

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

**СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР ТА ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ  
ТРАНСФОРМАЦІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЇХ ДОСЯГНЕННЯ**

**Кваліфікаційна робота**  
освітнього ступеня «бакалавр»  
студента 4 курсу бакалаврату  
освітньої програми  
шведська філологія та переклад,  
англійська мова та третя  
германська мова

**Іван Миколайович МИХАЙЛОВ** *IM*

**Науковий керівник:**

ас. Марина ЗЕМЛЯНА

**«Допущено до захисту»**

Протокол засідання

кафедри германської філології та перекладу

протокол № 17 від « 11 » серпня 2026 року

завідувач кафедри *Сел*

**КИЇВ  
2026**

## **ЗМІСТ**

|                                                                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                                                                                           | 5  |
| РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР ТА СТРАТЕГІЇ ЙОГО<br>ЗДІЙСНЕННЯ .....                                                       | 7  |
| 1.1. Ранні прояви перекладів відеоігор та тогочасні обмеження їх<br>здійснення .....                                                  | 7  |
| 1.2. Стратегії перекладу відеоігор та шляхи їх здійснення ...                                                                         | 12 |
| Висновки до першого розділу .....                                                                                                     | 20 |
| РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ<br>ТРАНСФОРМАЦІЙ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ВІДЕОІГОР .....                                      | 21 |
| 2.1. Перекладацькій трансформації, їх визначення, важливість та<br>класифікації .....                                                 | 21 |
| 2.2. Застосування перекладацьких трансформацій при дотриманні<br>кількох стратегій на прикладі гри «Вбити Ральфа» .....               | 22 |
| 2.3. Перекладацькі трансформації як основний інструмент перекладу<br>відеоігор при очуженні на прикладі гри «Back to Hearth»<br>..... | 33 |
| Висновки до другого розділу .....                                                                                                     | 45 |
| ВИСНОВКИ .....                                                                                                                        | 46 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....                                                                                                      | 48 |

## АНОТАЦІЯ

Об'єктом дослідження стали незалежно розроблені українські відеоігри, їх ігрові тексти та англійські переклади, а також прагматичні чинники, що впливають на кінцевий результат перекладу. Предметом дослідження виступили стратегії перекладу відеоігор та перекладацькі трансформації, що застосовувалися при їх здійсненні. Актуальність роботи зумовлена різким та швидкоплинним розвитком українською ігровою індустрією. Метою постає аналіз специфіки перекладу відеоігор іншими мовами з української. Під час дослідження були застосовані методи спостереження, зіставний та описовий. Робота складається з вступу, теоретичної та практичних частин, а також висновків. Під час роботи над теоретичною частиною було окреслено характерні кожній перекладацькій стратегії ознаки. Було проаналізовано зовнішні чинники, які можуть стати вирішальними при здійсненні перекладів. При роботі над практичним розділом розглядалися українські ігрові тексти, їх англійські переклади, а також були здійснені спроби перекладу цих текстів шведською мовою, беручи до уваги всі чинники та дані, зібрані та проаналізовані в теоретичній частині. Завдяки практичній частині у висновках вдалося встановити базу знань, що вимагається від українського перекладача відеоігор, а також важливість кожного її окремої сфери. Новизна роботи полягає в використанні ново-розроблених методів іноземних знавців у сфері перекладу відеоігор на прикладі українських ігрових текстів та перекладі українських ігор на шведську мову, що донині є великою рідкістю. Практичним значенням цих висновків є їх використання при укладенні майбутніх методологічних посібників, окремих лекцій та курсів, присвячених перекладу відеоігор.

**Ключові слова:** прагматичні чинники, відповідність, культурна специфіка, перекладацькі стратегії, перекладацькі трансформації.

## ABSTRACT

The object of this study comprises independently developed Ukrainian video games, their in-game texts and English translations, as well as the pragmatic factors influencing the final translation outcome. The subject of the research is the translation strategies employed in video game localization and the translation transformations applied in the translation process. The relevance of the study is determined by the rapid and dynamic development of the Ukrainian video game industry. The aim of the research is to analyze the specific features of translating video games from Ukrainian into other languages.

The study employed observation, comparative, and descriptive research methods. The thesis consists of an introduction, theoretical and practical chapters, and conclusions. The theoretical part identifies the characteristic features of various translation strategies and examines the external factors that may play a decisive role in the translation process. The practical part analyzes Ukrainian in-game texts alongside their English translations and presents attempts to translate these texts into Swedish, taking into account the factors and findings established in the theoretical section.

Based on the practical analysis, the conclusions establish the body of knowledge required of Ukrainian video game translators and highlight the importance of each of its individual components. The novelty of the study lies in applying recently developed methods proposed by international scholars in the field of video game translation to Ukrainian game texts and in translating Ukrainian video games into Swedish, a field that remains largely unexplored. The practical significance of the findings lies in their potential application to the development of future methodological guidelines, individual lectures, and academic courses devoted to video game translation.

**Keywords:** pragmatic factors, equivalence, cultural specificity, translation strategies, translation transformations.

## ВСТУП

З моменту їх зародження та протягом вже 50-ти років відеоігри були не тільки способом гарно провести час, але й інструментом для розповсюдження та відтворення культури та вірувань різних національностей, емоцій та досвіду, пережитого різними людьми, або навіть кумедних ідей та концепцій, що спали на думку творцям гри. Так само, як і технічна складова ігор, їх графіка, обсяг та аудіо компоненти, розвивались та ставали амбітнішими способи розповісти історію, через медіа відео-ігор.

Разом з появою та розвитком відеоігор, з'явилась також необхідність їх перекладати та робити їх легшими для розуміння та споживання для людей, приналежних до абсолютно інших культур. Чи то інтерфейс, без розуміння якого не можливо адаптувати досвід проходження гри під себе, чи то сюжетна складова, яка є фундаментом на якому тримається вся гра, чи то навіть субтитри, які можуть зробити гру доступнішою для всіх – все це потребувало якісного перекладу, зокрема і українською мовою. Починаючи з 2022 року, багато зарубіжних студій не тільки в ігровій, але і в багатьох інших індустріях, почали визнавати та бачити українську спільноту як щось незалежне, а не як частину великої російськомовної спільноти. Це в свою чергу призвело до появи українських субтитр в набагато більшій кількості ігор. Мова йде як і про ігри від незалежних студій, яким доводилося витратити великі для них суми щоб надати українським гравцям можливість насолодитися їх іграми, так і всесвітньо відомі та визнані ігри від студій, які є ветеранами індустрії. Серед прикладів інди (незалежних) ігор можна навести Clair Obscur: Expedition 33, Subnautica та Tunic. Щодо ігор від великих студій можна пригадати такі ігри як Half-Life 2, Cyberpunk 2077 та Alan Wake II. Серед перелічених ігор, лише кілька вийшли до початку повномасштабної війни, і на той момент жодна з них не мала українського перекладу. Це вкотре вказує на стрімкий зріст зацікавленості зарубіжного ринку до наших культури, мови, людей, а також на те, наскільки необхідним та бажаним є український переклад на думку розробників ігор, але також і на думку їх

споживачів в нашій країні. Подібна перекладацька діяльність локалізації потребує відмінні від паперових носіїв навичок, інструментів, стандартів, а також виділених на це ресурсів, що може собі дозволити не кожна команда розробників [Schäler 1998, с. 158]. Так само виникла потреба не тільки в тому, щоб адаптувати існуючі роботи українською, але й в створенні ігор українськими студіями про українські реалії та в їх адаптації іншими мовами різних країн. Частіше за все незалежним розробникам доводиться вдаватися до цього самостійно, а частіше за все розробник, звісно ж, не матиме відповідної освіти, попереднього досвіду перекладу або теоретичної бази знань для того, щоб розуміти специфіку, методи та стратегії здійснення перекладу. Таким чином в перекладі можуть виникати невідповідності, недоліки та незадовільні для зарубіжного гравця помилки, які значно погіршують досвід гри. Водночас побут на однокористувацькі ігри зараз високий як ніколи, згідно зі статистикою 48,5% геймерів у Швеції віддають перевагу саме їм, а не багатокористувацьким онлайн іграм [Wooldridge 2025].

Нині, ринок відеоігор є найприбутковішим у світі, згідно з статистикою організації NewZoo, ігрова індустрія принесла прибуток сумою в 188,8 мільярди доларів, з очікуванням подальшого приросту до суми 206,5 мільярда доларів в 2028 році [NewZoo 2025]. Для порівняння кіноіндустрія (хоча й вважається, що її прибуток нині зростає та продовжуватиме це робити) принесла 33 мільярди доларів [Nahandian 2025]. Проте, навіть з такими шаленими показниками по всьому світу, сфера відеоігор в Україні залишається не до кінця сформованою в багатьох планах (зокрема і фінансовому), що призводить до труднощів при здійсненні офіційних перекладів. Попри достатній рівень кваліфікації та наявності перекладачів, які охоче візьмуться за офіційну роботу над перекладом, частіше за все ігри українською все таки перекладають або цілі волонтерські організації, або невеличка група фанатів.

Отже, актуальність роботи обумовлена малою кількістю уваги, що люди звертають на українську індустрію незалежних відеоігор, малою кількістю

перекладів мовами, окрім англійської, а також потенціалом, який нині показує ця індустрія.

Метою роботи є аналіз специфіки перекладу відеоігор, розуміння та демонстрація багатогранності перекладу в цій сфері, вибір перекладацьких стратегій та їх виконання за допомогою перекладацьких трансформацій на прикладі українських, незалежно розроблених відеоігор.

Завданням постає аналіз та використання перекладацьких трансформацій в визначних перекладах відеоігор в минулому, а також застосування тих самих трансформацій на практиці в контексті українсько-шведського перекладу.

Об'єктом дослідження є відеоігри, їх окремі текстові складові та вплив на їх переклад окремих прагматичних чинників.

Предметом дослідження – стратегії перекладу та окремі методи їх досягнення у контексті відеоігор.

Під час дослідження були використанні методи:

1. спостереження для систематизації аналізованих одиниць перекладу, а також для аналізу теоретичних даних;
2. зіставний (зіставлення лексичних, граматичних та фонетичних явищ шведської та української мови);
3. описовий для виділення та інтерпретації одиниць аналізу.

Матеріалом дослідження стали розроблені в Україні відеоігри «Kill Ralph» («Вбити Ральфа») та «Back to Hearth», а також їх переклади.

## **РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР ТА СТРАТЕГІЇ ЙОГО ЗДІЙСНЕННЯ.**

### **1.1. Ранні прояви перекладів відеоігор та тогочасні обмеження їх здійснення**

Насамперед відеогра – гра, в яку ми можемо грати завдяки аудіовізуальному обладнанню та які можуть базуватися на певному сюжеті або історії [Esposito 2005, с. 2]. Найбільша різниця між грою та іншими формами медіа (як от наприклад фільмами, книжками, серіалами) є їх інтерактивність, можливість споживача чинити вплив на ігрове середовище, змінювати хід подій своїми діями, тобто бути невід’ємною частиною цього світу (деякі ігри навіть дозволяють гравцям створювати власних персонажів, які відображатимуть не тільки характер, але й зовнішність гравця).

Хоча свій початок відеоігри і мали в дуже скромному стані, кожна форма мистецтва переживає початковий етап, на якому доволі важко внести якісь зміни або на якому відсутня потреба в адаптації через те, наскільки малу кількість навантаження та контенту надає форму медіа. Багато ігор вважаються першими в світі, проте першою повністю функціонуючою на загально доступному приладі (в цьому випадку на аркадному автоматі) та комерціалізованою грою стала «Spacewar!» [Ivory 2016, с. 3]. Гра представляє собою простий екран, на якому гравця закликають натиснути будь-яку кнопку для старту, після чого вона перетворюється на гру з мінімальною кількістю тексту, яка подає всю необхідну інформацію за рахунок аудіовізуальної складової, без необхідності в тексті. Тож, ігри, подібні до цієї не потребували перекладу за рахунок їх компенсації мовних чинників універсально зрозумілими сигналами та символами.

Проте вже у 1980, відеоігри, стрімко розвиваючись, почали набувати нових, більш амбітних форм та проявів. Це стало поштовхом для помітніших змін у двох різних версіях тієї самої гри двома різними мовами. Навіть до інтеграції більшої

кількості тексту (як і з інтерфейсу, так і з діалогів), відеоігри вже вимагали перекладу через культурні відмінності різних країн [Ivory 2016, с. 11].

