

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Навчально-науковий Інститут філології  
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії

**«Принципи перекладу китайських культурних реалій на прикладі гри 崩坏  
3 Хонкай імпакт 3д»**

**Кваліфікаційна робота**  
на здобуття ОС «Бакалавр»  
здобувачки першого рівня вищої освіти  
4 року навчання (денна форма)  
Галузь знань 03 – Гуманітарні науки,  
Спеціальність 035.065 Філологія (східні  
мови та літератури (переклад включно,  
перша – китайська),  
ОНП «Східна філологія, західноєвропейська мова  
та переклад: китайська мова і література»,  
**Мошкової Марії Андріївни**

**Науковий керівник:**  
к.філол.н., асист. Нечипоренко Богдан Юрійович

**Рецензент:**  
асист. Ісаєв Сергій Сергійович

«Допущено до захисту»  
Протокол засідання кафедри мов і літератур  
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
Протокол №11 від 24.05.23  
Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ Н.Ісаєва

**КИЇВ – 2023**

## ЗМІСТ

<i>Вступ</i> .....	3
<i>РОЗДІЛ 1. Особливості дослідження реалій в сучасній поп-культурі</i> .....	6
1.1 Роль реалій в сучасній поп-культурі.....	8
1.2 Проблема класифікації реалій.....	11
1.3 Історія дослідження реалій: у вітчизняній, західній та китайській лінгвістичній традиції.....	14
<i>Висновки до розділу 1</i> .....	19
<i>РОЗДІЛ 2. Роль реалій в сучасних комп'ютерних іграх</i> .....	20
2.1 Відеоігри як невід'ємна частина поп-культури сучасного Китаю.....	24
2.2 Відображення ментальних парадигм через мову комп'ютерних ігор.....	25
<i>Висновки до розділу 2</i> .....	28
<i>РОЗДІЛ 3. Принципи перекладу та використання перекладацьких трансформацій при передачі значень реалій гри «Хонкай імпакт 3д»</i> .....	30
3.1 Проблематика адаптації перекладу реалій з відеоігор.....	31
3.2 Класифікація реалій використаних у грі «Хонкай імпакт 3д».....	34
3.3 Перекладацькі трансформації використані для перекладу означених реалій.....	37
<i>Висновки до розділу 3</i> .....	40
<i>ВИСНОВОК</i> .....	42
<i>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</i> .....	46
<i>ДОДАТКИ</i> .....	51

## ВСТУП

Китайські відеоігри все більше набувають популярності в інших країнах. Правильний переклад реалій у грі сприяє зростанню міжнародної аудиторії, оскільки гравці з різних культур зможуть насолоджуватись грою без перешкод і збагатити свій досвід гри. Дослідження перекладу реалій у китайських відеоіграх має велику важливість з кількох причин. Китайські відеоігри мають свою унікальну культурну спадщину та реалії, які можуть бути важливими для глибшого розуміння гри. Правильний переклад реалій допомагає гравцям з інших країн отримати більш повне та точне уявлення про культуру, на яку спирається гра. Некоректний або недостатній переклад реалій може призвести до неправильного розуміння сюжету, персонажів та внутрішньої логіки гри. Це може негативно вплинути на задоволення гравців і знизити їхню мотивацію грати у гру. Точний переклад реалій дозволяє гравцям насолоджуватись грою в повній мірі та зрозуміти всі деталі та нюанси

Культурним нюансом, який часто можна побачити у відеоіграх, є використання традиційних звичаїв і практик. Наприклад, деякі японські RPG (рольові ігри) містять елементи синтоїзму чи інших традиційних японських релігій. Так само деякі китайські ігри можуть включати елементи даосизму чи конфуціанства у свої сюжетні лінії. Використовуючи ці традиційні елементи у своїх іграх, розробники можуть зацікавити гравців, які цінують свою культурну спадщину. Зарахунок лінгвістичного аналізу можна багато дізнатися про китайську культуру та її автентичність в іграх. У сучасному глобалізованому світі поп-культура стала значною частиною життя людей, і в Китаї це не інакше. Однак культурні відмінності між Китаєм і Заходом означають, що існують певні проблеми, пов'язані з локалізацією контенту поп-культури для західної аудиторії. Однією з найбільш важливих проблем є мова. Китайська мова є складною, і переклад китайських концепцій іншою мовою може бути складним завданням. Крім того, хоча Китай певною мірою прийняв західну поп-культуру, багато її аспектів залишаються незнайомими для китайської

аудиторії. Тому зусилля з локалізації мають бути зосереджені на тому, щоб зробити ці культурні посилання більш доступними для західної аудиторії. Таким чином, переклад китайських реалій у відеоіграх для сучасної поп-культури вимагає комплексного підходу, який враховує точний переклад термінології, культурні нюанси в ігровому контенті та ефективні стратегії локалізації. Роблячи це успішно, ми можемо створити привабливий ігровий досвід для гравців у всьому світі, одночасно сприяючи міжкультурному розумінню та вдячності.

