грою.

3.3.2. Відтворення та інтегрування змінних

Змінні, безумовно, можна вважати однією з головних відмінностей ігрових локалізацій від інших видів перекладу, адже крім основного тексту, необхідно також перекласти закладений у нього код.

В іграх Т. Фокса такі елементи мають переважно технічний характер, й найчастіше трапляються в інформаційних повідомленнях, які стосуються наслідків виконання певної дії, що загалом дає змогу точно передбачити можливі значення змінних й застосувати оптимальні перекладацькі рішення.

Так найбільш частотною стратегією відтворення таких одиниць стало застосування граматичної трансформації через заміну минулого часу, який в українській мові набуває категорії роду, на теперішній: *You opened the treasure chest. Inside was <ITEM>* [68] // *Tu відкриваєш скриню. Всередині лежить <ПРЕДМЕТ>* [70]. Таке універсальне формулювання дає змогу уникнути будь-яких невідповідностей не лише в контексті наявного тексту, а й майбутніх розділів, що ймовірно використовуватимуть ідентичні стандартні повідомлення, підставляючи нові змінні.

Утім застосування такої стратегії не завжди є можливим через значні структурні відмінності між мовами, вимагаючи від перекладачів пошуків обхідних шляхів. Продуктивною тактикою стало залучення уточнювальних слів, що тим самим дозволило уникнути неприродности вимушеного використання називного відмінка:

- *<NAME> spared <MONSTER>! [68] // <ІМ'Я> милує ворога <МОНСТР>! [70]*
- *You bid a quiet farewell to the <ITEM> [68] // Ви тихо попрощалися з предметом <ПРЕДМЕТ> [70].*

У деяких же випадках, за наявності відповідних програмних ресурсів та технічної компетенції переклад може досягти максимальної природности шляхом модифікації ігрового тексту так, щоби певні значення підставлялися у формі необхідного відмінку. Так, приміром, у реченні *You put <ITEM> in your*

<ITEMBOX> [68] // *Знахідку* <ПРЕДМЕТ> *покладено до* <СПОРЯДЖЕННЯ> [70], локалізатором вдалося успішно адаптувати другу змінну до відмінкових категорій української мови, унаслідок чого назви відповідних типів спорядження подаються у формі родового відмінка — ...*до СХОВИЩА, ...до ОБЛАДУНКІВ* тощо.

Варто зазначити, що адекватність відтворення змінних безпосередньо впливає на імерсивність та ігровий досвід, адже систематичне порушення граматичних правил, зумовлене перенесенням аналітичних конструкцій до синтетичної мови, порушує невимушеність сприйняття інформації, зайвий раз нагадуючи гравцеві про те, що ігровий світ є лише програмою. Прикладом цього може бути неврахування усіх можливих значень змінних, що призводить до часткового порушення зв'язності при відмінюванні слів (детальніше у Додатку б):

- *The <ITEM> was thrown away* [67] // <ПРЕДМЕТ> *було викинуто* [69].
- <MONSTER> *drew near!* [67] // <МОНСТР> *намалювався поблизу!* [69]

Тим часом як такі варіанти перекладу є цілком адекватними для одних назв (зокрема певних іменників чоловічого та середнього роду), введення ж інших зумовлюють суттєві граматичні невідповідності, наприклад, *Соромрена намалювався поблизу!* або *Стара пачка було викинуто*. З цієї причини відтворення стандартних повідомлень та інтеграція змінних часто є не менш важливим та складним завданням аніж переклад сюжетного тексту.

3.3.3. До проблеми агендерности

Хоча обидві досліджувані гри належать до жанру рольових ігор, процес забезпечення самоідентифікації гравця з ігровим персонажем повсякчас суперечить традиційними методами. Тоді як традиційні ігри жанру, як правило, передбачають можливість персоналізації імені та зовнішності героїв,

“Undertale” та “Deltarune” підходять до цього питання досить експериментально, тим самим створюючи чергову перешкоду для локалізаторів.

Так попри те, що “Undertale” має визначеного протагоніста, гра дає змогу дати ім'я своєму персонажу, яке, утім, буде використано впродовж гри лише двічі, зокрема під час одного з епізодів руйнування четвертої стіни, який не впливає на основний сюжет: *You're not really human, are you? No. You're empty inside. Just like me. In fact... You're <NAME>, right? [67] // Ти насправді не людина, хіба ні? Ні. Ти пуста всередині. Просто як я. Фактично... Ти <ІМ'Я>, так? [69]*

Решту ж часу персонажі звертаються до героя за допомогою загальних звертань (*human, kid, child* тощо) та гендерно нейтральних англійських займенників *they/them*, через що гравці, неупереджені жодними гендерними нормами, можуть приймати власні рішення, а не такі, що «пасують» персонажу, та встановити більш тісний зв'язок зі своїм аватаром. Аналогічна тактика була застосована і в грі “Deltarune”, де не зважаючи на задане ім'я «Кріс», гендер головного героя не уточнюється.

В українських локалізаціях до перекладу цього аспекту було застосовано кардинально різні підходи: максимальне збереження оригінальної агендерности та повний зсув до бінарности.