Вдалим прикладом цього є, можливо, найвідоміший з ранніх випадків здійснення перекладу відеоігри – Пак-Мен (Pac-Man). Оригінально створений у Японії персонаж має ім'я Puck-Man, у зв'язку з тим, що різке відкриття та закриття рота в японській мові позначається фразою "раку-раку", а це є основною механікою титульного персонажа Пак-Мена. То чому ж назва, що походить з такої звичної фрази, мала бути замінена хоча і зізвучним, проте, іншим ім'ям (Pac-man)? Зміну зумовило не щось всередині гри, а як раз зовнішні, або ж прагматичні чинники. Все зводиться до того, що гра виходила на аркадних ігрових автоматах, тобто мала фізичне видання з назвою гри на ній. Американський дистриб'ютор гри висловив занепокоєння стосовно того, що логотип гри легко підлягав зміні з боку вандалів-підлітків, які могли незначно подряпати літеру «Р» на початку назви, та зробити так щоб вона виглядала як літера «F», тим самим змінюючи назву гри з чогось звичного на щось досить вульгарне. Після багатьох альтернативних варіантів, запропонованих дистриб'ютором, компанія, відповідальна за створення гри, погодилась на варіант «Pac-man». [Johnson 2025]. Цей приклад чудово ілюструє не тільки причини того, чому переклад відеоігор є надзвичайно важливим, але також і проливає світло на одні з його найбільших обмежень при зародженні індустрії.

У період 1991-1996 років у сферу ігрового перекладу вагомий внесок зробив перекладач на ім'я Тед Вулсі. На перекладі, здійснені ним існують полярно протилежні думки, деякі вважають, що його праця назавжди запламувала методику перекладу цілого жанру, в той час, як інші вважають його внесок у сферу ігрового перекладу надзвичайно важливим та намагаються наслідувати його. Через популярність та впливовість його робіт в поп-культурі навіть виник термін (назва якого походить від його прізвища) «Вулсіїзм» («Woolseyism»). Вулсі відповідав за переклад ігор з японської на англійську мову, тобто перекладав ігри між двома дуже різними не тільки мовами, але й

культурами. Саме тому, він часто вдавався до радикальних змін оригінального тексту, тим самим не просто виконуючи сирий переклад певних моментів, а повністю адаптуючи їх на американську аудиторію. Багато людей вважають, що Вулсі часто вдавався до непотрібних змін, які хоч і робили продукт високоякісним в контексті англійської мови, проте повністю стирали будь-який колорит оригінальної культури та позбавляли продукт ідентичності. Можна посперечатися, що саме таким і є ціль локалізації, хоча велика кількість людей і вважає, що повне викорінення оригінальної задумки та її заміна новими сенсами є хибним рішенням. [40]

Хоча Вулсі й вдавався до таких радикальних на той час методів, зумовлені вони також були зовнішніми факторами. Візьмемо до прикладу його найвідоміший переклад – Final Fantasy VI. Даний переклад налічував в собі граматичні та лексичні помилки, тяжку цензуру та велику кількість урізаних реплік [Bushouse 2015, с. 45]. Двома найбільшими перешкодами на його шляху при перекладі цієї гри стали тогочасна мала кількість пам'яті на ігрових картриджах, що дуже обмежувало кількість дозволених у перекладі символів та дуже чіткі обмеження, встановлені Nintendo of America, які відповідали за поширення гри на американському ринку. Переклад ігор Вулсі здійснював з японської, мови, яка займає набагато менше місця на інтерфейсі гри та є набагато коротшою за англійську, через що Вулсі часто доводилося надмірно скорочувати речення, роблячи їх трохи незрозумілими або неприродними в плані звучання та вигляду в деяких моментах. Наприклад, речення, яке часто критикують за його спрощення тексту в новішому перекладі звучить так: «Ouch! B-blood...Blood! Blood!!! You vicious brat! Argh...Grrr...! You know, you really are stupid... Vicious... Arrogant, whiny, pampered, backstabbing, worthless...LITTLE BRAT! », в той час як в перекладі Вулсі воно виглядає так: «I hate hate hate hate hate hate... hate hate hate hate hate hate hate hate hate hate HATE YOU! »[Oxford 2020]. Фраза урізає велику кількість довгих слів, проте зберігає сенс та підкреслює нестабільність персонажа. Хоча сам Вулсі і вважає, що якість перекладу помітно постраждала

через ці обмеження, багато фанатів все таки захоплюються його здібністю створити настільки якісний та повний особистості переклад попри всі перешкоди.

Що ж стосується обмежень, висунутих Вулсі компанією, яка публікувала гру, то для нього ці обмеження стали чимось, що справді було важко подолати, але також і шансом надати грі та її персонажам більше унікальності та підкреслити ті чи інші аспекти їх характеру. Улюбленим прикладом фанатів гри є шматок діалогу з початку гри, в якому один з персонажів (головний антагоніст на ім'я Кефка) каже «ヒ——— < っ ㇿ — !», що дослівно перекладається англійською як «Heeeee! Damn it!». «っ ㇿ» насправді не має точного англійського відповідника і може перекладатися як і «darn», так і «fuck», тобто виражає широкий спектр емоцій. Через надмірну цензуру гри в англійському перекладі нецензурна лексика була повністю неприйнятною, тому Вулсі довелося вдаватися до креативніших варіантів перекладу. Вулсі переклав цю стрічку діалогу як «Son of a Submariner!», на що він не мав жодної підстави, адже фраза не має жодного відношення до підводних човнів. Вулсі вдався до менш точного перекладу, проте використав цю можливість щоб надати більше колориту та особистості персонажу Кефки, адже він є нігілістичним психопатом, якому було б доречно використовувати такі абсурдні та незвичні вирази. Проте, подальші переклади прийняли рішення залишити видозмінений вираз «son of a bitch», цього разу замінивши слово «submariner» на «sandworm», що по-перше зберігає незвичність виразу, а по-друге використовує термін, який теоретично може існувати в світі цієї гри [Mandelin 2013]. Також, згідно з політикою Nintendo of America існувала повна заборона на такі речі:

1. Контент сексуального підтексту
2. Мова або зображення, які принижують людей будь-якої статі
3. Зображення надмірного/безпідставного/випадкового насильства
4. Зображення смерті
5. Зображення застосування надмірної сили в спортивних іграх

6. Відображення будь-яких етнічних, расових, релігійних, націоналістичних або сексуальних стереотипів мови
7. Ненормативна лексика, непристойність або образливі жести
8. Заохочення вживати незаконних наркотичних речовин, матеріалів для паління та/або алкоголю
9. Підсвідомі політичні повідомлення або відверті політичні заяви [Mandelin 2018]

Беручи до уваги цей обширний список заборонених тем та матеріалів, може формуватися чіткіше уявлення того, чому Вулсі вдавався до саме таких змін, особливо, коли до уваги береться той факт, що в Final Fantasy VI піднімаються теми самогубства, вагітності в підлітковому віці, кінця світу та смерті. На плечі Теда Вулсі обвалилося майже нездійснене завдання: розповісти історія про Апокаліпсис без жодної згадки смерті. Першим кроком до розуміння специфіки подібного перекладу стало проходження самої гри для розуміння її сюжету та персонажів, що допомогло Вулсі розуміти, як зберегти якомога більшу кількість сюжетних гілок (при тому щоб вони зазнавали мінімальну кількість змін). Таким чином він зміг зберегти вміст попередньо згаданих сюжетної гілки про підліткову вагітність дівчини та налякану реакцію її хлопця (додавши в переклад інформацію про те, що вони одружені), а також гілки про спробу самогубства однієї з персонажок (натомість вказавши, що вона стрибнула щоб «збадьоритись») [Oxford 2020].

Підсумовуючи, провівши аналіз одного з найперших перекладів відеоігор, можна стверджувати, що навіть лише при своєму зароджені дана сфера діяльності мала безліч перешкод на шляху до якісного та відповідного продукту. Зокрема найбільшими викликами стали виступати саме прагматичні чинники, такі як вимоги творців, обмежена кількість пам'яті та відмінність сприйняття цільовою аудиторією тем, які висвітлюють розробники з іншої країни.

## 1.2. Стратегії перекладу відеоігор та шляхи їх здійснення

Говорячи про нинішній стан перекладу відеоігор, через 30 років після діяльності Теда Вулсі та дратівливих обмежень тогочасних консолей індустрія розвинулася до небачених раніше висот, як в фінансовому, так і в плані популярності. Те, що колись було кількома пікселями на екрані стало найбільшим та найуспішнішим містком між культурами, особливо в випадку молодшого покоління. Відеоігри мають потенціал створювати досвід, який людина розділяє з безліччю людей по всьому світу через гру. Цей досвід може викликати розуміння та спонукати людей різних культур та народів до комунікації. Це може нагадувати таку собі форму діалогу, яка у випадку багатокористувацьких ігор може відбуватися між двома, або ж більшою кількістю гравців, а у випадку одиночних ігор може відбуватися між розробником та гравцем. Таким чином будь-який елемент гри можна вважати культурною одиницею, яка вимагає передачі у зрозумілому виді на інші культури або ж мови [Abutalib 2023, с. 5]. В таких випадках складність перекладу виникає «не через відсутність конкретної мови перекладу, а відсутність у цільовій мові підкоду, еквівалентного тому, який використовується вихідним текстом під час його відтворення мови оригіналу» [Brisset 2004, с. 344].

Прикладами подібних культурних одиниць можуть виступати ігри, події яких розгортаються в місцях, що надихались реальним світом або навіть його точним відтворенням. Таким чином ігри серії «Assassin's Creed» відзначаються своєю історичною точністю, створюючи реалістичні ігрові версії таких міст як Париж, Лондон або Венеція [Abutalib 2023, с. 5]; ще одним прикладом може виступати гра «Marvel's Spider-Man», події якої розгортаються в дуже детальному відтворенні Мангеттену, що дозволяє гравцям по всьому світу досліджувати район та дізнаватися про нього щось нове, а жителям та частим гостям району – впізнавати знайомі їм місця та отримувати додаткове задоволення від досвіду гри. Таким чином ігри можуть викликати у гравців допитливість та

використовуватись як інструмент для навчання та обізнаності стосовно інших культур та їхніх історій [Chandler 2012, с. 21].

Але окрім того, щоб бути мостом між двома культурами, перекладач також має розуміти чіткі обмеження, що існують в тій чи іншій культурі та також адаптувати культурні позначки чи символи. Інколи, як от у випадку Теда Вулсі, обмеження зумовлені компанією, яка публікує гру, тим самим є частиною складової компанії, її іміджу та брендингу. Дотримання цих норм хоч і може здаватися незадовільним в очах перекладача та негативно впливати на якість роботи, на жаль, це також обмеження яких треба дотримуватися, як би сильно вони не ускладнювали процес роботи. Однак, іноді такі обмеження є невід'ємною частиною самої культури або навіть закону. Таким чином, попередньо згадані японські ігри матимуть багато розбіжностей з їх американськими або європейськими релізами зокрема через специфічні вподобання японців, які зовсім не збігаються з вподобаннями європейців та американців. Одним з прикладів подібних змін може стати японська гра «Meikyuu Hunter G», яка в Америці та решті світу має назву «The Real Ghostbusters» і звісно ж є частиною культової франшизи Мисливців на Привидів. За одного з розробників, гра оригінально і мала бути продуктом в серії Мисливців на Привидів, однак через обмеження та проблеми з ліцензією, у Японії гра вийшла як окремий продукт, не маючи жодного зв'язку з франшизою. Що ж стосується цензури, то у випадку гри «Wolfenstein: The New Order», оригінально розробленій у Швеції, до неї довелося вдатися навіть у межах тієї самої частини світу, а саме Європи. Таким чином глобальний реліз гри показує велику кількість нацистської символіки (події гри відбуваються у Німеччині у часи Другої світової війни), але особливий реліз, який був створений спеціально для німецької спільноти, зазнав тяжкої цензури. Сталося це через ряд німецьких законів, які повністю забороняють будь-яке використання нацистської символіки, через що їхня версія гри замінює її всю на логотип самої гри. Таким чином часто ігри можуть також зазнавати візуальних змін внаслідок роботи перекладача. Проте,

іноді через брак часу чи фінансування такі зміни просто не є можливими, тому саме на плечі перекладача припадає завдання змінити контекст, що оточує подібну символіку, задля того щоб вона стала прийнятною в очах гравця цільової аудиторії.

На додачу, ігри можуть не тільки давати можливість гравцям дізнатися щось нове про чужу культуру, але і давати можливість власноруч демонструвати особливості власної. Дещо нестандартним прикладом цього у різних жанрах багатокористувацьких ігор може послугувати палке бажання деяких гравців користуватися голосовим чатом з іншими гравцями в залежності від їх походження. До цього також можна віднести деякі палкі думки, ідеї та концепції (расизм, сексизм, гомофобія), які часто можуть виражатися представниками тієї чи іншої культури, і в той самий час неодмінно знайдеться член культури, яка має полярно протилежні погляди і це може призвести до суперечок на основі різноманітних тем [Ictech 2021, с. 35].

Те саме може ставатися і в одно користувацьких іграх, адже кожне проходження буде відрізнятися від людини до людини. Однак, іноді можна помітити деякі закономірності в алгоритмах дій та рішеннях, які приймають гравці. Таким чином, в іграх, які змінюються в залежності від рішень гравців (як наприклад The Walking Dead або Wolf Among Us), одна людина може бути більш схильною до насилля або рішень, які можуть здатися холоднокривними, адже це те, що вважається нормальним в їх культурі, в той час як інша людина візьме на себе роль дипломата та намагатиметься завжди розв'язувати конфлікти словами. Порівнюючи подібні рішення та схильності людей, ми можемо бачити як культурне різноманіття збагачує загальне розуміння гри, завдяки цьому спливають нові способи розуміння гри та її смислів, які могли б залишитися непоміченими у інтерпретації однієї людини [Jiang 2025, с. 68].