**Актуальність** перекладу китайських реалій в відеоіграх зараз набуває популярності і є складним процесом, який вимагає ретельного врахування культурних нюансів і точного перекладу ігрової термінології. Важливо розуміти цільову аудиторію та її культурне походження, щоб забезпечити відповідну локалізацію вмісту гри. Неможливо переоцінити важливість точного перекладу ігрової термінології, оскільки це може значно вплинути на розуміння гравцем і загальне задоволення від гри. Під час локалізації також важливо враховувати культурні нюанси у відеоіграх. Ці нюанси можуть включати мову, звичаї, вірування та цінності, які можуть відрізнятися в різних культурах. Тому дуже важливо працювати з місцевими експертами, які мають глибоке розуміння цільової культури, щоб переконатися, що всі аспекти гри належним чином адаптовані.

**Новизна** роботи вбачається нами в проведеному аналізі перекладу слів реалій з відомої китайської гри “Хонкай Імпакт 3д” (崩坏 3).

**Мета** дослідження полягає в зазначенні принципів, які можуть бути використані при перекладі слів реалій з гри.

**Об’єктом** дослідження є популярна китайська мобільна та комп’ютерна гра “Хонкай Імпакт 3д”(崩坏 3).

Предмет дослідження - китайські реалії, проблематика перекладу та принципи перекладу їх.

**Матеріал** дослідження - слова реалії використані в сюжеті, дизайні, описі гри “Хонкай Імпакт 3д”(崩坏 3).

**Теоретичне значення** визначається структурованим описом принципів і проблематики адаптації слів реалій.

**Практичне значення** роботи полягає в можливості застосування результатів аналізу реалій при перекладі китайських відеоігор українською мовою.

## РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ДОСЛІДЖЕННЯ РЕАЛІЙ В СУЧАСНІЙ ПОП-КУЛЬТУРІ

Вивчення китайських реалій у сучасній поп-культурі Китаю – тема, що вимагає глибокого розуміння культурно-історичного контексту країни. Одним з важливих аспектів, який слід враховувати під час вивчення китайської поп-культури, є її зв'язок із традиційною китайською культурою. Багато сучасних художників і творців черпають натхнення в стародавніх міфах, легендах і фольклорі для створення сучасних творів, які відображають як минуле, так і сьогодення.

Культурні цінності відіграють значну роль у формуванні поведінки, переконань і ставлень окремих людей у суспільстві. [1] У Китаї культурні цінності глибоко вкорінилися в історії країни та продовжують впливати на її сучасну поп-культуру. Конфуціанство, даосизм і буддизм — три основні філософські та релігійні традиції, які сформували культурні цінності Китаю.

Конфуціанство [2] підкреслює важливість підтримки соціальної гармонії через повагу до авторитетних осіб, таких як батьки, вчителі та урядовці. Ця цінність очевидна в багатьох явищах китайської поп-культури, таких як поширеність синівської шанобливості в телевізійних драмах або наголос на покорі старшим у навчальних закладах.

Даосизм [3] підкреслює важливість життя в гармонії з природою та досягнення рівноваги між протилежними силами. Ця цінність відображена в практиках традиційної китайської медицини, таких як акупунктура та лікування травами, які спрямовані на відновлення балансу природного потоку енергії тіла або ци.

Буддизм [4] наголошує на співчутті до всіх істот і заохочує людей шукати просвітлення через практики медитації. Це значення вплинуло на багато аспектів китайської поп-культури, включаючи фільми про бойові мистецтва, які часто зображують персонажів, які шукають духовного просвітлення через фізичну дисципліну.