Зважаючи на суттєвість категорії роду в українській мові, уникнення будь-яких вказівок на рід є значною перешкодою, для подолання якої в грі “Deltarune” зокрема було вжито такі стратегії:

1) Уникнення категорії роду в дієсловах минулого часу через заміну на теперішній час:

- *Huh...? Kris...? **Did you say something back there?** [68] // Га...? Кріс...? **Що ти там кричиш?** [70]*
- *What's up? **Did you wanna talk about something?** [68] // Ти як? Про щось **хочеш** побазікати? [70]*

2) Контекстуальний переклад гендерно нейтральних займенників *they/them* у разі присутності інших персонажів за допомогою відповідних займенників третьої особи множини:

- *I can't hear them anymore...* [68] // *Тут їх вже не чути...* [70]

3) Вимушене нехтування кличним відмінком для уникнення вказівок на рід:

- *Kris!? Whatever have you been doing!?* [68] // *Кріс!? Де тебе вже носило!?* [70]

4) Перефразування речень з потенційними родовими закінченнями у перекладі:

- *...maybe I should go back and ask **Kris**...* [68] // *...може мені піти й попросити нехай **Кріс** допоможе...* [70]

- ***You were spending** time with... a friend?* [68] // *Друг... **покликав тебе** гуляти?* [70]

- *Remember that time **you wanted** to hang out with us big kids?* [68] // *Пам'ятаєш, коли **тобі** захотілося тусуватися з нами, старшими?* [70]

- *Then, like, amazingly... You **ACTUALLY got** them...* [68] // *А поміт, типу, бог знає як... **Тобі РЕАЛЬНО** їхдесь **вдалося** знайти...* [70]

Як бачимо, хоч і через усвідомлення самоти персонажа аудиторія не матиме змогу повною мірою ідентифікуватися з ним, утім усі рішення будуть вмотивовані виключно волею гравця, а не бажанням відіграти певну роль, що вчергове підкреслює те, як розробник реконструює жанр.

Тим часом в локалізації “Undertale”, для перекладу аналогічних елементів, було використано жіночий рід, мотивацією чого може бути звертання, які найчастіше використовуються до персонажа — *human* (людина) та *kid* (дитина):

- *Thank you, human, for telling me the truth* [67] // *Дякую, людино, що сказала мені правду* [69].

- *take care of yourself, kid* [67] // *бережи себе, мала* [69].

Хоча така тактика, допомагає уникнути можливих граматичних розбіжностей безпосередньо в тексті гри, вона утім створює ризик вплинути на якість ігрового досвіду. Попри те, що обране гравцем ім'я не використовується безпосередньо в сюжетній грі, знання про нього, утім, нікуди не дівається. У зв'язку з цим потенційні розбіжності між обраним чоловічим іменем та використанням жіночого роду може зумовити дисонанс та негативно позначитися на враженнях від проходження, а отже — на загальній адекватності перекладу.

Отже, в контексті ігрової локалізації важливо обрати стратегії, які не лише забезпечують природність та легкість сприйняття перекладу, а й виконують аналогічні функції, що й оригінальні жанрові особливості відеоігор, реалізуючи у такий спосіб авторський задум.

Висновки до третього розділу

У результаті виконаного у розділі аналізу можемо дійти висновку, що відеоігри, як унікальний мультимодальний інтерактивний продукт передбачають низку як суто перекладацьких, так і технічних викликів та вимагають комплексної роботи з декількома комунікативними каналами, яка своєю чергою реалізується через застосування низки лексичних, граматичних та синтаксичних перекладацьких трансформацій, покликаних відтворити оригінальні смисли та забезпечити еквівалентний ігровий досвід.

Стратегії й тактики, застосовані у процесі перекладу ресурсів ігор “Undertale” і “Deltarune” демонструють не лише складність локалізаційного процесу, а й доводять важливість пошуку адекватних стратегій при відтворенні мультитекстових продуктів.

Так у процесі добору прагматично еквівалентних перекладів таких елементів суто лінгвістичного рівня, як діалоги, наративні тексти, описи предметів, жарти, квазіреалії тощо, було застосовано креативні підходи, зокрема пересотворення, компенсації та адаптацій. Не менш складним стало

відтворення технічних текстових елементів, що передусім пов'язано з відсутністю в українському ігровому дискурсі усталених питомих відповідників поширеним термінам, що, разом з особливостями авторського стилю розробника, спричинило певну гомогенність ідентичних термінів в локалізаціях. Водночас мультимедійний та нелінійний характер відеоігор підтверджує необхідність певного рівня технічної компетентності перекладачів з метою модифікування та інтегрування відповідних аудіовізуальних ресурсів та елементів коду задля забезпечення імерсивності та відповідно збереження оригінальної інтенції розробника.

І хоча обом українізаціям не вдалося повністю уникнути смислових та комунікативних втрат з огляду на культурні та структурні відмінності між мовами, аналіз залучених стратегій перекладу дав змогу виокремити продуктивні кроки подолання поширених лінгвістичних, технічних та культурних викликів, характерних для ігрової локалізації та адаптування рольових відеоігор.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Мета цієї студії полягала у дослідженні процесу локалізації відеоігор шляхом здійснення ґрунтового порівняльного аналізу домінантних стратегій перекладу англomовних ігор українською мовою та визначення ефективності застосованих підходів для структуризації доступних знань про локалізацію, а також створення нових перспектив вивчення цього різновиду перекладацької діяльності.

Проведене дослідження дало змогу зробити висновок, що локалізація — це особлива мультидисциплінарна галузь, що виникла у відповідь на потреби та виклики сучасного глобалізованого світу. Задля ефективного виконання своїх завдань вона увібрала в себе підходи та практики низки різноманітних сфер, зокрема й перекладу: технічного, художнього та аудіовізуального.

Утім, попри свій тісний зв'язок та спільну ціль — перенести текст з однієї лінгвокультурної системи в іншу — підходи локалізації та традиційного перекладу до її досягнення можуть стрімко різнитися. Так, приміром, тоді як переклад насамперед спирається на створення смислового й прагматичного відповідника вихідного тексту, не порушуючи при цьому принципів еквівалентності, локалізація натомість, орієнтуючись на потреби та запити цільової локалі й пріоритезуючи забезпечення аналогічного комунікативного ефекту, допускає застосування адаптацій та модифікацій цільового тексту.