Та попри всі ці розбіжності в сприйнятті відеоігор, кінцеве рішення стосовно їх перекладу приймається перекладачами. Їх основною ціллю лишається «забезпечення однакового досвіду гри для всіх при адаптації гри»

[Fernandez-Costales 2012, с. 6]. Тобто, гравець з Франції, Іспанії або України повинен мати схожий досвід гри з кимось, хто грає в її оригінальну (наприклад японську чи американську) версію, тобто всі сенси оригіналу мають бути максимально відповідно перероблені або відтворені в перекладі [Natim 1998, с. 205]. Проте, виходячи з цього твердження, постають два питання. По-перше, чи завжди необхідно зберігати вигляд та відчуття гри, чи можливим є застосування стратегії яка включає в себе модифікацію та видозміну гри задля її відповідності очікування цільової аудиторії? По-друге, чи є збереження оригінального вмісту гри без втрати смислів чи нюансів завжди можливим? [Fernandez-Costales 2012, с. 6]

В випадку відеоігор не існує поняття «правильного» та «хибного» перекладу та всі перекладачі зосереджені на одному: збереження ігрового досвіду [Fernandez-Costales 2012, с. 6]. Згідно з Ф. Розенцвейгом переклад прирівнюється до служіння двом майстрам. Перекладач має служити як твору, автору та іноземній мові (першому майстру), так і публіці та своїй власній мові (другому майстру) [Berman 1992, с. 3]. Від перекладача вимагається виступити посередником між своїм та чужим та врівноважити їх вплив на кінцевий продукт [Крюкова, Чарікова 2025, с. 35].

В результаті цієї дилеми в перекладацькій етиці, виникли перші дві стратегії, про які йтиметься мова: одомашнення та очуження. Обидві стратегії обговорювалися сотнями років, проте в їх сучасному розумінні їх вперше сформулював Лоуренс Венуті, у своїй книзі він не просто сформулював значення термінів одомашнення та очуження, але й висловив власні ідеологічні погляди на різницю між ними, зазначивши, що на його думку очуження є етичним вибором перекладача [Venuti 1998, с. 26-27]. Очуження виступає ідеальним виходом з дилеми, яка постала перед нами раніше, адже очуження зберігає іноземний колорит, інтенції автора (в нашому випадку розробника) та задовольняє попередньо згадану жагу гравця до дослідження та вивчення чогось нового. Проте, по інший бік дискурсу виступають противники очуження, на думку яких

чужі культурні зображення та лінгвістичні ознаки можуть перенавантажити читача інформацією.

Одомашнення захищає мову перекладу від впливу мови оригіналу та дозволяє перекладачу видозмінювати (додавати, видаляти та замінити) текст згідно з його/її судженням. Всупереч сповненим ентузіазму поглядам Венуті про важливість очуження, прихильники одомашнення заявляють, що воно є легшим для розуміння та прийняття читачів [Mansour 2014, с. 25-26]. Однак, такий підхід жертвує знаннями та зануренням в іншу культуру та позбавляє споживача можливості насолодитися повною стилістичною та культурною ідеєю автора. Незважаючи на такі значні прогалини в стратегії одомашнення, вона, так само як і очуження, є доречними в тих чи інших ситуаціях (наприклад при перекладі вигаданих вулиць або організацій).

При застосуванні обох цих стратегій, які виступають опозицією один одного, вони зрештою надають перекладачу можливість досягти справді унікального результату. Кожен твір літератури, кіно, і в наш час гри, може бути створений в його оригінальному виді лише в його оригінальному середовищі. Якими б мінімальними не були зміни, гра про 4 космічних ковбоїв, створена в Франції, набувала дуже відмінного вигляду від тієї самої гри з тими самими героями, за умови її створення в США. Таким чином переклад гри з однієї мови та культури в іншу (чи то одомашненням, яке нав'язує унікальні складові світу реципієнта на складові світу розробника, чи то очуженням, яке переносить складові розробника на іншу мову, зберігаючи при тому культурні особливості) призводить до утворення справді унікального гетерогенного кінцевого продукту, який вже не вважатиметься частиною тієї чи іншої сторони взаємин розробника та іншомовного споживача, а стане чимось справді своїм, чимось унікальним. Це дає змогу твору не лише відповідати тим чи іншим нормам, але й пробуджувати нові складові гри, які до цього можливо і не були в неї закладені [Berman 1992, с. 7]. Хоча одомашнення і можна розглядати як відображення думок людей, що мислять через призму етноцентричних поглядів, такий обмежений розгляд

призводитиме до неуспішного опису стратегії, яка в тих чи інших умовах, що культивуються рядом дуже специфічних умов, може бути не лише доречною, але й бажаною. Саме з подібних міркувань виникає теорія Скопос (від грецького слова *skoros* – мета, ціль, завдання), згідно з якою кожна одиниця перекладу та її перетворення має свій «скопос». Існують різні трактування даної теорії, проте якщо притримуватися теорії Скопос за Вермером, то приходимо до того ж висновку, що й він: «ні текст МО, ні його поверхнева структура не визначатиме форм, яких набуватиме текст МП та його структура, натомість ця роль припадає скопосу перекладача» [Mansour 2014, с. 26]. Перекладач має чітко визначати мету кожної зміни та розуміти, що ідеального варіанту існувати не буде. Все залежатиме від часу, місця та аудиторії.

Транскреація є творчою адаптацією контенту з однієї мови на іншу, що зберігає культурний контекст оригіналу для споживання цільовою аудиторією. Часто транскреація застосовується при перекладі гумору та власних назв, які не вдасться вдало передати мовою перекладу [Mangiron, O'Hagan 2006, с. 17]. Стратегія транскреації є помітною при зміні імен істот у іграх франшизи *Pokemon*. Серед тисячі фантастичних істот франшизи звернемо увагу на японські імена «フリーザー», «サンダー» та «ファイヤー», які транслітерують англійські слова «Freezer», «Thunder» та «Fire». Логічно припустити, що англomовному споживачу здалися б неприродними назви фантастичних істот звичайними словами, тож при англійському перекладі застосували метод транскреації, який призвів до нині всесвітньо відомих імен «Articuno», «Zapdos» та «Moltres». І згідно з методом транскреації, оригінальна інтенція творців була збережена (наприклад смислова складова слова «Freezer» було передано частинкою «artic») але також був доданий авторський колорит (наприклад була додана друга частина «uno», що використала іспанське число 1 та числа 2 та 3 в назві інших істот для показання близького зв'язку між ними). Тобто такий метод особливо характерний для перекладів власних назв, які існують лише в світі гри, проте загалом його застосовують і при перекладі діалогів або субтитр. Важливим уточненням є те,

що стратегія транскреації не полягає в відступі від оригіналі та створенні перекладу з нуля, але вона надає перекладачу креативну свободу обирати підходящу альтернативу, яка зберігає досвід гри [Fernandez-Costales 2012, с. 8].

Стратегія буквального (сирого) перекладу є придатним у випадку перекладу симуляторів, гоночних або спортивних ігор, що включають в себе великий обсяг специфічної термінології. В цьому плані переклад ігор може бути схожим до перекладу фахових текстів, адже такі ігри як «Gran Turismo 4» або «Microsoft's Flight Simulator» сповнені технічної інформацією про транспортні засоби, якими керує гравець в тій чи іншій грі, а також про модифікації, яка можуть бути до них застосовані. Велика кількість подібних ігор містять менший ступінь наративного навантаження, а тому креативність подібних перекладів є майже непомітною.

Лояльність (вірність, відданість) є не просто стратегією, а радше ще одним з обов'язків та принципів перекладача. Велика кількість відеоігор замість створення нових світів може розширювати ті, що вже існують в інших формах медіа, або адаптувати їх в нову форму [Fernandez-Costales 2012, с. 10]. Наприклад гра «Jedi: Fallen Order», дії якої відбуваються у всесвіті Зоряних Війн, розповідає абсолютно нову історію з новими персонажами, яка майже ніяк не пов'язана з подіями, представленими в оригінальних фільмах. При перекладі подібних робіт має зберігатися баланс між транскреацією контенту та вірністю до джерела, на якому базується гра. Таким чином багато років тому ім'я Darth Vader в українських перекладах фільмів перетворилося на Дарт Вейдер, і тепер є відомим всім українцям саме в такому виді. Тобто, перекладаючи «Jedi: Fallen Order», в якій фігурує Дарт Вейдер, перекладач має мати на увазі, що саме з таким іменем знайомі всі члени цільової аудиторії, тому спроби перекласти його будь-яким іншим способом будуть вважатися хибним підходом до перекладу.

Компенсація є стратегією, при застосуванні якої втрачені при перекладі смисли мови оригіналу, є переданими інакше в мові перекладу [Klaudy 2008, с. 1]. Наприклад, адаптація гумору та його сенсу є майже неможливою без втрати

того, що робить його смішним, або без значних змін оригінального жарту. Подібна ситуація зустрічається в перекладах гри Duke Nukem Forever, в якій титульний персонаж полюбить робити відсилки на інші відомі ігри в жанрі. Однією з таких відсилок слугує фраза «I ain't afraid of no quake», яка є очевидною відсилкою на гру Quake, яка довгий час вважалась суперником Duke Nukem Forever через їх схожість [Fernandez-Costales 2011, с. 4]. Проте, в переважній більшості перекладів ця фраза повністю втрачає свій сенс, чи то через те, що перекладачі вирішили не використовувати цей жарт, чи то тому що назва гри Quake не була перекладена в певних країнах, що робило відсилку на неї іншою мовою неможливою. В подібних ситуаціях, коли перекладач розуміє той факт, що сирий (буквальний) переклад оригіналу призведе до втрати гумористичної складової та залишить по собі лише незрозумілий набір слів, єдиним варіантом збереження оригінального сенсу буде частковий перепис оригінального тексту. Проте, втрата грою характеру, гумору чи сенсу є дуже не бажаним результатом, тож при їх втраті, перекладач може спробувати їх компенсувати.

Отже, розглянувши дані стратегії перекладу відеоігор, можна зробити висновки, що різні типи та жанри ігор можуть вимагати різних стратегій, оскільки, наприклад ігри багаті на наративну складову часто піддаються транскреції, а ігри з великим вмістом фахової лексики часто адаптуються з застосуванням сирого перекладу. Основним завданням перекладача залишається збереження ігрового досвіду при локалізації. Однак, відеоігри є форматом медіа, що знаходиться в постійному розвитку та гібридизації жанрів, симулятори набувають наративну складову, а наративні ігри все частіше відображають реальні речі, які потребують сирого перекладу. Тому задля задоволення потреб цільової аудиторії у цьому непостійному форматі перекладач може вдаватися до поєднання різних стратегій, ресурсів та підходів при перекладі навіть однієї відеогри.

## **РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ВІДЕОІГОР**

### **2.1. Перекладацькій трансформації, їх визначення, важливість та класифікації**

Пріоритетним завданням перекладача будь-якої форми медіа є створення цілісної та відповідної до оригіналу картини подій, емоцій, ідей, що виражаються творцями продукту. Першим кроком до успішного виконання є звісно проходження самої та ознайомлення з контекстом, що оточує її створення [Цверкун], проте другим, таким само важливим кроком є ознайомлення з перекладацькими трансформаціями. Їх використання зумовлене тим, що в процесі перекладу часто виявляється неможливим використати значення слів і словосполучень, які пропонуються у словнику та часто виникає потреба у відступі від системних еквівалентів [Володіна, Рудківський 2017, с. 34]. У своїй лінгвістичній енциклопедії О. Селіванова розглядає перекладацькі трансформації як творчу діяльність перекладача у процесі перетворення тексту оригіналу на перекладний текст за допомогою відповідних прийомів, що сприяють досягненню перекладацької еквівалентності як балансу різних типів інформації [Селіванова 2008, с. 683]. Як і при дотриманні певних стратегій, перекладацькі трансформації також стають інструментом збереження крихкого балансу між творами, при перекладі яких приймається рішення застосовувати більше ніж одну стратегію.