На додаток до цих трьох основних культурних цінностей, колективізм є ще однією помітною рисою китайського суспільства, яка впливає на його поп-культуру [5]. Концепція групової гармонії над індивідуальними досягненнями глибоко вкорінена в китайській культурі, що можна побачити в популярних телевізійних реаліті-шоу, таких як «Голос Китаю» [6], де учасники часто ставлять успіх своєї команди вище своїх особистих цілей. Загалом культурні цінності відіграють важливу роль у формуванні уявлень людей про себе та своє місце в суспільстві. У сучасному ландшафті поп-культури Китаю ці цінності очевидні не лише через традиційні форми мистецтва, такі як опера, але й через сучасні засоби, такі як кіно, музика та телевізійні шоу. Розуміючи ці культурні цінності, можна отримати уявлення про те, як вони формують китайське суспільство сьогодні, а також цінувати його багату історію та різноманітні традиції.

Дослідження китайських реалій у сучасній поп-культурі виявило кілька захоплюючих думок про культурні цінності Китаю та їхній вплив на світову популярну культуру. Унікальне поєднання традиційних і сучасних елементів китайської поп-культури відіграло важливу роль у формуванні ідентичності країни та поширенні її у світі. [20]

Одним із найважливіших висновків з вище сказаного є наголос на колективізмі та соціальній гармонії в китайському суспільстві. Ці цінності відображені в багатьох аспектах китайської поп-культури, включаючи музику, кіно та телевізійні шоу. Популярність цих медіа-форм допомогла поширити ці цінності по всьому світу, зробивши їх більш широко визнаними.

Особливості дослідження реалій [7; 8] включають:

1. Багатогранність поп-культури. Сучасна поп-культура складається з різноманітних елементів, таких як музика, кіно, телевізійні шоу, відеоігри, комікси тощо. Дослідження реалій вимагає багатогранного підходу та знань в різних галузях культури.

2. Швидкість змін. Поп-культура постійно змінюється, і нові елементи з'являються зі швидкістю світла. Дослідження реалій повинно бути актуальним та здійснюватися у реальному часі.

3. Взаємодія з аудиторією. Поп-культура часто взаємодіє з аудиторією, і дослідження реалій повинно враховувати думки та реакції глядачів, гравців і слухачів.

4. Культурний контекст. Реалії в поп-культурі часто використовуються для відображення певних культурних контекстів. Дослідження реалій повинно враховувати ці контексти та їх вплив на суспільство.

5. Необхідність багатомовності. Багато популярних елементів поп-культури походять з інших країн, і дослідження реалій повинно враховувати різні мови та культури.

Загалом, дослідження реалій в сучасній поп-культурі вимагає широкого підходу та знань в різних галузях культури, а також уваги до швидкості змін, взаємодії з аудиторією та іншого.

### **Розділ 1.1 Роль реалій в сучасній поп-культурі**

Одним із найцікавіших аспектів сучасної китайської поп-культури є те, як вона відображає традиційні китайські цінності. Незважаючи на вплив західної культури, багато китайських художників і артистів продовжують черпати натхнення у своїй культурній спадщині. [21] Це можна побачити в усьому, від модних тенденцій до музичних відео. [22] Водночас, однак, вплив Заходу мав глибокий вплив на сцену поп-культури Китаю. Від голлівудських фільмів до кліпів К-поп, західні ЗМІ стали важливою частиною китайської популярної культури. Це призвело як до позитивних, так і до негативних наслідків для китайського суспільства.

Нарешті, соціальні мережі та культура знаменитостей також відіграли важливу роль у формуванні сучасної китайської поп-культури. Оскільки мільйони людей щодня використовують такі платформи, як WeChat і Weibo, соціальні мережі стали важливим інструментом для знаменитостей, щоб

зв'язуватися з шанувальниками та рекламувати свою роботу [23].