Головною причиною цього, з-поміж іншого, є особливості об'єкта локалізації, найчастіше представленого цифровими продуктами. Так мультимодальність таких текстів вимагає комплексної роботи з матеріалами одночасно на декількох структурних рівнях. У зв'язку з цим, окрім низки перекладацьких та культурно обумовлених викликів, фахваці з локалізації також стикаються з суто технічними перешкодами, стратегії та тактики подолання яких визначаються сукупністю екстралінгвальних чинників. Як наслідок, кінцеві продукти можуть відрізнятися за обсягом тексту, який власне підлягає перекладу, та інтенсивністю адаптацій.

Особливо помітно цей аспект локалізаційного процесу реалізується при адаптуванні відеоігор, адекватність відтворення яких напряду визначається смисловою та функціональною еквівалентністю кінцевого продукту. Являючи собою складні цифрові інтерактивні мультимодальні продукти, вони потребують підходу, відмінного від такого, що застосовується до традиційних мультимедійних текстів. Так відеоігри, представлені тривимірною системою інтерсеміотичних каналів, виконують свою комунікативну функцію через безпосередню інтеракцію з аудиторією. Ця взаємодія зокрмка відбувається за допомогою системи взаємопов'язаних текстових, аудіовізуальних та людологічних елементів, до яких належать усі ігрові ресурси: від користувацького інтерфейсу й діалогових текстів до синематики й ігрових механік.

Досліджуючи відеоігри як об'єкт локалізації та перекладу зокрема, ми виявили, що рольові ігри можуть становити значний практичний інтерес для перекладознавства через значну частку текстових елементів, представлених як художнім, так і технічним дискурсом. Цей жанр, у якому розгортання сюжету здійснюється через взаємодію гравця з віртуальним світом шляхом виконання певної ролі, втіленій в ігровому персонажеві. Оскільки головне завдання таких ігор полягаю в тому, щоби якомога глибше занурити аудиторію в події твору, їхня локалізація прагне досягти аналогічного ефекту. Як наслідок, під час роботи з рольовими іграми перекладачі мусять розв'язати різноманітні проблеми, пов'язані з відтворенням стильової своєрідности, збереженням комунікативно-смислового наповнення повідомлень за умови браку контексту, забезпеченням єдности текстових елементів з аудіовізуальним змістом, відтворенням культурно специфічних одиниць, а також подбати про загальну природність та грабельність адаптації.

Задля подолання цих викликів перекладачі-локалізатори, як правило, застосовують стандартні та креативні підходи перекладу. Відповідно до специфіки, функцій та інтецій вихідного тексту, залучаються різноманітні тактики, трансформації, а подекуди й повне пересотворення оригінальних

елементів, покликані задовольнити запити та очікування споживачів. Нерідко це викликає потребу в ґрунтовному переосмисленні та перетворенні оригінального тексту, зумовлену структурними відмінностями двох мов, культурна неперекладність, а також локальні ігрові традиції та звички.

Важливість ролі останнього фактора для локалізаційного процесу дала підстави окреслити критерії якісної локалізації, яка визначається ступенем відповідності адаптації різноманітних рівнів смисловираження до очікувань споживачів щодо ігрового досвіду. Досягнення ж адекватного адаптування, окрім загальної мовної, перекладацької, культурної й технічної компетенції, вимагає здійснення ґрунтовного аналізу сюжету, тематики й особливостей твору та його цільної аудиторії, що дає змогу окреслити оптимальну стратегію локалізації, необхідну для ефективного відтворення ресурсів на усіх рівнях вираження.

Проведений на основі отриманих результатів порівняльний аналіз локалізацій ігор Т. Фокса “Undertale” та “Deltarune” дав змогу оцінити успішність перекладацьких підходів, застосованих для відтворення текстових й аудіовізуальних елементів та ігрових механік, виражені описовими текстами, діалогами, квазіреаліями, культурними відсиланнями, ідіолектами, гумором, інтерфейсом, програмним кодом, екранною графікою, музичним супроводом тощо.

Попри загальну стильову та сюжетну подібність оригінальних ігор, їхні локалізації принципово відрізняються як використаними стратегіями, так і загальною адекватністю та якістю. Так адаптація намагається відтворити усі жанрові та індивідуальні аспекти гри через пошук функціональних відповідників, адаптування неперекладних елементів, програмних модифікацій та аудіовізуальної гомогенності переклад, тим самим максимально зберігаючи оригінальний ефект та інтенцію. Тим часом через подекуди буквалістський підхід і зловживання трансформаціями дещо спотворює оригінальний замисел, позбавляючи аудиторію автентичного ігрового досвіду.