Проте, попри важливість та наявність перекладацьких трансформацій абсолютно в кожному перекладі, на сьогоднішній день не існує єдиної системи їх класифікації. Думки мовознавців різняться навіть в тому до якої групи трансформацій відноситься той чи інший прийом. Думка більшості зводиться до існування граматичних та лексичних перекладацьких трансформацій, з частим додаванням 3-ої окремої групи, наприклад стилістичні або семантичні. Такі

мовознавці як, зокрема, Ж. -П. Віне та Ж. Дарбельне взагалі не говорять про. З метою всеосяжності підходу до аналізу оригінального тексту ігор та його перекладу, за основу взята була класифікація Л. П. Науменко та А. Й. Гордєєвої. В посібнику їх авторства пропонується поділ перекладацьких трансформацій на:

1. Лексико-семантичні (описовий переклад, калькування, генералізація, конкретизація, компресія та ін.)
2. Граматичні (компенсація, інтеграція, поділ та зміна порядку слів у реченні)
3. Стилiстичні (логізація, експресивація, модернізація та архаїзація)  
[Науменко, Гордєєва 2011, с. 4, 25, 32]

Даний поділ демонструє категоризацію трансформацій на ширшому спектрі, ніж велика кількість категоризацій авторства інших дослідників та мовознавців. Саме через його урахування великої кількості можливих при перекладі змін він був обраний навіть попри те, що посібник є написаним для роботи над науковими текстами. Дані трансформації продемонструють на практиці важливість як і загальноприйнятих лексичних та граматичних прийомів, так і важливість стилістичних трансформацій та стилістики тексту в загальній картині перекладацької роботи. Вони виступатимуть основним інструментом досягнення еквівалентності (сміслової відповідності) та адекватності (стилістичної відповідності) тексту перекладу до тексту оригіналу.

## **2.2. Застосування перекладацьких трансформацій при дотриманні кількох стратегій на прикладі гри «Вбити Ральфа»**

Розглянемо перекладацькі трансформації як основний інструмент локалізації та перекладу відеоігор на прикладі українських інді-ігор «Kill Ralph» («Вбити Ральфа») та «Back to Hearth» («Назад до Вогнища»).

«Вбити Ральфа» є грою, події якою відбуваються у Середньовіччі, що доповнюється елементами фентезійних книжок, фільмів та зокрема всесвітньо відомої настільної рольової гри Підземелля та Дракони (антропоморфні тварини, чарівні артефакти та подібні їм), у маленькій країні та сході казкової Європи. Гра не має відчутного українського колориту, та попри це, на мою думку стратегія очуження буде застосована так само багато, як і інші стратегії. У іграх подібного жанру (візуальних новелах) саме ілюстрації на задньому фоні доносять велику кількість інформації та створюють бажану атмосферу. І хоча у випадку цієї гри мовлення не є основним засобом передачі колориту, деякі його моменти (наприклад періодичні вставки іспанських, французьких та нідерландських слів) запобігають використанню одомашнення. Необхідність в передачі культурних забарвлень різних країн тільки робить очуження необхіднішим. Проте, стратегія одомашнення також зазнаватиме частого ужитку саме через те, що світ гри надихається багатьма творами, джерелами та світами, які вже багато разів були адаптовані на всі мови світу та налаштовані під їх культурну специфіку. Як було зазначено раніше, кожен перекладач має також дотримуватися принципу лояльності та застосовувати цю стратегію в випадках, коли раніше здійснений переклад того чи іншого слова, словосполучення чи терміну закріпився в загальному ужитку [Fernandez-Costales 2012, с. 10]. Іншою причиною застосування одомашнення стане його релевантність у контексті запропонованого нам вигаданого світу. Пропонуючи гравцю взаємодію з рядом персонажів з різних куточків світу та культивуючи багате культурне різноманіття гра також надає шанс перекладачу вільно та креативно інтегрувати специфіку та колорит культури МП в місцях, де це буде доречним. Через наявність у грі багатьох фантастичних істот, імена яких вже давно є частиною шведської, так і багатьох інших мов, дотримання цього принципу є одним з ключових обов'язків спеціаліста при роботі з подібною грою (події якої хоча і не розгортаються в вже існуючому світі, але сильно ним надихаються). У випадку гри «Вбити Ральфа» також часто будемо вдаватися до сирого перекладу або його повної відсутності. Причиною цього стане пізніше продемонстроване застосування іншомовних

лексичних одиниць (мов, що виходять за межі МП та МО), що зумовлене полікультурністю та різноманіттям представлених культур у ігровому світі «Вбити Ральфа». Таким чином при перекладі подібної гри в ті чи інші моменти нам доведеться вдаватися до практично кожної перекладацької стратегії.

З самого першого рядку ми стикаємося з дилемою, рішення якої було б дуже різним в залежності від мови перекладу. Проте, у шведській вирішення цієї проблеми є доволі простим. Переклад міст шведською зазвичай зводиться до того, що вони зберігають свій правопис з мови оригіналу, за винятком ряду міст, назва яких зазнала змін через деякі зовнішні чинники. Таким чином велика кількість міст у Фінляндії у шведськомовних контекстах матимуть видозмінену назву через те, що Фінляндія довгий час була частиною Швеції, даючи шанс багатьом населеним пунктам набутися шведських назв. Так само міста як от Венеція (шведською: «Venedig») матимуть іншу вимову та написання через вплив німецької мови [Mattfolk 2014]. Враховуючи те, що місто не існує у реальному світі та є цілком вигаданим, тим самим роблячи неможливим вплив інших мов або історичного контексту на його написання, сміливо можна перекладати його як «Ny Hamlet».

Речення «Позаду ж чоловік, що давно відкинув будь-яку скромність, стрімко спорожняє бочку вина, в яку без проблем умістилося б порося середньої вгодованості» [Kill Ralph] налічує в собі 2 трансформації у перекладі. Підсилювально-видільна частка «ж» використовується задля уникнення повтору слова «пані», що було використане до цього. Чоловік, згаданий в цьому реченні знаходиться за цими панянками, про яких розповідається реченням раніше. В шведській мові частка «ж» не має точного відповідника, тому натомість конкретизуємо, що чоловік знаходиться саме позаду них: «Vakom dem». На додачу, в цьому реченні присутня граматична трансформація перестановки слів, яка можлива лише при перекладі на шведську. Починаючи речення з слів «Vakom dem» ми використовуємо *omvänd ordföljd* (непрямий порядок слів), тому присудок, який в оригіналі стоїть ближче до кінця речення, раптом опиниться на

його самому початку у перекладі: «Bakom dem tömmer en man som för länge sedan övergett all blygsamhet snabbt en tunna vin...». На відміну від гри іншої гри, яка буде розглядатися, «Вбити Ральфа» налічуватиме в своєму перекладі набагато більшу кількість саме граматичних перекладацьких трансформацій. Лексико-семантичні та стилістичні перекладацькі трансформації також вживаються, проте через їх приналежність до окремих слів та словосполучень вони трапляються набагато частіше.

Речення «Чоловік із фальшивою неохотою приймає ставки. Незабаром він піде переможцем, відібравши у блідих дурнів усе їхнє майно» [2] також чудово це демонструють через часте застосування трансформації зміни порядку слів у реченні. Через норми шведської мови речення матиме починатися зі слова «чоловік» (в перекладі «mannen») та мати за собою дієслово, тобто «приймає» (в перекладі «accepterar») і тільки тоді в реченні виступатиме деталь «із фальшивою неохотою». Іншим варіантом буде використання непрямого порядку слів та розташувати «із фальшивою неохотою» на початку речення, проте, навіть в такому випадку дієслово буде на другій позиції, що так чи інакше призведе до того, що дієслово не матиме змоги знаходитися в кінці реченні як в оригінальній репліці. Таким чином у перекладі отримуємо «Mannen accepterar vaden med en falsk motvilja». Те ж саме трапиться у другому реченні, через необхідність вказати на те, що дія відбудеться в майбутньому часі, перед іменником «він» (в перекладі «han») фігуруватиме дієслово «kommer» (яке відсутнє в оригіналі, адже українська мова не налічує подібних окремих слів вираження майбутнього). Також до числа застосованих трансформацій доєднається лексико-семантична трансформація вербалізації, яка перетвориться іменник «переможцем» в МО на дієслово «segra» в МП. З урахуванням всіх цих змін друге речення набуде такого вигляду при перекладі: «Snart kommer han att segra, efter att ha tagit all egendom från de bleka dårarna». Опціональним є використання стилістичної трансформації експресивації. Дане речення озвучується персонажем гравця в його думках, і він, як стає зрозуміло з речення, знає, що чоловік, який приймає ставки, є хитрим

шахраєм. Тож можливо головний герой може подумки звернутися до нього з використанням якогось більш зневажливого слова, ніж просто «чоловік». Гарним варіантом слова «чоловік», який чудово підійде під зазначений сенс, буде слово «піжон». За визначенням піжон – це людина (зазвичай чоловік), що надмірно переймається зовнішнім виглядом та часто поводить дещо зверхньо. У шведській існує на диво багато відповідників цьому слову, однак найкращим з них, напевне, стане слово «snobb». Дане слово є навіть більш підходящим за його український відповідник, адже воно виносить наперед саме сенс того, що людина відноситься до інших зі зневагою, а не сенс про її надмірні переживання про зовнішній вигляд. Ми звичайно не знаємо про якого саме чоловіка йдеться в реченні, адже на ілюстрації, яка супроводжує речення присутні десятки персонажів, тому точно казати щось про його зовнішність не буде повністю правильним, але, навіть так, це є припустимим через те, наскільки малу роль відіграє це речення. Подібні речення демонструють те, як всі три види трансформацій можуть зазнавати ужитку в одному реченні, і те, наскільки добре вони можуть доповнювати один одного.

За допомогою прийому компенсації можемо об'єднати два простих речення, сказаних одним з персонажів «Ми знайшли його після полювання. Знайшли у жахливому стані, тяжко пораненого» [2] та утворити єдине речення «Vi hittade honom i ett fruktansvärt skick och svårt skadad efter att vi jagade i skogen». Тут було вирішено змінити порядок слів та компенсувати інформацію, подану в оригіналі на початку речення, в його кінці, адже інформація про те, що він персонаж був поранений є ключовою та відіграє надзвичайно важливу роль в кількох подальших репліках. Особливо в репліці, яка далі описуватиме шокуючий контраст до раніше описаного як «тяжко пораненого», який тепер постає перед нами як холоднокрівна та безпощадна постать, яка вбила цілу групу людей. Подібні дрібні зміни в ширшій перспективі сприятимуть чіткішому уявленню про такого важливого для сюжету персонажа, як Ральф, та допоможуть грі краще окреслити усі його основні (та відверто негативні) риси. Повторне

висунення подібної інформації на перші місці в реченнях, які мають на меті підпалювання ненависті гравця до Ральфа, звісно ж будуть виконувати свою ключову функцію успішніше.

Також, однією зі складових передачі особистостей, можливо навіть найважливішою її складовою є імена персонажів. Серед персонажів присутні: Ламбропулус, Челіні, Флер, Отто, Софі Фон Ляйн, Ральф, Червоний Криштоф, а також містичний Лицар в Жовтому, котрий не має представленого в грі імені. Ім'я Lambropoulos має грецьке походження та має відповідне написання шведською, підбір відповідника також можливий при перекладі імен Fleur (Флер), Otto (Отто), Ralf (Ральф) та Sofi von Leyen (Софі). Проте більша кількість викликів постають у випадку персонажів, які замість імен використовують радше титули, або псевдоніми. Таким чином чітко просліджуємо різницю між українським «Червоний Криштоф», «Christoph the Red» та подібним до нього перекладом на шведську «Kristof den Röde». Що стосується титулу «Лицар в Жовтому», то тут можемо вдатися до калькування та передати його буквально, «Riddaren i gult» залишивши розуміння того, що під «жовтим» мається на увазі його вбрання та броня, гравцям. Варто зазначити, однак, що переклад даних імен зазнаватиме використання лише в механічній складовій гри. До цієї складової входитимуть меню, коробки тексту, відображення реплік решти персонажів, а також відповіді, які головний герой (а також гравець) можуть застосовувати при грі. Причиною цього є невідповідність візуальної складової, тобто того, що показано всередині світу, в якому відбувається гра, до механічної складової. Це в першу чергу демонструється першим же кадром (або скоріше першою ілюстрацією гри), в якому головний герой тримає в руках оголошення, на якому повідомляється про нагороду за голову Ральфа, а також додана його фотографія та ім'я. На диво мова, яка використовується на цьому оголошенні – нідерландська, що може вказувати на походження героя, адже на початку гри також зазначено, що він подолав довгий шлях щоб дістатися до Нового Гамлета. Таким чином, на додачу до деяких механічних складових зміни яких не є можливими чи бажаними,

видозміна візуальної складової подібної гри буде майже повністю унеможливлуватися. Навіть попри утворений дисонанс між українською чи шведською мовами в мовленні персонажів та нідерландською в візуальній складовій, його усунення не є можливим. Що також стає очевидним з огляду на присутність цього рішення навіть в перекладі гри на англійську, так це те, що розробники мали на меті існування подібного явища всередині гри. І хоча технічно воно, як вже було сказано, утворює дисонанс, з точки зору людини, яка пройшла гру, ця невідповідність не приверне до себе багато уваги і тим паче не зруйнує досвід проходження гри.