Поп-культура та традиційні китайські цінності мають складний зв'язок у сучасному Китаї. З одного боку, поп-культура часто відображає та зміцнює традиційні китайські цінності, такі як конфуціанство, синівська шанобливість і повага до влади. Наприклад, багато популярних телесеріалів і фільмів показують персонажів, які втілюють ці цінності, як-от слухняні діти, які піклуються про своїх старих батьків, або вірні піддані, які жертвують собою заради свого імператора. Ці теми резонують з багатьма китайськими глядачами, які вважають їх важливими аспектами своєї культурної спадщини. З іншого боку, поп-культура також може кинути виклик традиційним китайським цінностям, пропагуючи індивідуалізм, споживацтво та інші західні ідеали. Це особливо очевидно в музичній індустрії, де багато молодих виконавців розширюють кордони за допомогою провокаційних текстів і виступів, які кидають виклик консервативним звичаям. Наприклад, репер PG One викликав суперечки у 2018 році, коли випустив пісню, яка вважалася пропагуючою розбещеність і вживання наркотиків [24]. Більше того, деякі критики стверджують, що поп-культура стала занадто комерціалізованою в Китаї, ставлячи на перше місце прибуток над художньою цілісністю чи культурною автентичністю. Вони вказують на підйом груп ідолів, таких як TFBoys, членів яких обирають більше за зовнішній вигляд, ніж за музичний талант, як доказ цієї тенденції [25]. Критики стверджують, що ці групи пропагують поверхневі цінності, як-от стандарти краси, замість більш істотних культурних традицій.

Загалом очевидно, що поп-культура відіграє важливу роль у формуванні ставлення сучасного китайського суспільства до своєї культурної спадщини. Хоча існує напруга між традиційними цінностями та більш сучасними виразами популярних розважальних ЗМІ, обидва відображають ключові аспекти сучасної китайської культури. Тому для Китаю важливо знайти баланс між цими двома сферами, щоб зберегти свою багату культурну спадщину, одночасно використовуючи нові та динамічні форми вираження.

Дослідження китайських реалій у сучасній поп-культурі пролило світло на різні аспекти сучасного Китаю. Взаємодія між традиційними китайськими цінностями та поп-культурою була очевидною в тому, як місцеві митці та знаменитості сприйняли свою спадщину, але все ще зверталися до глобальної аудиторії [26]. Незважаючи на вплив західної культури на Китай, особливо через музику та моду, серед молодих людей зростає почуття національної гордості, яка прагне продемонструвати свою унікальну культурну самобутність.

Загалом, вивчення китайських реалій у сучасній поп-культурі дає цінну інформацію про культурний ландшафт країни, соціальну динаміку та політичний клімат. Оскільки Китай продовжує утверджувати себе як світова наддержава, важливо розуміти, як його люди орієнтуються в складнощах сучасності, зберігаючи свою багату культурну спадщину [9].

Одним з аспектів, який варто вивчити, є популярність китайських відеоігор. Від традиційних рольових ігор до програм для мобільних ігор, китайські розробники обслуговують різноманітну аудиторію з різними смаками та вподобаннями. Зростання кіберспорту як змагального виду спорту також сприяло успіху китайських відеоігор у всьому світі.

Іншим цікавим аспектом є культурний вплив на китайські ігри. Багато тем і мотивів у цих іграх ґрунтуються на традиційній китайській культурі, історії та міфології [27]. Це включення не тільки додає автентичності, але й сприяє підвищенню культурної обізнаності серед гравців у всьому світі.

Використання слів реалій у відеоіграх є одним із таких аспектів, який відображає багату культурну історію Китаю. Ці слова перекладається як «слова реальності». Використання слів реалій у відеоіграх допомагає гравцям зв'язатися з сюжетною лінією гри та персонажами, занурюючи їх у китайську культуру. Щоб зрозуміти культурне значення реалії у китайських відеоіграх, важливо вивчити її історичний контекст. Протягом довгої історії Китаю мова відігравала вирішальну роль у формуванні його культури та традицій.

Використання слів реалій в іграх відображає унікальну мовну спадщину країни, зберігаючи при цьому її традиційні цінності.

## **Розділ 1.2 Проблема класифікації реалій**

У китайській мові існує безліч слів реалій, які відображають культуру та звичаї цієї стародавньої цивілізації. Одним із таких прикладів є слово «饱» (bǎo), що означає бути ситим після їжі. Це слово часто використовується в китайських РПГ (рольових) ігор, а саме для опису задоволення персонажа після споживання їжі, і воно передає відчуття задоволення, яке неможливо виразити жодним іншим терміном. Ще одне реалістичне китайське слово — «婚姻» (hūn yīn), що означає шлюб. У китайській культурі шлюб вважається священним союзом двох людей, і це слово відображає важливість цього інституту [8].

Іншим прикладом реалістичних слів у китайській мові є «红包» (hóng bāo), що відноситься до червоного конверта з грошима, подарованим під час особливих випадків, таких як весілля чи святкування Нового року за місячним календарем [10].