Отже, у рамках дипломної роботи було досліджено засади, особливості й проблеми ігрової локалізації, яка останнім часом набуває в Україні дедалі більшої актуальності. У результаті детального аналізу лінгвістичних, культурних і технічних аспектів цього процесу було визначено чинники, що впливають на адекватність кінцевого продукту, а також окреслено стратегії та продуктивні практики, які можна застосувати для подолання поширених викликів. Перспективи подальших досліджень вбачаються у детальнішому вивченні ролі позамовних, мовних та технологічних факторів у процесі локалізації із залученням інших видів та жанрів відеоігор, зокрема у виявленні функціонально та прагматично зумовлених перекладацьких стратегій зорієнтованих на адаптацію відеоігрового тексту для різних цільових аудиторій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Володіна Т. С., Рудківський О.П. Загальна теорія перекладу для першого (бакалаврського) рівня. Навч.-метод. посібник. Київ: Вид. центр КНЛУ, 2017. 296 с.
2. Волошук В. І. Індивідуальний авторський стиль, ідіолект, ідіостиль: питання термінології. *Наук. пр. Миколаївського держ. гуманітарного ун-ту ім. Петра Могили*. М : МДГУ ім. Петра Могили. 2007. Т. 55. Вип. 42. С. 5–9.
3. Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Особливості утворення та перекладу каламбуру як різновиду мовної гри. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. (71) № 1. С. 254–261.
4. Данкевич Т. М. Переклад авторських неологізмів в англійській мові. *Мова і культура*. Київ : Вид. дім Дмитра Бураго, 2014. Вип. 17, т. 3. С. 341–346.
5. Зізінська А. П., Пилипенко А. П. Переклад та локалізація: виклики сучасності . *Актуальні питання інтернаціоналізації вищої освіти в Україні: лінгвістичний, правовий та психолого-педагогічний аспекти*: матеріали міжнар. наук.-практ. онлайн-конф. (БНАУ, 24-25 бер. 2022 р.). Біла Церква, 2022. С. 15-17.
6. Зорівчак Р. П. Реалія і переклад (на матеріалі англomовних перекладів української прози) / Л : Видавництво Львівського університету, 1989. 215 с.
7. Каталог ігор з українською локалізацією в Steam. Статистика. URL: <https://uk.gametranslation.net/stats>
8. Мамзуренко О. Nielsen IQ провела повне дослідження ринку відеоігор в Україні — що цікавого. *Na chasi*. 2021. URL: <https://nachasi.com/news/2021/02/18/nielsen-videogames>
9. Міщенко А. Л. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки КДПУ. Серія: Філологічні науки (мовознавство) : зб. наук. праць / ред. Г. Д. Клочек [та ін.]*. Кіровоград : КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. Вип. 104, ч. 1. С. 151–158.

10. Муратова В. Машинний переклад: «За» і «проти». *Young Scientist*. 2018. №4. С. 583–585
11. Переклад ігор: як це відбувається. - Лекція. Шлякбित्रаф. *SBT Education*. 2021. URL: <https://youtu.be/2aMZgkvMKoE>.
12. Проблеми української локалізації ігор. Voice chat GameDev DOU, *GameDev DOU*. 2022. URL: <https://youtu.be/70MBLxCIRTQ>
13. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі : монографія / О. В. Ребрій. – Х. : Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2012. 376 с.
14. Список відеоігор з українською локалізацією. *Вікіпедія – вільна енциклопедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Список_відеоігор_з_українською_локалізацією.
15. Ткачик О.В., Петрук Є.Б. Особливості та складнощі перекладу квазіреалій у серії фентезі-романів Дж. Р.Р. Мартіна «Пісня Льоду і Полум'я». *Молодий вчений*. 2020. № 10 (86). С. 170–175.
16. *Чередничок* Т. Особливості локалізації ігор. Технічні аспекти. *Шлякбित्रаф*. 2020. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-tekhnichni-aspekti>.
17. Шуль С. Основи локалізації. Ігри. *Шлякбित्रаф*. 2018. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osnovi-lokalizatsiyi-ihri>.
18. Шуль С. Офіційна чи неофіційна? *Шлякбित्रаф*. 2020. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/ofitsijna-chi-neofitsijna>.
19. Шуль С. Про переклад відеоігор. *Шлякбित्रаф*. 2020. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/pro-pereklad-videoihor>.
20. Шуль С. Труднощі локалізації: гендер персонажів. *Шлякбित्रаф*. 2019. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/trudnoshhi-lokalizatsiyi-hender-personazhiv>.
21. Barton M., Stacks S. Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games. *CRC Press*, 2019. 648 p.

22. Bernal-Merino M. A. The localisation of video games. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy. London, Imperial College, 2013. 447 p.
23. Catford J. A Linguistic Theory of Translation. *Oxford University Press*. 1965. 103 p.
24. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing. Manchester: St. Jerome Publishing. 2012. 208 p.
25. Chojnowski. R. The Practical Aspects of Video Game Localization. *Styles of Communication*. Vol. 8. No. 1. 2016. P. 69–90.
26. Chroust G. Software Like a Courteous Butler Issues of Localization Under Cultural Diversity. Proceedings of the ISSS. 5th Annual meeting and Conference for the System Sciences, 2007.
27. Di Giovanni E. Translations, transcreations and transrepresentations of india in the Italian media. *Meta*. Vol. 53 No. 1. 2008. P. 26–43.
28. Díaz Montón D. Emotional Localisation: Connecting with the Player. Presentation given at the I International Conference on Translation and Accessibility in Video Games and Virtual Worlds, Universitat Autònoma de Barcelona, 2–3 December 2010.
29. Dietz F. “How Difficult Can That Be?” – The Work of Computer and Video Game Localization. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*. No 5. 2007. 6 p.
30. Esselink B. A Practical guide to localization. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
31. Esselink B. The Evolution of Localization. *The Guide to Localization*. Supplement to Multilingual Computing and Technology. 2003. Vol. 14(5). P. 4–7.
32. Ewalt, D.M. Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It. *Simon and Schuster*. 2013. 276 p.
33. Fiadotau M. Indie Game. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. 2018. P.1-4