Повертаючись до аналізу персонажів, знову згадаємо Лицаря в Жовтому. Окрім його імені хочеться також звернути увагу на його мовлення та найкращі можливі варіанти його передачі. Лицар в Жовтому є містичним персонажем, який розмовляє з гравцем майже виключно загадками або незрозумілими головному герою та гравця термінами. В процесі свого мовлення він використовує мову, що помітно відрізняється від усіх інших та виділяє його на фоні усіх інших персонажів. На відміну усіх інших Лицар у Жовтому спілкується не лише сучасним, загальновідомим варіантом української, але й також має вставки з староукраїнської та церковнослов'янської мов. Таким чином ми в ролі перекладача опиняємося на перетині двох стратегій: одомашнення та очуження. За умови використання очуження від перекладача потребуватиметься збереження помітно слов'янського походження Лицаря, адже серед усіх персонажів він один з єдиних, які не використовують іншомовні вставки. Проте, беручи до уваги повну картину Лицаря та його роль у ширшому сюжеті гри, його походження не має значного впливу на його розвиток. Тим самим, вдаючись до одомашнення матимемо змогу не лише вільно перекладати репліки Лицаря запропонованими далі відповідниками, але й можливо частково змінити деталі його походження з східно-європейських на північно-європейські задля відповідності мовної складової (яку можна вважати виключно прагматичною, тобто тою, яка існує задля комфорту гравця, але в цьому рідкісному випадку також сприймати її як

невід'ємну складову всередині ігрового простору та світу) та сюжетної. За приклад специфічного мовлення Лицаря візьмемо те, як він пояснює правила своєї «гри»: «А яко дасиш праведний одвіт на всії три, сеє тлінеє тіло допоможе тобі замордувать лиходія, койого прагнеш вигубить» [2]. Велика частина слів в даному речення є архаїчними або народно-розмовними відповідниками сучасних слів, що не важко помітити навіть необізнаним про походження цих слів оком. Задля їх передачі вдамося до варіанту шведської мови, який використовувався в той самий час, що і староукраїнська, тобто з приблизно 14 до 17 ст. Задля звірення подібного рішення можемо вкотре звернутися до єдиного існуючого офіційного перекладу гри на англійську. В ньому бачимо, що при перекладі були також використані рідкісні слова з давньоанглійською, проте переважає в його мовленні рання сучасна англійська, яка також використовувалася в приблизно той самий період. Тому найбільшого ужитку при перекладі на шведську зазнаватиме *nysvenska*. Таким чином речення, подане як приклад раніше, може бути перекладене як: «Och om du ger rätt svar på alla tre, ska denna förgänglig kropp hjälpa dig göra slut på skurken som du vill döda». Проте, на моменті перекладу деяких з цих слів на *nysvenska*, задаємося питанням чи необхідним є переклад саме тих слів оригіналу, які також використовуються в застарілому варіанті. В цьому дослідженні буде здійснене дотримання думки, що відповіддю на це питання є «ні». За умови, що архаїзми будуть застосовані на місці важливих слів (можливо назви чи титули інших сутностей, як от «Три Відьми» чи «Перевізник», яких раніше згадував Лицар в Жовтому, або ж ім'я, яке він надає сам собі: «Воєвода Загиблого Граду») важливість їх відповідної передачі саме в архаїчній формі була б надзвичайно високою. В цьому варіанті перекладу збережуть свою архаїчну форму слова «праведний» (*rett*) та «одвіт» (*swar*), форми яких були взяті з Біблії Густава Вази, надані онлайн словником шведської мови [37]. Також застосовані будуть архаїчні форми слів «ska» «ger» та «tre» - «skall», «giver» та «tree». Таким чином отримуємо речення «Och om du giver rett swar på alla tree, skall denna förgänglig kropp hjälpa dig göra slut på skurken som du vill döda».

Згодом, при розмові з власником таверни, де відбуваються всі події гри, головний герой (тобто ви) має опцію назвати даний заклад дірою та запитати що донька власника тут робить, використавши репліку «Vad gör en sån jänta i det här hålet?». Застосовується одночасно дві стилістичних трансформації (архаїзація та експресивація), що призвела до появи слова «jänta» у перекладеному реченні. Варто пам'ятати, що події гри розгортаються в епоху Середньовіччя та натхнені атмосферою гри «Підземелля та Дракони», тому використання більш експресивної, літературної та водночас більш застарілої лексики може сприяти відповідній до сетингу гри атмосфері, тим самим занурюючи гравця глибше в світ [Міхель 2025]. Звідси можна також зробити логічний висновок, що в перекладах ігор, події яких розгортаються в подібному часовому періоді або в подібному оточенні, не часто зустрінеш логізацію, яка використовується для протилежного, а саме для заміни емоційно-експресивної мовної одиниці мови оригіналу стилістично нейтральним відповідником в мові перекладу. Те саме стосується і модернізації, яка діє як протилежний до архаїзації прийом, який звісно ж не буде сумісним з подібною грою.

Вставки неіснуючих слів, які мають звучати як поширені іноземні мови, але іноді не мають існуючих відповідників, присутні по всій грі. З одного боку, їх додавання в більшу кількість реплік могло б збагатити її полікультурну складову та підкреслити походження різних персонажів з різних куточків світу. Але з іншого боку, на заваді подібним прийомам стає технічна складова гри, обхід якої є можливим, проте небажаним. В таких репліках як наприклад «Розкажи мені про руду \*Caballero\*, що ліниво розвалилася в купі плакатів з твоїм лицем» або «\*Oui\*...Ми з ним...були близькі, тож я не могла пропустити його день народження» [2] помітними є виділення подібних слів астерисками (у самій грі подібні слова також виділяються кольором, відмінним від кольору всього іншого тексту). Ці слова є недоторканими при перекладі, адже представляють собою складову світобудови гри, усунення якої значною мірою погіршить рівень якості гри. В той самий час додавання нових слів, подібних до цих, стане проблемою

через те, що для їх правильної інтеграції доведеться також модифікувати та видозмінювати формат тексту діалогів. Це, звісно, є можливим, але такі міри зазвичай зберігаються на критичні випадки, коли змін неможливо уникнути (вони можуть бути зумовлені законами країни цільової аудиторії або вимогами компанії, яка займається публікацією гри).

При розмові з Ральфом він висловлює свою думку про інших персонажів, яких гравець перестрів раніше в грі. Розповідаючи історію про те, як він зустрів Ламбропулуса, він використовує речення: «Він потрапив у компанію надзвичайно злих та надзвичайно дурних людей». Вираз «потрапити у погану компанію» має кілька прямих відповідників з відносно вузьким семантичним полем. Серед існуючих альтернатив найкращою стане «att hamta i dåligt sällskap», значення якого включає в себе негативні наслідки проведення часу з тими чи іншими людьми. Тут перед нами постає ще одна чудова можливість збагатити Ральфа як персонажа, додати йому виразності, театральності та зробити його мовлення більш літературним та складним. В той самий час сенс речення набуде мінімальних змін, однак враховуючи те, що згадана «погана компанія» Ламбропулуса більше не буде згадана, то ця зміна вважатиметься допустимою. Таким чином можемо застосувати стратегію транскреації та утворити речення «Han hamnade i dåligt sällskap med riktigt onda men dumma människör». В даному реченні не прослідковується використання тих чи інших трансформацій, проте такі прості зміни як уникнення повторення слова «надзвичайно» та перетворення речення на протиставлення вже надзвичайно доповнюють виразність мовлення Ральфа. Подібні трансформації можуть бути використані і в більшому ступені, наприклад, при утворення протиставлень у шведській мові замість сполучника «men» можна застосувати більш комплексну будову речення. «Inte bara onda utan också dumma människör» може стати можливим перекладом речення та, як вже було зазначено, підкреслить протиставлення, яке це речення собою представляє.

Вдаватися до таких простих змін є хорошим способом урізноманітнити мову персонажів, надавати їй унікальності та допомагати виділятися на фоні

інших персонажів. Мовлення Ральфа має бути унікальним для нього, тож його високий ступінь виразності чудово допоможе цьому статися. Якби попередньо проаналізоване речення було сказане кимось іншим, як наприклад тим самим Ламбропулусом, то воно набуло б іншого виду. Ламбропулус є далеким від ідіотизму, проте і його мова є далекою від того, щоб бути такою вишуканою та літературною. Тож, якби це речення було сказане ним, то можна було б вдатися до короткочасної зміни стратегії та перекласти речення як «*Han hamnade i sällskap med mycket onda och mycket dumma människor*». Сенс речення залишається максимально наближеним до запропонованого раніше варіанту, але, як вже було сказано, втрачає свою виразність. Хоча такі прийоми та зміни при перекладі і не є пріоритетним завданням перекладача, якщо постає можливість вдатися до них (і звісно ж якщо вони матимуть позитивний вплив на фінальний продукт) – варто розглянути таку можливість та її вплив. Таким чином мовлення Софі, зухвалої пані високого статусу, може бути набути ще більш зневажливого тону при перекладі, в той час як мовлення Флер, доброзичливої працівниці таверни, може бути більш привітливим та ніжним по відношенню до головного героя.

Отож, при розгляді цієї гри та при її перекладі найбільш поширеними проблемами були велика кількість персонажів та різноманіття їх характерів, кожен з яких має необхідність в відповідному стилі мовлення та його відповідному перекладі. Іншою проблемою, вирішення якої було можливим завдяки граматичним перекладацьким трансформаціям, стала наявність багатьох обширних речень, як в описах від оповідача, так і в реченнях деяких персонажів. Специфіка перекладу візуальних новел, як показало це дослідження, також зумовлена наявністю великої кількості тексту. Саме текст несе в собі найбільше смислове навантаження через відсутність детальної графіки та занижений ступінь можливості взаємодії з навколишнім середовищем. Робота з текстом в такому жанрі ігор має бути надзвичайно ретельною та вимагає від професіонала повного розуміння сюжету, світу та подій, які описуються всередині гри, а також технічних обмежень жанру. Найголовнішими в такій роботі також виступають

перекладацькі трансформації, за допомогою яких перекладач здатен адаптувати гру у відповідності до вище зазначених факторів та аспектів, в той самий час маючи змогу додавати авторські елементи, які й надалі розширяють та доповняють оригінальне бачення розробника/розробників.

### **2.3. Перекладацькі трансформації як основний інструмент перекладу відеоігор при очуженні на прикладі гри «Back to Hearth»**

Тепер розглянемо гру «Back to Hearth». Першим, на що хочеться звернути увагу – це назва гри. Навіть проходячи гру українською мовою, назва гри не зміниться та залишиться англійською мовою. Слово «hearth» в українській мові має значення та перекладається як «домашнє вогнище» (серед інших можливих варіантів «камін», «піч» та поширене на західній Україні слово «ватра»), однак, більшої важливості набуває те, що це поняття символізує. Домашнє вогнище є одним з найдавніших та найглибших символів не лише в Україні, але і по всьому світу. Це поняття символізує рідний дім та часто використовується як метафора сімейного затишку.

Переклад цієї гри насамперед, як було зазначено в теоретичній частині, виступить тим самим унікальним гетерогенним кінцевим продуктом. Опис українського села через призму персонажа українського походження, але словами зрозумілими шведськомовній аудиторії не тільки дозволить споживачам МП відкрити для себе очі на новий, раніше не відомий світ та його реалії, але також і переосмислити речі, які є або в будь-який момент можуть стати константою в житті кожного. Ця гра сповнена зображеннями українського села (за словами творців гри, воно десь у житомирській області), українські традиції та звичаї описуються при кожній другій взаємодії з предметами, а персонажі розмовляють притаманним багатьом людям в регіоні суржилом. То постає питання: чи варто проектувати щось настільки наше, щось, що нині зрозумімо

лише ми, на шведську аудиторію? Хоча найважливішу роль в перекладі й відіграє культура реципієнта, щось настільки українське та відмінне від культури реципієнта важко буде на неї перенести. Тож натомість, варто намагатися донести повідомлення та сенси, закладені в гру, та занурити реципієнта в українську культуру прийомами описового перекладу, декомпресії, генералізації та їм подібним (особливо лексико-семантичним) перекладацьким трансформаціям та стратегічно замінити суржик чимось, максимально наближеним до нього в мові перекладу. Досягнення цього можливе саме при дотриманні стратегії очуження та надання їй основоположної ролі в роботі над цією грою.

Основними труднощами при перекладі подібної гри та при застосуванні вище згаданих прийомів стануть велика кількість української символіки та речей та виразів та/або фразеологізмів, зрозумілих лише українцям, а також специфіка мовлення (наприклад, суржик, що не існує в країнах, де популярністю користуються мови германської групи). При перекладі медіа на англійську з української, перекладачі найчастіше вдаються до кальки та викривлені мови (хибне використання базових граматичних структур є найбільш поширеним вираженням цього).

Важливим є розмежування понять діалект та суржик. Переклад діалектів часто є небажаним адже він є чимось з «реального світу» [Di Marco]. За тих чи інших причин переклад діалекту може бути чутливою темою, за словами Маріанни Сакра ними можуть бути: 1) Діалекти не завжди є доречними в тих чи інших ігрових світах та умовах; 2) Більшість діалектів існують лише в усній формі, тож їх переклад може стати надмірно важким, а їх сприйняття текстом може бути стати викликом для споживача; 3) Деяким групам людей їх застосування чи вигляд можуть здатися образливими [Sacra 2017] [Guyennet 2017].