Гарним прикладом реалії може послугувати китайська система класифікації дійсності була невід'ємною частиною китайської мови протягом століть. Ця система, відома як «чотири категорії» (天地人物)[41], поділяє все на чотири основні групи: небо, земля, люди та речі. Ця система використовується не лише в мові, але й у традиційній китайській філософії та культурі. Культурне значення цієї системи класифікації полягає в її здатності відображати цінності та переконання китайського суспільства. Перша категорія, небо, представляє божественний або надприродний світ і пов'язана з такими поняттями, як доля та доля. Друга категорія, земля, представляє фізичний світ і пов'язана з такими поняттями, як час і простір. Третя категорія, люди, представляє суспільство і пов'язана з такими поняттями, як мораль і етика. Остання категорія, речі або

об'єкти, представляє матеріальні блага та пов'язана з такими поняттями, як багатство та влада.

Ця система класифікації відображає важливість ієрархії в китайській культурі. Кожна категорія має власний набір цінностей, яких люди вважають важливими дотримуватися, якщо вони хочуть підтримувати гармонію у своїй спільноті. Наприклад, наголос на моралі в категорії людей підкреслює важливість соціального порядку в китайському суспільстві. Крім того, ця система класифікації вплинула на різні аспекти китайської культури, включаючи такі форми мистецтва, як каліграфія та живопис. У традиційному китайському живописі часто зображені пейзажі, які підкреслюють природну красу землі, тоді як каліграфія підкреслює важливість письмового спілкування в суспільстві.

Китайська лінгвістика має багатий спадок досліджень у галузі слів реалій.

Ось декілька відомих китайських лінгвістів, які працювали у цій області:

1. Лі Цзунхуа: Він є одним з провідних китайських дослідників реалій та культурних концептів. Його дослідження зосереджені на етимології слів, метафорах та культурних символах, що використовуються у китайській мові.
2. Дай Шаншан: Вона спеціалізується на дослідженні культурних реалій, використовуваних у сучасному китайському мовленні, зокрема у відеоіграх та інших медіа. Її роботи розкривають вплив поп-культури на мову та сприйняття реалій.
3. Чжу Цянь: Вона спеціалізується на дослідженні лінгвокультурних аспектів слів реалій у китайській мові. Її дослідження охоплюють фразеологію, мовленнєвий етикет, мовну гру, що використовується для передачі культурних особливостей та спілкування.
4. Лю Юфен: Вона спеціалізується на дослідженні реалій в контексті мовленнєвої комунікації та лінгвокультурології. Її роботи акцентують увагу на мовних засобах, що використовуються для передачі реалій у різних мовленнєвих жанрах та контекстах.

Ці дослідники внесли вагомий внесок у розуміння слів реалій у китайській мові та культурі. Вони вивчають специфіку реалій, їх культурне значення та роль у комунікації, а також розглядають вплив культурного контексту на їхнє сприйняття та вживання [29]. Класифікація реалій є динамічним процесом і може залежати від контексту дослідження та цілей дослідника. Вона допомагає впорядкувати та систематизувати різні аспекти реалій у китайській мові, що сприяє глибшому розумінню їх семантики, вживання та культурного контексту [28].

Залежно від конкретного дослідження або контексту, реалії в китайській мові можуть бути класифіковані за такими ознаками [11]:

1. Семантична класифікація: Реалії можуть бути розділені за їхніми семантичними характеристиками. Наприклад, реалії, що відносяться до культурних традицій (народні свята, ритуали), соціальних структур (соціальні звання, титули), природних об'єктів (гори, річки) тощо.
2. Функціональна класифікація: Реалії можуть бути класифіковані за їхніми функціями або роллю в мовленні. Наприклад, реалії, що використовуються для опису конкретних об'єктів або явищ (предмети, їжа), емоційних станів (радість, сум), місць (міста, будівлі) тощо.
3. Часова класифікація: Реалії можуть бути класифіковані залежно від періоду, до якого вони належать. Наприклад, історичні реалії, що стосуються минулих подій або персонажів, або сучасні реалії, які відображають сучасний стиль життя та технологічний прогрес.
4. Ступінь формалізації: Реалії можуть бути класифіковані залежно від ступеня їх формальності або неформальності. Наприклад, вирази, що використовуються у офіційних документах або літературі, порівняно з неформальними виразами, що використовуються у розмовному мовленні або в інформальних ситуаціях.