34. Frasca G. Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. MS thesis. School of Literature, communication, and culture. Georgia Institute of Technology. 2001. 118 p.
35. Fry D. The Localization Industry Primer. Revised by A. Lommel. 2nd ed. Fechy, LISA Publ. 2003. 50 p. URL: <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVE/S/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>.
36. Genette G. Palimpseste: Die Literatur auf zweiter Stufe . Aus dem Franz. von Wolfram Bayer u. Dieter Hornig. Frankfurt. M.: Suhrkamp. 1993.
37. Gilbert N. Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions. *FinancesOnline*. 2023. URL: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide>.
38. Göpferich S. Textproduktion im Zeitalter der Globalisierung. Entwicklung einer Didaktik des Wissenstransfers. *Studien zur Translation*. Band 15. Tübingen: Stauffenburg. 2002. 499 S.
39. Hitchens M., Drachen, A. The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*. 2009. No 1. (1). P. 3–21.
40. Jacobs F. Do you prefer subs or dubs? Here's a map for that. *Big Think*. 2020. URL: <https://bigthink.com/strange-maps/dubbing-map>.
41. Jimenez-Crespo Á. M. Localisation Research in Translation Studies. Expanding the limits or blurring the lines? *Moving Boundaries in Translation Studies* / ed. By Helle V. Dam, Matilde Nisbeth Brøgger and Karen Korning Zethsen. London : Routledge, 2019. P. 26–43.
42. Lepre O. Divided by language, united by gameplay: An example of ludological game localization. In C. Mangiron, P. Orero & M. O'Hagan (Eds), *Fun for all: Translation and accessibility practices in video games*. 2014. P. 111–128.
43. MacKay D. The Fantasy Role-Playing Game. Jefferson, NC: McFarland & Co. 2001. 215 p.
44. Mangiron C. Localising Final Fantasy — Bringing fantasy to reality". *LISA Newsletter Global Insider*. Vol. 13. 2004. 5 p.

45. Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localization. *Hermeneus: Revista de Traducción e Interpretación*. No. 18. 2016. P. 187–208.
46. Mangiron C., O'Hagan M. Video Games Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation. *The Journal of Specialised Translation*. Vol. 6. 2006. P. 10–21.
47. Maxwell-Chandler H. The game localization handbook. NY: *Charles River Media*, 2005. 348 p.
48. Mejías-Climent L. Enhancing Video Game Localization Through Dubbing. *Palgrave Macmillan*. 2021. 239 p.
49. Mejías-Climent, Laura. (2017). Multimodality and Dubbing in Video Games: A Research Approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies*. Vol. 17. 2018. P. 99–113.
50. Nawrocka E.B. Game localization pitfalls: translating variables and gender. *Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching*. 2019. No 16/4. P. 129–155.
51. Nord, C. Translating as a purposeful activity: Functionalist approaches explained. Manchester, UK: St. Jerome. 1997. 154 p.
52. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research : from translating text to translating experience. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*. 2007. No 5. URL: <https://raco.cat/index.php/Tradumàtica/article/view/75768>.
53. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. *Benjamins Translation Library*. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company. 2013. 386 p.
54. Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026: Fault lines and fractures: Innovation and growth in a new competitive landscape. *PwC*. 2022. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>.
55. Pujol Tubau M. La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor

- dels anells. PhD Dissertation. Universitat de Vic. Universitat Central de Catalunya. 2015. 643 p.
56. Pym, A. Localization and Linguistics, Paper presented to the SLE Conference. 2001. 14 p. URL: <http://www.tinet.org/apym/online/loclinguistics.pdf>.
57. Ray A. Playing with the Language of the Future: The Localization of Sciencefiction Terms in Videogames. *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* / ed. by A. Ensslin and I. Balteiro. London : Bloomsbury, 2019. P. 87–115.
58. Sandrini P. Localization and translation. *MuTra Journal*. 2008. Vol. 2. P. 167–191.
59. Sapiton M. Top 100 countries in terms of video game revenue. Ukraine is in 46th place. *AIN.Capital*. 2019. URL: <https://ain.capital/2019/03/29/top-100-countries-in-terms-of-video-game-revenue>.
60. Schäler R. Localization. In: *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Baker M. and Saldanha G. (Eds.), second edition. 2007. P. 157–161.
61. Šiaučiūnė V., Vilmantė L. Video game localization: the analysis of in-game texts. *Studies about languages*. No. 19. 2011. P. 46–55.
62. Subtitling vs Dubbing: List of preferred method per country. *Commit*. 2021. 9 p. URL: https://webcasts.td.org/uploads/assets/9888/document/Commit_Video_dubbing_vs_subtitling.pdf.
63. Thayer A., Kolko B. Localization of digital games: The process of blending for the global games market. *Technical Communication*. Vol 51. No. 4. 2004. P. 477–488
64. Yunker, J. Beyond borders: Web globalization strategies. New Riders. 2003. 551 p.
65. Zabalbeascoa P. The nature of the audiovisual text and its parameters. In *The Didactics of Audiovisual Translation*, J. Díaz Cintas (ed.) Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. 2008. P. 21–38.
66. Zagal, J. P., Deterding s. Definitions of “role-playing games. *Role-Playing Game Studies*. Routledge, 2018. P. 19-51.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

67. Fox T. Undertale. 2015. URL: <https://undertale.com>.
68. Fox T. Deltarune. 2018. URL: <https://deltarune.com>.
69. IT_IS_ME1987. Undertale. URL: <https://toloka.to/t97348>.
70. Pereclaw Team. Deltarune. URL: <https://github.com/yanchukcha/deltarune-ua>.






СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ


71. Відеоігрова та коловідеоігрова термінологія. 2021.
URL: https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/d/1p0H6dFzah3INkemHXGju_tjvbXzpYnbOyNzJLzCWGrQ/htmlview#
72. Загнітко Анатолій. Словник сучасної лінгвістики : поняття і терміни. – Донецьк : ДонНУ. Том 1. 2012. 402 с.
73. Загнітко Анатолій. Словник сучасної лінгвістики : поняття і терміни. – Донецьк : ДонНУ. 2012. Том 3. 424 с.
74. Загнітко Анатолій. Словник сучасної лінгвістики : поняття і терміни. – Донецьк : ДонНУ. 2012. Том 4. 387 с.
75. Єрмоленко С.Я., Бибик С.П., Тодор О.Г. Українська мова: Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів. К. : Либідь, 2001. 224 с.