Очевидно, що суржик не вважається та фактично не є діалектом. Попри це, при його перекладі буде присутнє дотримання тих самих норм через його трансформативний характер, який він поділяє з діалектом (попри їх різні,

зумовлені історією, виникнення). За умови часткової появи діалекту в оригінальній грі – його усунення (а радше реконтекстуалізація) є можливими, а іноді і бажаним. Таке саме правило може стосуватися і суржику, за умови його малої кількості в тій чи іншій репліці перекладач міг би передати його радше ламаною мовою, адже головною задачею є не повна відповідність у передачі суржику, а відтворення подібного ігрового досвіду, який намагається створити оригінал (частіше за все суржик асоціюють з персонажами та постатями, які є недостатньо обізнаними задля володіння чистою, літературною мовою, тож, як вже було зазначено, це можна було б передати ламаною шведською за умови малої кількості суржику). Проте, в даній грі суржик фігурує усюди: у кожній репліці, від кожного персонажа, у кожній сцені. Тому попри відсутність серед наших обов'язків повного відтворення текстової складової, було вирішено залишити суржик та передавати його попри усі виклики через його релевантність та невід'ємну роль у історії гри, досвіді її проходження та сенсах [Delabastita 1998, с. 110].

Гра розгортається здебільшого через взаємодію з предметами, назви деяких з яких також слід перекладати в подальшому розвитку гри. Проте, поки зосереджуємося на тому, що ці предмети нам повідомляють при їх використанні та огляді. Речення «Чугайстер – це образ української міфології, що був охоронцем лісу та людей в ньому» [3] виникає при взаємодії з різьбленою картиною в одній з хатин. При перекладі вдаємося до процесу транскрибування у відношенні до слова «Чугайстер», тим самим передаючи слово з мови оригіналу по звуках в мову перекладу та отримуємо приблизний варіант «Chuhaister». Повне речення виглядатиме приблизно так: «Chuhaister är en gestalt från ukrainsk mytologi som var skogens och dess invånares väktare». Також для природнішого у шведській мові плину речення, слово «охоронцем» було перенесене в кінець при перекладі.

У другому будинку, до якого навідується героїня гри можемо натрапити на таке речення, як: «Ляна хустка – незмінний атрибут кожної господині. Чи це Ларисина домашня, щоб поратися по городу, чи це готували Оксані на придане?»

[3]. «En linnesjalett – en väsentlig sak för varje hemmafru. Var detta Larysas för trädgårdsarbete eller var det förberett för Oksanas hemgift?». В цьому випадку натрапляємо на проблему, яка виникає, на диво, через ширший спектр значень слова у шведській. Слово «придане» в українській мові має широкий спектр значень та може означати як і надання ново одруженій парі як і малих подарунків на зразок хусток або грошей, так і більше значних речей (землі або навіть будинку). Однак, традиція надавати парі «придане» не є виключно українською, а має своє коріння по всьому світу, зокрема і в Швеції. В шведській мові існує два слова з дуже наближеними значеннями - «hemgift» та «hemföljd», що спонукає нас до вибору варіантного відповідника (лексико-семантичної трансформації) серед двох можливих шведських відповідників. При своїй першій появі слова мали різні значення. «Hemföljd» використовувалося для позначення того, що отримувала донька від своїх батьків, в той час як слово «hemgift» мало значення речей, які були принесені в нову оселю подружжя, та були спільною власністю доньки та її нового чоловіка. Але у старому шведському законі 1734 року слова використовувалися як синоніми. Нині, слова майже вийшли з ужитку, тож задля вищого коефіцієнту людей, які матимуть змогу зрозуміти це слово без допомоги додаткових джерел, використовуємо слово, що зазнає ширшого ужитку, а саме «hemgift». Також в цьому реченні зміни вимагало слово «атрибут», адже його значення також різниця між українською та шведською. Згідно з тлумаченням слова в українській мові, воно може позначати як ознаку, так і предмет, які становлять характерну прикмету кого-, чого-небудь. В той же час у шведській мові слово «attribute» частіше використовується задля надання кому- або чому-небудь лише ознаки чи характеристики, тож, натомість було вирішено замінити його на просте та зрозуміле усім «sak».

Речення «Вінок здавна є українським оберегом. Спочатку він знаменував Сонце, життя, оновлення природи, а згодом став символізувати дівочтво, тож не дивно, що існують вінки надії, відданості, розлуки, весільні та багато інших» [3] шведською набуватиме приблизно такого вигляду: «Kransen har länge varit en

ukrainsk amulett. Ursprungligen representerade den solen, livet och naturens förnyelse och senare började den symbolisera oskuld, så är det inte konstigt att det finns kransar av hopp, hängivenhet, brölopp och många andra». У випадку другого речення, яке в мові оригіналу є складносурядним, тож у мові перекладу можливим є його розділення на два речення, застосувавши граматичну трансформація зовнішнього поділу (також відому як парцеляція). Деяким перекладачам подібний варіант може здатися легшим для засвоєння та прочитання, проте, для шведської мови, особливо в формальній обстановці, характерними є довші речення та складніші граматичні структури. Дане рішення повністю залежить від перекладача, і хоча гра не є видом споживання інформації, який вимагає формального стилю, формальна мова допомагає іграм, фільмам та іншим формам медіа здаватися серйознішими, більш драматичними. Формальний стиль мовлення також створює холоднішу обстановку, що у поєднанні з теплими кольорами, якими наповнена гра, може створити дуже цікаву динаміку між протяжними реченнями в описах та короткими, кумедними висловами персонажів [Турменко 2025]. При проходженні гри неодноразово згадується, що всі хати були покинуті через так зване «Лихо». В контексті гри ніколи так і не надається пояснення того, що воно таке, проте, зважаючи на рік виходу гри (а саме 2023), можна прийти до висновку, що мова йде про війну, або як мінімум альянсу на неї. Процес відновлення хат у грі забезпечує гравцю комфорт, затишок та зігріває його якщо не домашньою, то як мінімум добре знайомою атмосферою. І саме в такі моменти (моменти опису закинутих через «Лихо» хатин) застосування формального стилю може нагадати гравцеві, що вони були закинуті через жахливі події, і що попри свою затишну основу, гра була створена через власне реальне «Лихо» та що саме воно є рушійною силою подій.

Що стосується самого «Лиха», при перекладі цього поняття також може виникнути розмаїття думок. Слово «лихо» значить обставину або подію, що призводить до страждань та горя. При такому поверхневому розумінні можна підібрати багато відповідників у шведській мові, від менш значних за ступенем

слів, до слова, яке знаменує собою тяжчі наслідки (наприклад «katastrof»). На перший погляд саме слово «katastrof» може бути найкращим відповідником. В українській мові також існує слово «катастрофа», вважати його синонімом до слова «лихо» не є хибним, однак вони все одно мають відчутну різницю в їх семантиці. Слово катастрофа собою позначає в першу чергу масштаб нещасної події та її раптовість. Використовуючи це слово, ми все одно наводимо людей на думку, що результатом того, що відбулося були трагічні наслідки та масштабні жертви, але цей термін також частіше буде зазнавати вжитку в технічній сфері та загалом вважатися більш офіційним. Що ж стосується слова «лихо», по-перше, це слово є більш загальним та може описувати будь-що від стихійного лиха до соціального (у випадку нашої гри цим соціальним лихом й буде війна). По-друге, слово «лихо» є більш емоційним та в першу чергу позначає те, що якась подія призвела до горя та відчаю, тобто ставлячи на перше місце опис негативних емоцій, які були пережиті в наслідок тієї чи іншої події. Враховуючи більш особисту історію, яка лежить в основі «Back to Hearth», та те, що більшість подій гри зводяться до опису емоцій та почуттів селян, які раніше жили в цьому селищі, переклад також має передавати саме емоційний вплив події, а не її масштаб (хоча війна і є надзвичайно масштабною подією). Таким словом у цьому випадку може виступати слово «kalamiteten». Вибір цього слова також буде підкріплюватися тим, що у англійському перекладі гри також було застосовано слово «calamity», яке є прямим відповідником до українського «лиха».

В таких випадках також виникає питання описів та їх перекладу, адже вони не є виключно інформативним елементом, що повністю знаходиться поза сюжетом гри та слугує лише як пояснення. Кожна річ описується від обличчя персонажки, яку нині контролює гравець, що мало б означати, що навіть описи в грі мають мати власну мовну специфіку, яка співпадає з тим, що є характерним для мовлення будь-якого іншого персонажа гри. Але за тієї чи іншої причини, головна героїня гри розмовляє без жодних ознак, характерних регіону. Можливо, в такому випадку розробники гри все ж хотіли використати персонажку як

джерело інформації, попри її походження, надання такої великої кількості описів та пояснень легше сприймається більш загальноприйнятим варіантом мови, зі словами, що знайомі усім та з звичними граматичними конструкціями. З точки зору доступності та легкості сприйняття це рішення є вдалим, та, як вже було сказано, зменшує навантаження на гравця. Проте, важко не зауважити наскільки даний аспект руйнує занурення в світ гри, за умови, що гравець знає, що він також є одним з селян. Як перекладач, який береться за переклад вже після повного ознайомлення з грою, подібний підхід до реплік головної героїні може відчутно погіршити досвід гри. Але перекладач також має брати до уваги перспективу гравця, який вперше береться за проходження гри та наосліп занурюється в її світ. Інформація про особистість головної героїні надається гравця у самому кінці гри, тож її більш звичне мовлення не стане проблемою аж до моменту, коли вона вже не матиме жодних реплік в останньому епізоді гри. З боку розробників було прийняте свідоме рішення полегшити розуміння головної героїні, і хоча перекладач може знайти різні за та проти цього рішення та за надмірного переконання в протилежному може запропонувати альтернативи, поважати це рішення та діяти у відповідності з ним це також одне з головних завдань перекладача.

Розглянемо ще кілька українських слів, що не мають прямих відповідників. «Купальська галявина» є традиційним місцем проведення гулянь на свято Івана Купала, зазвичай воно розташоване біля річки, озера або в лісі, що є важливою деталлю. Івана Купала є святом східних слов'ян, тож воно навряд чи буде загальновідомим у шведськомовному середовищі (хоча шведи і мають власний відповідник літнього свята, яке символізує сонцестояння – Мідсоммар), а саме словосполучення «купальська галявина» вимагатиме застосування різних перекладацьких прийомів для кожного слова. З числа лексико-семантичних прийомів будуть застосовуватися декомпресія, пермутація (перестановка слів) та транслітерація. При їх застосуванні дане словосполучення в мові перекладу набуде такого вигляду: «Glänta för Kupala firandet». В кінці було додане слово

«firandet» задля розуміння того, що Купала є святом. Слово «галявина» перекладене як «glänta», що є прямим шведським відповідником, а також воно перейде на перше місце. А саме слово Купала було транслітеровано та також переставлене в словосполученні.

Слово «колиба» сильно закріпилося у слов'янських мовах, будучи відомим у таких мовах як польській, чеській, румунській, та багатьох інших (зокрема, звісно, і в українській). У мовах, що не відносяться до слов'янських, віднайдення відповідника є доволі важким. Шведська також серед числа мов, що не мають прямого відповідника. Серед доступних, наближених за значенням варіантів наявне слово «vedbod», але навіть воно доволі віддалене за значенням, адже колиба традиційно використовується для ночівлі та прихистку людей (лісорубів, мисливців тощо), які довгий період часу проводять у горах, в той час як «vedbod» є звичайною спорудою для збереження зрубленого дерева. Серед інших варіантів, запропонованих різноманітними словниками в мережі Інтернет, часто фігурувало слово «vindskydd», яке має схожу з колибою функцію, проте, окрім того, що воно має український відповідник (укр. «лабаз»), воно різниці за своєю конструкцією. Якщо точніше, колиба – спеціальне приміщення, розроблене для тривалого відпочинку та ночівлі людей, що мандрують горами. В той час як лабаз може використовуватися з тією самою метою, але між двома спорудами існує ключова відмінність – відсутність однієї зі стін. Колиба є приміщенням, яке дає людям можливість зайти в нього, зачинити за собою двері та проводити час всередині навіть взимку. На відмінну від лабазів, які використовуються для короткочасного відпочинку та є занадто відкритими для того, щоб вважати їх безпечними для використання з метою ночівлі. Тут постає питання: чи достатньо близькі ці два слова за значенням, щоб вважати їх синонімами та мати право використати їх як відповідники один одному? Через їх надмірно відмінну конструкцію, в цьому дослідженні було прийнято рішення не вважати їх синонімами. Натомість, задля кращого підбору відповідника можна звернутися до репліки, яка йде вслід за тою, в якій згадується слово колиба: «Странно. І у нас в хаті порядок». Персонаж, який

фігурує в діалозі, продовжує розмову з використанням слова «хата». Припустимим рішенням в такому випадку буде переклад слова «колиба», як шведське «hus». Хоча в контексті розмови між лісорубами (якими є Павло та Микола) є логічною згадка колиби, вона жодного разу не фігурує у самій грі. Тому можливими є два варіанти:

- 1) Павло, кажучи слово «колиба», має на увазі свою хату, яку прибирає гравець під час першого розділу гри
- 2) Згадана колиба не фігурує у грі взагалі, тому це слово не має вже й такої важливості, особливо, коли у відповідь на репліку про колибу, інший персонаж починає говорити про свою хату

В обох випадках згаданий вище переклад слова «колиба» є припустимим та здійснюється за допомогою методу генералізації, при використанні якого слово в МО з вузьким семантичним полем замінюється словом з ширшим семантичним полем в МП.