ДОДАТКИ







Додаток 1







Відтворення назв ворожих персонажів

	Спрайт персонажа	Оригінальне ім'я	Переклад	Трансформація	Коментар
Undertale		Astigmatism	Астигматизм	Стандартний відповідник	–
		Doodlebog	Карлючка	Адаптація	Відтворення назви за допомогою відсилання на дизайн персонажа.
		Ice Cap	Кригошар	Калькування	У процесі відтворення смислової та образної складової назви було втрачено онімічність.
		Knight Knight	Лицар Спицар	Адаптація	Омофонія слів knight – night компенсована за допомогою римунання.
		Loox	Окун	Адаптація	Омофонічність зі словом “looks” Адаптація з відсиланням на образ персонажа.




	Moldessa	Грязюка	Адаптація	Відтворення назви зі збереженням гіпонімічних зв'язків між персонажами через використання відповідника «грязь»
	Moldsmal	Мінігрязь	Калькування	
	Moldbygg	Мегагрязь	Калькування	
	Ругоре	Ґнотик	Адаптація	Відсилання на дизайн персонажа.
	Royal Guards (RG)	Королівські вартові (КВ)	Стандартний відповідник	—







	Shyren	Соромрена	Калькування	Телескопія <i>shy</i> + <i>siren</i> відтворена за допомогою аналогічних українських відповідників.
	Snowdrake	Снігозень	Калькування	Телескопія <i>snow</i> + <i>drake</i> відтворена за допомогою українських відповідників.
	Tsunderplane	Цундереплан	Калькування	Збереження японської реалії.
	Vulkin	Вулканчик	Адаптація	Збереження оригінального ефекту за допомогою демінутивного суфікса.
	Whimsalot	Плакселот	Калькування	Втрата каламбуру " <i>whims a lot</i> ". Збереження візуального відсилання на лицаря Ланселота.
	Whimsun	Плакса	Адаптація	Використання спільної основи «плакса» для збереження гіпонімічних зв'язків.







	Влохер	Блоксер	Транслітерація	Ідентичність складових частин телескопії <i>block + boxer</i> дала змогу уникнути втрат.
	S. Round	ГравШашки	Адаптація	Відтворення ім'я за допомогою відсилання на образ ворога.
	K. Round.	ГлавДамка	Адаптація	Втрата каламбуру <i>K. Round</i> — <i>crowned</i> , компенсація за допомогою прямого українського відповідника.
	Clover	Конюшинка	Стандартний відповідник	Відсилання на карткову масть (фр. <i>trèfle</i> — конюшина).
	Nathy	Серденько		Втрата відсилання на карткову масть <i>hearts</i> — черви, яка однак компенсується завдяки образній асоціації.
	Head Nathy	Глав.Сердешна		Усунення демінутивного суфікса зберігає оригінальний ефект вищого статусу ворога.



	Ponman	Пішхохід	Адаптація	Збереження відсилання на шахову фігуру та компенсація через співзвучність зі словом « <i>пішохід</i> ».
	Jigsawry	Невдазл	Адаптація	Збереження оригінального відсилання на дизайн ворога, компенсація омофонічності “ <i>sawry</i> ” та “ <i>sorry</i> ”.
	Rudinn	Грубін	Калькування	<i>Rude</i> + <i>rubin</i> Відсилання на бубни.
	Werewire	Передротень	Калькування	Відтворення телескопії <i>werewolf</i> + <i>wire</i> .
	Virovirokun	Вірусень	Адаптація	Втрата можливого омофонічного каламбуру, що відсилає на дизайн персонажа — <i>virowvirowkun</i> .
	Tasque	Завдацька	Пересотворення	Творче адаптування слова “ <i>task</i> ” за допомогою телескопії з відсиланням на дизайн персонажа — <i>завдання</i> + <i>кицька</i>

Відтворення імен головних персонажів

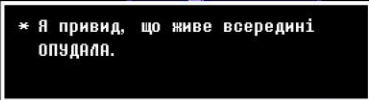
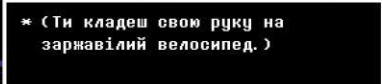



	Спрайт	Оригінальне ім'я	Переклад	Трансформація	Коментар
Undertale		Frisk	Фріск	Транслітерація	–
		Chara	Chara	Нульовий переклад	–
		Toriel	Торіель	Транскрипція	Співзвучність зі словом “ <i>tutorial</i> ”, що натякає на роль персонажа у грі.
		Papyrus	Папірус	Стандартний відповідник	Відсилання на шрифт “Papyrus”, яким «говорить» персонаж.
		Sans	Санс	Транслітерація	Відсилання на шрифт “Comic Sans”, яким «говорить» персонаж, яке додатково обіграє схильність персонажа до жартів.
		Undyne	Андайн	Транскрипція	Співзвучність імені зі словом “ <i>undying</i> ” було втрачено в перекладі.

		Dr. Alphys	Др. Альфіс	Стандартний відповідник, транскрипція	Можлива анаграма словосполучення “ <i>shy pal</i> ”.
		Mettaton, MTT	Меттатон, МТТ	Транслітерація	–
		Asriel Dreemurr	Азріель Дрімурр	Транскрипція	Телескопія імен <i>Asgore i Toriel</i> , відсилання на ангела Азраїла. Анаграма словосполучення “ <i>serial murderer</i> ” була втрачена в перекладі.
		Asgore Dreemurr	Азгор Дрімурр	Транскрипція	Можлива анаграма “ <i>a gorse</i> ” — отруйної жовтої квітки, схожої на ту, що можна зустріти впродовж гри та в тронній залі Азгора зокрема.
	Deltarune		Kris	Кріс	Транслітерація
		Susie	Сьюзі	Транскрипція	–

	Ralsei	Ральзей	Транскрипція	Анаграма імені “ <i>Asriel</i> ” була втрачена в перекладі.
	Berdly	Пташко	Адаптація	Одомашнення імені допомагає підкреслити комедійний характер персонажа.
	Noelle	Ноель	Транскрипція	Ім’я Noelle (<i>франц. Різдво</i>) пояснює дизайн персонажа — різдвяний олень, втрата асоціативності в перекладі
	Lancer	Лансер	Транслітерація	Втрата образної семантики імені Lancer” (<i>англ. спис — піки</i>).
	King	Король	Стандартний відповідник	–
	Jevil	Джиявол		Телескопія <i>jester + devil</i> . Образність імені, представлена хвостом персонажа у формі літери “J” втрачається у перекладі.

		Rouxls Kaard	Правѣль-Картъка	Адаптація	Можливе прочитання імені — <i>Rules Card</i> , збережене в перекладі за допомогою архаїзації, вмотивованої ідіолектом персонажа.
		Queen Q5U4EX7YY2E 9N	Королева K5O4PX7O33J2E9B 4A	Стандартний відповідник, адаптація	Адаптація серійного номеру із зашифрованим в ньому відповідником.

Різні типи текстових полів на прикладі гри “Undertale”

Тип	Ілюстрація	Особливості	Проблеми при перекладі
Діалогове поле		Висота: 1/3 екрана; 3 рядки; використання різних кольорів.	Форматування індивідуальних шрифтів персонажів.
Поле для інформативного тексту		Висота: 1/3 екрана; 3 рядки; використання різних кольорів.	–
Діалогове поле під час битви		Відносно невелике графічне поле, рухливий текст	Перевищення ліміту символів в рядку, можлива часткова нечитабельність через нашарування рухливих літер.
Інтерфейс вибору дій під час битви		Висота: 1/3 екрана; інтерактивне поле вибору.	Зміщення рядків через перевищення ліміту символів.
Поле магазинів		1/2 екрана; інтерактивне поле вибору; додаткове текстове поле з інформацією про предмет.	Перевищення ліміту символів в рядку.

Відтворення гумору

	Оригінал	Переклад	Стратегія відтворення
Undertale	* i've gotten a ton of work done today. * a skele-ton.	* я виконав цілу тонну роботи сьогодні. *скеле-тонну.	Прямий переклад
	* bone appetit.	* бон аптетит	Транслітерація
	* "knock knock." * "who is there?" * "dishes." * "dishes who?" * "dishes a very bad joke."	* "тук тук." * "хто там?" * "доставка." * "доставка чого?" * доставка дуже поганих жартів."	Транскреація
	* "Knock knock!" * i say "whos there?" * "old lady!" * "old lady who?" * "oh! I did not know you could yodel!"	* "Тук-тук!" * я сказав "хто там?" "стара дамочка!" * "стара дамочка хто?" * "ой! я не знала, що ти зможеш вгадати!"	Пересотворення
	* are you kidding? * spiders love to surf the web.	* ти жартуєш? * павуки люблять сидіти в інтернеті.	Прямий переклад
	* "Why did the skeleton want a friend?" * Because she was feeling BONELY..."	* "Чому скелет шукає друга?" * "Тому що він відчуває ОДИНОКІСТЬ..."	Адаптація
	* wow, sounds like you're really working yourself... * down to the bone.	* вау, звучить, ніби ти справді працюєш над собою... * до самих кісток.	Прямий переклад
	* We could use the spears as kabob skewers! AND BONES AS KABONE SKEWERS! * What's a kabone? LIKE A KABOB BUT WITH ONLY BONES.	* Ми зможемо використати списи замість шампурів! І КІСТКИ ЗАМІСТЬ КІСТПУРІВ! * А що таке кістпур? ЦЕ ЯК ШАМПУР АЛЕ&ТІЛЬКИ З КІСТОК.	Адаптація
	WITH A BONE-A-FIDE OPERA STAR!!!	ОКІСТЕННОЮ ЗІРКОЮ ОПЕРИ!!!	Адаптація
Deltarune	* There are many books. * Tales of Snails - A Story Book. * Snails Do Not Have Tails - A Scientific Refutation.	* Тут купа різних книжок. * "Байки старого равлика - Книга історій". * "Бійки старих равликів - Наукове дослідження".	Компенсація
	*Partn'er? *I hardly know 'er!!,	* Яка ще ПАРА? * Та між нами ще й ЛІД не розтанув!!,	Компенсація
	* And WE'RE going to be laughing all the way to the BANK! * Because I need money, and	* І РАЗОМ ми тебе виставимо КУРАМ на сміх! * Адже рання курка росу п'є, а я на цю роль ЩЕ Й ЯК підхожу!	Адаптація

I'm also VERY funny.		
* It's like we always say, Kris.. * You SUZ, you LOSE!!!	* Як тут всі кажуть, Кріс.. * СБЮЗІ знаєш - БІД чекаєш!!!	Компенсація
(It's the same picture of a soccer ball 73 times.) * You could say I'm having a Ball!	Це один і той самий малюнок вогнища, продубльований 73 рази.) * Можна сказати, маляу - аж Дим іде!	Адаптація
* (There's a book here.) * (You lick the page...) * (It's delicious!) * (This must be what they meant by flavor text.)	Тут книжка. * (Ти облизуєш сторінку...) * (Просто смакота!) * (Ось що значить мати смак у літературі...)	Прямий переклад