Перекладаючи діалоги між персонажами у грі повторно постає питання передачі їх специфічної говірки мовами, які не мають в собі суржика та не можуть з повною відповідністю передати всю його специфіку. Як вже було зазначено, при перекладі літературних робіт наприклад на англійську, перекладачі вдаються до кальки та викривлення мови. Таким чином речення «Коля, ти бачив, що стало з твоєї лучкой сокирой?» [3] можна перекласти або ламаною шведською, або діалектом, що використовується в менш міській місцевості (наприклад норландським). Головне – передати відмінність у побудові, правописі та звучанні мови від загальноприйнятого та найпоширенішого варіанту. Ламаною шведською речення може набути майже будь-якого вигляду, в залежності від ступеню викривлення, до якого хоче вдатися перекладач (проте, мова, звісно ж, все одно має залишатися зрозумілою її носію), таким чином воно може набувати такого вигляду: «Kolya, har du se va som händ med din bäsja уха?». Проте, дехто міг би посперечатися, що змінювати правопис слів в МП, передаючи суржику, є занадто радикальним методом, і перекладачу варто притримуватися їх

правильного написання. В такому випадку слова «vad» та «bästa» збережуть їх оригінальну форму (але, на жаль, відображення викривлення слів в МО буде втрачене через відсутність озвучки у грі). Та навіть в цьому випадку можна зберегти використання інфінітивних форм дієслів, адже це збігатиметься з практикою більшості перекладачів при перекладі суржику. Та все ж таки, з міркувань, характерних теорії Скопосу, згаданих в теоретичній частині роботи, нашою метою при перекладі цієї гри є донесення усіх культурних та мовних особливостей регіону Полісся. Саме тому з огляду на відносно стриманий ступінь змін та важливість нашого завдання як перекладачів донесення таких важливих специфік, прийнятим було рішення притримуватись саме того варіанту, що був запропонований в першу чергу.

Що ж стосується фрази «Добре, що я вже відхрестився од оковитої» [3], маємо випадок, коли одразу обидва з попередньо розглянутих викликів постають в одному випадку: суржик та слова без відповідників у МП. При розгляді слова «оковита» стає зрозумілим те, що воно є запозиченим з латини, а саме з виразу «aqua vita», що означає «вода життя». На щастя в шведській мові також існує спиртний напій, чия назва походить від цього виразу – «akvavit». Проте, першою проблемою з використанням цього відповідника буде те, що сам напій Аквавіт хоча і має схожі інгредієнти до горілки, проте, за своєю сутністю це є два різних напої. По-друге, при здійсненні цього перекладу, як було зазначено раніше, було вирішено дотримуватись стратегії очуження, тобто заглиблення гри та її перекладу в чужу для реципієнта культуру. Хоча вживання українським селянином народного скандинавського напою і не є цілком неможливим, дуже дивним буде припускатися винятку з стратегії очуження саме в такому моменті. В такому випадку варто також взяти до уваги те, що існує різниця між поняттями «водка» та «горілка». В той час як перше слово є універсальнішим та використовується по всьому світу, горілка – більш український варіант напою. Хоча деякі Інтернет-ресурси і вказують на те, що це синонімічні поняття, які можна вживати на заміну одне одному, більшість інформації вказує на те, що це

все ж таки різні напої. Тож, при перекладі варто вдатися до методу саме транскрибування, залишивши слово горілка, але передавши його на МП як «horilka». Серед інших моментів, окреслених специфікою української мови, наявний фразеологізм «відхреститися», що означає відмову від чогось (в цьому випадку від «оковитої»). Пряма передача, звісно ж, не є можливою, адже це фразеологічний вираз, однак, можна у шведській можна знайти ідіоматичний вираз, який означає майже те саме. Можливим є вираз «att två sina händer från» який описує бажання дистанціюватися від когось, чогось та відмовлятися від подальшої взаємодії з ним. Також попри втрату ідіоматичного забарвлення, можна так само, як і в МО перекласти вираз одним, проте доволі простим словом «avslå». І вкотре знову наштовхуємося на суржик, котрий змушує нас вдатися до не просто перекладу, а повноцінної видозміни мовної структури МП. Зі словом «од» при перекладі раніше ще не доводилося стикатися. «Од» очевидно є фонетичним варіантом слова «від», але походить від слова в праслов'янській мові. Частіше за все воно зазнає ужитку в народній творчості та, власне, в діалектах. З урахуванням того, що слово не спричинене суржилом, то тут допустимим, та навіть рекомендованим є знаходження відповідника в діалектах шведської (наприклад слово «frånå» у норландському діалекті у випадку застосування слова «från» при дотриманні першого перекладу). Таким чином повне речення набуватиме вигляду «Det är bra att jag redan har tvåat mina händer frånå horilka» або простішого «Det är bra att jag redan har avslagit horilka». Вкотре зміна форми слова може викликати сумніви, проте в цьому випадку вона може вважатися обґрунтованою. Головна мета перекладу – донести смисли, закладені в оригінальну роботу. З допомогою заміни слова «från» його діалектальним відповідником ми наближуємось до бачення розробників, згідно з яким персонажі мають набувати специфічного способу мовлення у грі. На додачу до цього, вираз «att två sina händer från» є загальновідомим у шведській мові, тож навіть попри видозміну одного слова в цьому виразі, гравці, що володіють шведською мовою, мають здатність у контексті цього висловлювання зрозуміти, яке слово фігуруватиме на місці «frånå» у їх відповідному регіоні.

Явищем, яке зустрічається в обох мовах, але в випадку цієї гри буде важким для передачі також є демінутив. Українська мова на відміну від багатьох європейських не має чіткої послідовності, згідно з якою для утворення пестливої форми будуть використовуватися ті самі один, два чи три суфікси. Утворення пестливої форми в українській буде сильно різнитися від слова до слова та при цьому важко примітити існування будь-яких закономірностей. Найчастіше в українській демінутиви використовуються у випадку зменшувальних форм власних імен (напр. Петрик, Оленка, Ганнуся), саме в такому контексті вони також і періодично фігурують у грі «Back to Hearth». У шведській мові існує безліч способів утворення демінутивів, проте з іменами це найчастіше зводиться до використання їх скороченої форми. В нашому випадку пестлива форма найчастіше застосовується по відношенню саме до власних імен, які, як нам відомо, не будуть перекладатися, а лише передаватися з МО на МП лексико-семантичними трансформаціями транслітерації та транскрибування. Вкотре, при перекладі дуже яскравою буде виражена й проблема того, що гравцям шведськомовної спільноти може бути незрозуміло, що ім'я Олена та його форма Оленка будуть використовуватися по відношенню до тієї самої людини. Проте, застосування шведських демінутиво-формних суфіксів або префіксів вважатиметься вже надмірним викривленням як МО, так і МП. Серед інших можливих варіантів існує заміна українських імен шведськими, проте, як вже було зазначено безліч разів, це не є припустимим варіантом при дотриманні стратегії очуження. Навіть при короткочасному відхиленні від неї, подібні трансформації будуть виглядати неприродньо та утворювати невідповідність з подіями гри. Тож єдиним варіантом який залишається є попередньо згадане використання транслітерації та транскрибування для передачі як імен, так і їх пестливих форм.

Прийшовши до подібних висновків, розглянемо одне з речень, де з'являються демінутиви. Речення «Без тебе, Олько...Без нікого тут...Тебе Бог забрав, а їх всіх лихо» [3], беручи до уваги всі висновки, які були зроблені раніше,

при перекладі набуде подібного вигляду: «Utan dig Olko...Utan någon här...Du togs bort av Gud, och de alla av kalamiteten». На додачу до перекладацьких трансформацій, застосованих при перекладі демінутиву, також застосовані були позитивація та конкретизація значення. Позитивація включає в себе переклад лексичної одиниці з формально вираженою семою заперечення в МО, словом без формально вираженої семи заперечення в МП [Науменко, Гордєєва 2011, с. 15]. В цьому випадку лексичною одиницею з вираженням заперечення стало слово «нікого», яке втратить своє заперечення при перекладі шведською. Конкретизація ж виражається використанням словосполучення «ta bort» замість простішого використання слова «ta» наодинці. Дане слово, як і словосполучення «ta bort» може в переносному значенні означати «вбити когось», проте, воно зазнає частішого вжитку в сленгу або неформальному мовленні. На додачу до цього саме по собі слово вказує на дію вбивства (тобто слово радше вживатиметься персонажами, які виконують роль найманця або злочинця, а не в зверненні до Бога), однак в контексті речення персонаж радше описує Бога як сутність, що приспала людину вічним сном. Саме тут може вступати словосполучення «ta bort», адже воно найчастіше вживається при описі вбивства тварин медичними професіоналами з метою надати їм шанс померти спокійно. Саме через існування подібних асоціацій з цим виразом, було вирішено у фінальному варіанті використати саме словосполучення «ta bort».

Отже, при перекладі ігор з багатим смисловим наповненням та яскраво показаним колоритом тієї чи іншої країни (в цьому випадку України) можемо натрапити на багато перешкод, особливо по відношенню до того, яка стратегія має бути застосована. Згідно з цим дослідженням стратегія очуження є ключем до успішної передачі та перенесення гри на зарубіжну аудиторію, а перекладацькі трансформації є ключем до здолання усіх продемонстрованих при аналізі перешкод. Від специфічних для цієї гри проблем, як от суржику, відсутності озвучки та великої кількості слів без відповідників в інших мовах до

більш універсальних проблем, таких як помітні відмінності в будові української та шведської мов.

## ВИСНОВКИ

Отже, при здійсненні цього дослідження розглянуті були проблеми, що виникають при перенесенні вигаданих ігрових світів та ігрових світів, що надихаються українською культурою на шведськомовну аудиторію. Також при дослідженні важливим його об'єктом стали стратегії, яких можна (а іноді необхідно) притримуватися та основний спосіб їх досягнення – перекладацькі трансформації (у випадку цієї роботи – перекладацькі трансформації, окреслені Науменко Л. П. та Гордєєвою А. Й.)

Під час роботи над першим, теоретичним, розділом проаналізованими були перекладацькі аспекти та зовнішні фактори, які варто мати на увазі при здійсненні ігрового перекладу, та стратегії, які допомагають з його ефективним здійсненням. Також були розглянуті вподобання гравців стосовно контенту, який вони прагнуть споживати згідно зі статистиками різних опитувань.

Під час роботи над другим, практичним, розділом проводився аналіз українських ігор та були запропоновані можливі способи та шляхи здійснення перекладу їх окремих реплік. Інформація, що була розглянута у першому розділі, була застосована на практиці та мала великий вплив на прийняття тих чи інших рішень, від яких залежав переклад багатьох реплік ігор (як наприклад вибір основної перекладацької стратегії). Було обрано та застосовано ефективну категоризацію перекладацьких трансформацій, що допомогло вказати на їх ключову роль при перекладі ігрових текстів.

Стратегії одомашнення та очуження піддавалися найбільшому фокусу через їх популярність, контрверсійність застосування та велику різницю між ними. Очуження виступало основною стратегією при перекладі тексту гри «Back to Hearth», в той час як одомашнення, разом з рядом інших стратегій

стали основою здійснення перекладу гри «Вбити Ральфа». Перекладацькі трансформації були поділені на лексично-семантичні, граматичні та стилістичні. Лексично-семантичні трансформації найчастіше були застосовані при очуженні та сприяли ефективному та відповідному підбору відповідників МО у МП. Граматичні трансформації були корисними при значних змінах структури речень та зазнавали ужитку в переважній кількості речень при перекладі гри «Вбити Ральфа». Стилiстичні трансформації так само були задіяні при аналізі гри «Вбити Ральфа», вони були зумовлені унікальним сетингом цієї гри та стали в пригоді при потребі створення відповідного до середньовіччя стилю мовлення.

Проведений аналіз дає змогу стверджувати, що на додачу до побуту та ширшої зацікавленості в українських іграх, їх переклад та його якісне здійснення є можливим за урахування усіх можливих перекладацьких факторів та за всеохоплюючого розуміння зовнішніх чинників. Покращення його якості, особливо такими нечастими мовами, як шведська, є рекомендованим та уможлиблюється розширенням сфери дослідження перекладу відеоігор. За умови існування більшої кількості навчених професіоналів, кількість мов, на які здійснюється переклад українських ігор, може збільшуватися, а їх якість може зростати при ознайомленні з усіма необхідними стратегіями перекладу, перекладацькими трансформаціями та їх відповідними шляхами їх застосування.