Відтворення змінних

	Оригінал	Переклад	Коментар
Undertale	You threw the <ITEM> on the ground like the piece of trash it is.	Ти викинула <ПРЕДМЕТ> до сраки наче це сміття.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку. Спотворення оригінального емоційного забарвлення через використання інвективної лексики.
	The <ITEM> was thrown away.	<ПРЕДМЕТ> було викинуто.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку.
	<ITEM> was put away.	<ПРЕДМЕТ> було викладено.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку.
	You put the ~1 on the ground and gave it a little pat.	Ти поставила <ПРЕДМЕТ> на землю і легенько погладила його.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку та займенника чоловічого роду.
	<ITEM> was tossed inside recklessly.	<ПРЕДМЕТ> було нерозважно кинуте всередину.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку.
	<ITEM> was taken out and held like a small puppy.	<ПРЕДМЕТ> було винесено і трималось в руках наче цуцик.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку. Буквальний переклад негативно позначається на адекватності повідомлення.
	<MONSTER> drew near!	<МОНСТР> намалювався поблизу!	Можливі невідповідності через використання особового дієслова.
Deltarune	<NAME> spared <MONSTER>!	<ІМ'Я> милує ворога <МОНСТР>!	Граматична трансформація заміни часу для уникнення невідповідностей.
	You opened the treasure chest.) Inside was <ITEM>.	Ти відкриваєш скриню. Всередині лежить <ПРЕДМЕТ>.	Граматична трансформація заміни часу для уникнення невідповідностей.
	You put <ITEM> in your <ITEMBOX>.	Знахідку <ПРЕДМЕТ> покладено до <СПОРЯДЖЕННЯ>.	Застосування уточнювального слова. Перекодування змінної.
	You threw the <ITEM> on the ground like the piece of trash it is.	Ви кинули <ПРЕДМЕТ> на підлогу, наче сміття, як цій штуці й належне.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку.
	You bid a quiet farewell to the <ITEM>.	Ви тихо попрощалися з предметом <ПРЕДМЕТ>.	Застосування уточнювального слова.
	The <ITEM> was thrown away.	<ПРЕДМЕТ> викинуто.	Можливі граматичні невідповідності через використання родового відмінку.
<MONSTER> spared!	<МОНСТРА> помилувано!	Перекодування значень змінної.	

SUMMARY

Kachanova A. O. Ukrainian localisation of role-playing games (based on Toby Fox's English indie games "Undertale" and "Deltarune"). — Qualification research paper, manuscript.

Graduation Thesis prepared for the Master's Degree in 035.041 Philology — Literary translation and editing, translation project management. — Taras Shevchenko National University of Kyiv — Kyiv, 2023. — 110 p.

The increasing global popularity of video games has established localisation as a crucial commercial instrument and tool for international communication, ensuring that this unique type of interactive multimodal media is adapted to suit different cultural and linguistic contexts. However, due to the relatively young gaming scene in Ukraine, there is an acute problem of the "marginalisation" of the discipline, as this phenomenon remains rather understudied within Translation Studies.

Therefore, the thesis focuses on the specificities of the game localisation process, aiming to explore its theoretical and practical foundations in order to outline the stages and challenges of adapting video games, and to analyse the predominant strategies and tactics of translating role-playing games, taking into account the adequacy of rendering both general and genre-specific features.

This goal required the completion of a number of tasks designed to establish the notion of localisation, its connection to translation, the specificities of the game texts and genres, as well as the criteria of quality adaptation and ways of achieving them.

The academic novelty of the research is determined by the fact that it was the first to conduct a comprehensive study of the role-playing games by indie-developer Toby Fox — "Undertale" and "Deltarune", thus helping to outline both frequent issues and solutions. Besides, the focus on the games that were specifically written by one person allowed approaching the analysis of game adaptations from the standpoint

of literary translation to identify individual stylistic features and analyse the ways of their recreation in the translated texts.

The complexity of the research required the application of various research methods, including descriptive, quantitative, classification, comparative linguistic, translation, and translational analysis, used to define localisation and describe its stages and specificities, categorise different types of genre-specific features and challenges of translating video games, compare the source and target texts to identify their linguistic differences, as well as to evaluate the adequacy of the employed rendering strategies. Finally, the interviews with the representatives of the localisation team provided first-hand insights into the localisation process.

The first chapter of the research presents a comprehensive literature review on the topic, outlining the fundamental concepts, theories, and issues related to localisation. By exploring the multimodal nature of video games, it was determined how to approach a video game as an object of translation.

In turn, the second chapter dwells on the genre-specific challenges of translating role-playing games, identifying common issues, caused by the very nature of this interactive digital media, and exploring the most effective translation tactics used to overcome them.

Lastly, the final section of the thesis provides a comprehensive comparative analysis of the source and target texts as well as the utilised translation strategies, casting fresh light on the difficulties faced by translators while translating role-playing games into Ukrainian and providing an outline of the techniques and approaches that can be used to achieve an accurate and adequate adaptation of the content, which can allow the audience to enjoy an equivalent gaming experience.

It was concluded that game localisation is a complex and dynamic discipline that requires careful consideration of linguistic, cultural, and technical nuances. Being not only a form of entertainment, but also complex cultural artefacts, the adaptation of video games requires a variety of professional competencies and skills to create a semantic, functional, and communicative equivalent of the original. Thus, game localisation requires a deep understanding of the target culture, language proficiency,

technical expertise and a creative approach to ensure that the game is not only translated accurately but also adapted to the cultural context and needs of the audience.

The study's significance is based on its consideration of the structural, functional, genre-specific, and individual characteristics that provide valuable theoretical insight into the Ukrainian localisation process; and is particularly useful for improving methods of translation and localisation training.

In spite of the growing interest in this field, there are still burning issues requiring further scholarly attention, including the role of extra- and intralinguistic differences in the localisation process, the role of technology in facilitating localisation, as well as the pragmatic considerations involved in adapting content for different audiences. Further research in these areas can lead to a better understanding of the complexities of localisation and more effective strategies for achieving successful products.

Keywords: video game localization, fan localization, role-playing games, multimodality, translational challenges, translation strategies, literary translation.