Знання мови та здатність вміло її застосовувати є лише першим кроком до високої якості перекладів відеоігор. Серед інших навичок та знань, яким має бути навчений перекладач ігор, можна назвати ігрові механіки, ігровий сленг, жанрову специфіку, очікування та склад тієї чи іншої аудиторії, а також здатність розуміти та передавати ефект та інформацію, які намагається створити та донести оригінал, шляхом підбору культурних та мовних відповідників у культурі, на яку працює перекладач.

## Список використаних джерел

1. Володіна Т. С., Рудківський О.П. Загальна теорія перекладу для першого (бакалаврського) рівня. Навчально-методичний посібник. Київ. Вид. центр КНЛУ. 2017. С. 34 – 35. URL: <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/787878787/182/Rudkivskyi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
2. Гра «Вбити Ральфа» URL: [https://store.steampowered.com/app/3438840/Kill\\_Ralph/](https://store.steampowered.com/app/3438840/Kill_Ralph/)
3. Гра «Back to Hearth» URL: [https://store.steampowered.com/app/2642760/Back\\_to\\_Hearth/?l=ukrainian](https://store.steampowered.com/app/2642760/Back_to_Hearth/?l=ukrainian)
4. Крюкова Ю. Д., Чарікова І. В. Domestication та Foreignization у перекладознавчій царині: дихотомічний тумблер чи континуум взаємодії свого та чужого. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. Херсон, 2025. №2. С. 35 – 37 URL: [https://www.researchgate.net/publication/400143183\\_DOMESTICATION\\_TA\\_FOREIGNIZATION\\_U\\_PEREKLADOZNAVCIJ\\_CARINI\\_DIHOTOMICNIJ\\_TUMBLER\\_CI\\_KONTINUUM\\_VZAEEMODII\\_SVOGO\\_TA\\_CUZOGO\\_CASTINA\\_1](https://www.researchgate.net/publication/400143183_DOMESTICATION_TA_FOREIGNIZATION_U_PEREKLADOZNAVCIJ_CARINI_DIHOTOMICNIJ_TUMBLER_CI_KONTINUUM_VZAEEMODII_SVOGO_TA_CUZOGO_CASTINA_1)
5. Міхель А. Як DnD кампанія стала початком інди розробки. Інтерв'ю з командою візуальної новели Kill Ralph. *GameDev DOU* URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/kill-ralph-interview>
6. Науменко Л. П., Гордєєва А. Й. Практичний курс перекладу з англійської мови на українську. *Нова Книга*. 2011. С. 4 – 33 URL: <https://www.scribd.com/document/546301328/929r>
7. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Підручник. «Довкілля-К». Полтава, 2008. С. 683 URL: <https://archive.org/details/selivanova2008/page/683/mode/2up?q=%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97>

8. Турменко І. Як ми створили Back to Hearth – гру про покинуте українське село. *GameDev DOU* URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/about-the-development-of-back-to-hearth/>
9. Цверкун Ю. Особливості перекладу відеоігор. *Профпереклад*. URL: <https://profpereklad.ua/osoblivosti-perekladu-videoigor/>
10. Abutalib T. The Rising Field of Video Game Translation. 2023. P. 5 URL: [https://www.researchgate.net/publication/370985371\\_The\\_Rising\\_Field\\_of\\_Video\\_Game\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/370985371_The_Rising_Field_of_Video_Game_Translation)
11. Berman A. The Experience of the Foreign: Culture and Translation in Romantic Germany. P. 2 – 7 URL: <https://archive.org/details/experienceoffore0000berm/page/4/mode/2up>
12. Brisset A. The Search for a Native Language: Translation and Cultural Identity. *The Translation Studies Reader. Second Edition* / за ред. Venuti L. New York: 2004. P. 344 URL: [https://translationjournal.net/images/e-Books/PDF\\_Files/The%20Translation%20Studies%20Reader.pdf](https://translationjournal.net/images/e-Books/PDF_Files/The%20Translation%20Studies%20Reader.pdf)
13. Bushouse E. The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation. *Master Theses. University of Massachusetts Amherst*. 2015. P. 45 URL: <https://scholarworks.umass.edu/server/api/core/bitstreams/6f6a6d1a-9911-44dd-807d-d50300b70574/content>
14. Chandler H. M., Deming S. O. *The Game Localization Handbook. Second Edition*. 2012. P. 21 URL: [https://books.google.iq/books?hl=ar&lr=&id=e2y1dmqbWgUC&oi=fnd&pg=PP2&ots=QnBqHU5\\_kA&sig=Bn2M372KUOVhkrMRwA8APA\\_2DMA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.iq/books?hl=ar&lr=&id=e2y1dmqbWgUC&oi=fnd&pg=PP2&ots=QnBqHU5_kA&sig=Bn2M372KUOVhkrMRwA8APA_2DMA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
15. Delabastita D. Fictional Representations. *Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge. 1998. P. 110. URL: [https://ssu.elearning.unipd.it/pluginfile.php/422897/mod\\_folder/content/0/Routledge\\_Encyclopedia\\_of\\_Translation\\_Studies\\_2nd\\_ed.pdf](https://ssu.elearning.unipd.it/pluginfile.php/422897/mod_folder/content/0/Routledge_Encyclopedia_of_Translation_Studies_2nd_ed.pdf)

16. Di Marco F. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. 2007. P. 6 URL: [https://www.academia.edu/386430/Cultural\\_Localization\\_Orientation\\_and\\_Disorientation\\_in\\_Japanese\\_Video\\_Games](https://www.academia.edu/386430/Cultural_Localization_Orientation_and_Disorientation_in_Japanese_Video_Games)
17. Esposito N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. 2005. P. 2 URL: [https://www.researchgate.net/publication/221217421\\_A\\_Short\\_and\\_Simple\\_Definition\\_of\\_What\\_a\\_Videogame\\_Is](https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is)
18. Fernandez-Costales A. Adapting humor in videogames localization. 2011. P. 4 URL: [https://www.researchgate.net/publication/244993185\\_Adapting\\_humor\\_in\\_videogames\\_localization](https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization)
19. Fernandez-Costales A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. 2012. P. 6 – 10 URL: [https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_Strategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization)
20. Guyennet S. French Accents and Dialects in Video Games. *IUP Translations* URL: <https://iuptranslations.com/en/localization-blog/2017/11/french-accents-and-dialects-in-games>
21. Hatim B. Pragmatics. *Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge. 1998. P. 205. URL: [https://ssu.elearning.unipd.it/pluginfile.php/422897/mod\\_folder/content/0/Routledge\\_Encyclopedia\\_of\\_Translation\\_Studies\\_2nd\\_ed.pdf](https://ssu.elearning.unipd.it/pluginfile.php/422897/mod_folder/content/0/Routledge_Encyclopedia_of_Translation_Studies_2nd_ed.pdf)
22. Ictech B. Virtual Worlds: Social Interactions Among Online Gamers Through Voice Chat. *A Dissertation. Louisiana State University*. 2021. P. 35 URL: [https://www.researchgate.net/publication/360719291\\_Virtual\\_Worlds\\_Social\\_Interactions\\_Among\\_Online\\_Gamers\\_Through\\_Voice\\_Chat](https://www.researchgate.net/publication/360719291_Virtual_Worlds_Social_Interactions_Among_Online_Gamers_Through_Voice_Chat)
23. Ivory. J. D. A Brief History of Videogames. *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*. 2016. P. 3, 11. URL:

- [https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781317567172\\_A25705923/preview-9781317567172\\_A25705923.pdf](https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781317567172_A25705923/preview-9781317567172_A25705923.pdf)
24. Jiang Q. Cross-Cultural Communication in Gaming: Taking the Kingdom Come Deliverance as an Example. 2025. P. 68. URL: [https://www.researchgate.net/publication/395237282\\_Cross-Cultural\\_Communication\\_in\\_Gaming\\_Taking\\_the\\_Kingdom\\_Come\\_Deliverance\\_as\\_an\\_Example](https://www.researchgate.net/publication/395237282_Cross-Cultural_Communication_in_Gaming_Taking_the_Kingdom_Come_Deliverance_as_an_Example)
  25. Johnson E. The Origins of the Name «Pac-Man» Indecent to Iconic. *Old School Gamer Magazine*. 2019. URL: <https://www.oldschoolgamermagazine.com/the-origins-of-the-name-pac-man-indecnt-to-iconic-by-ethan-johnson/>
  26. Klaudy K. Compensation in Translation. 2008. P. 1 URL: [https://www.researchgate.net/publication/316490724\\_Compensation\\_in\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/316490724_Compensation_in_Translation)
  27. Mandelin C. Kefka's Famous "Son of a Submariner" Line in Japanese Final Fantasy VI. *Legends of Localization*. 2013. URL: <https://legendsoflocalization.com/articles/kefka-son-of-a-submariner/>
  28. Mandelin C. Game Localization and Nintendo of America's Content Policies in the 1990s. *Legends of Localization*. 2018. URL: <https://legendsoflocalization.com/articles/noa-game-content-policies-1990s/>
  29. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. №6. P. 17 URL: [https://www.researchgate.net/publication/392821550\\_Game\\_LocalisationUnleashing\\_Imagination\\_with\\_Restricted\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/392821550_Game_LocalisationUnleashing_Imagination_with_Restricted_Translation)
  30. Mansour M. Domestication and Foreignization in Translating Culture-Specific References of an English Text into Arabic. *International Journal of English Language & Translation Studies*. 2014. URL: [https://www.researchgate.net/publication/308711834\\_Domestication\\_and\\_Foreignization\\_in\\_Translating\\_Culture-Specific\\_References\\_of\\_an\\_English\\_Text\\_into\\_Arabic](https://www.researchgate.net/publication/308711834_Domestication_and_Foreignization_in_Translating_Culture-Specific_References_of_an_English_Text_into_Arabic)

31. Mattfolk L. Ortnamn på olika språk. *Kommuntorget*. 2014. URL: <https://www.kommuntorget.fi/oevriga-artiklar/ortnamn-pa-olika-sprak/124028>
32. Nahandian N. Global Box Office Projected to Hit \$33 Billion in 2025, Signaling Industry Recovery. *Gazetelly*. URL: <https://gazetelly.com/2024/12/uncategorized/global-box-office-projected-to-hit-33-billion-in-2025/>
33. Newzoo's Global Games Market Report 2025 Free Version. *Newzoo*. URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>
34. Oxford N. Ted Woolsey Remembering Final Fantasy 6, Evading Nintendo's Censorship Rules, and the Early Days of Localization. *USgamer*. 2020. URL: <https://www.vg247.com/ted-woolsey-remembers-final-fantasy-6-evading-nintendos-censorship-rules-and-the-early-days-of-localization>
35. Sacra M. Accents and dialects in games – yea or nay? *IUP Translations*. 2017. URL: <https://iuptranslations.com/en/localization-blog/2017/10/german-accents-and-dialects-in-games>
36. Schäler R. Localization. *Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge. 1998. P. 158 URL: [https://ssu.elearning.unipd.it/pluginfile.php/422897/mod\\_folder/content/0/Routledge\\_Encyclopedia\\_of\\_Translation\\_Studies\\_2nd\\_ed.pdf](https://ssu.elearning.unipd.it/pluginfile.php/422897/mod_folder/content/0/Routledge_Encyclopedia_of_Translation_Studies_2nd_ed.pdf)
37. Svenska Akademiens Ordböcker. <https://svenska.se/>
38. Venuti L. The Scandals of Translation. Towards an ethics of difference. London: Routledge. 1998. P. 26 – 27. URL: [https://www.researchgate.net/profile/da\\_bouchette2/post/translation\\_philosophy\\_can\\_anyone\\_help\\_me\\_formulate\\_a\\_proposition\\_regarding\\_this\\_field\\_given\\_steiner\\_and\\_ricoeurs\\_hermeneutics\\_on\\_translation/attachment/59d6277a79197b8077985c1e/as%3a325927440535553%401454718565424/download/lawrence-venuti-the-scandals-of-translation-towards-an-ethics-of-difference-1.pdf](https://www.researchgate.net/profile/da_bouchette2/post/translation_philosophy_can_anyone_help_me_formulate_a_proposition_regarding_this_field_given_steiner_and_ricoeurs_hermeneutics_on_translation/attachment/59d6277a79197b8077985c1e/as%3a325927440535553%401454718565424/download/lawrence-venuti-the-scandals-of-translation-towards-an-ethics-of-difference-1.pdf)

39. Wooldridge L. All the single players: Most gamers still prefer single-player content. *Ampere Analysis*. 2025. URL: <https://www.ampereanalysis.com/insight/all-the-single-players-most-gamers-still-prefer-single-player-content>
40. Woolseyism URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Woolseyism>