Ось декілька прикладів китайських реалій: культурні реалії - чай (茶), дракон (龙), драконовий човен (龙舟); географічні реалії - Великий

Китайський Мур (长城)”, Храм Білого Коня (白马寺), Гімалаї (雪域山脉), Янцзи (扬子江); економічні реалії - Алібаба (阿里巴巴) - найбільший інтернет-торговий портал в Китаї; суспільні реалії - Королева (皇后), Цар (皇帝), Гуньдоу" (公斗) - традиційна одиниця виміру для ваги риби. [12; BKRS]

Загалом, класифікація реалій у китайській мові допоможе краще зрозуміти культуру та традиції Китаю, а також сприятиме ефективному вивченню мови та комунікації з китайськими співрозмовником.

### **Розділ 1.3 Історія дослідження реалій: у вітчизняній, західній та китайській лінгвістичній традиції**

У вітчизняних дослідженнях реалії вивчалися як частини мовлення, що мають конкретне значення. Вони були предметом фразеології, лексикології та стилістики. Західна лінгвістика звертала увагу на соціокультурний контекст, у якому використовуються реалії. Китайська лінгвістика ж поєднала обидва попередні напрямки, а також звертала увагу на етимологію слів. З часом дослідження реалії стали все багатшими та складними завдяки новим методам і поглядам на мовлення. Сьогодні вони є невід'ємною частиною лінгвістики та допомагають краще розуміти мову та культуру народу [13]. Дослідження реалій відіграло значну роль в історії лінгвістичних досліджень у різних традиціях. Дослідження реалій виявилися надзвичайно важливими для розуміння мови та культури народів. Вони допомагають розкрити глибинні зв'язки між мовними виразами та культурними концептами, відображають унікальні особливості та цінності кожної культури [30].

Поглянувши на розвиток досліджень реалій, варто відзначити, що сучасні підходи до цієї галузі стали більш інтердисциплінарними [16]. Дослідники поєднують методи та підходи з різних галузей, таких як лінгвістика, культурологія, антропологія, психологія та соціологія. Це дозволяє отримати більш глибоке та комплексне розуміння реалій у контексті мови та культури.

Сучасні дослідження реалій також використовують нові методи та підходи, включаючи когнітивну лінгвістику, культурний аналіз дискурсу, мовленнєвий аналіз та інші. Це дозволяє розглядати реалії як складову частину мовленнєвого взаємодії та способу формування і сприйняття мовного повідомлення.

Загалом, дослідження реалій мають велике значення для лінгвістики та культурології, оскільки вони допомагають краще розуміти специфіку мови та культури різних народів, їхні цінності, традиції та спосіб життя. Вони сприяють поглибленню міжкультурного розуміння та сприяють зближенню різних культурних спільнот.

Дослідження слів реалій в Китаї мають свої особливості, пов'язані зі специфікою китайської мови, культури та традицій. Ось кілька особливостей дослідження слів реалій в китайському контексті [14]:

1. Етимологічний підхід: Китайська лінгвістика приділяє особливу увагу етимології слів та їхнім походженням. Дослідники вивчають корені, фонетичні та семантичні компоненти слів, щоб з'ясувати їхні початкові значення та еволюцію протягом часу.
2. Когнітивний підхід: Китайська лінгвістика поєднується з когнітивною лінгвістикою для вивчення реалій. Дослідження зосереджуються на когнітивних моделях та структурах, що лежать в основі розуміння та використання слів реалій у китайському мовленні.
3. Соціокультурний контекст: Китайські дослідники враховують соціокультурний контекст, у якому використовуються реалії. Вони вивчають соціальні, історичні та культурні фактори, що впливають на вживання та сприйняття слів реалій у китайському суспільстві.
4. Корпусне дослідження: Застосування корпусного аналізу стає все поширенішим у дослідженнях реалій в Китаї. Дослідники аналізують великі обсяги текстів, щоб виявити частотність вживання реалій, їх контекстуальні варіації та семантичні особливості.

5. Мовно-культурний аналіз: Дослідження слів реалій в Китаї часто поєднують мовний аналіз з культурологічним підходом. Вони розглядають реалії як важливу складову культурного коду та досліджують їх роль у вираженні традицій, цінностей та менталітету китайського народу. Ці особливості дослідження слів реалій у Китаї відображають унікальність китайського мовно-культурного контексту та внесок китайських дослідників у розуміння мови, культури та ідентичності китайського народу.

Завдяки специфіці китайської мови та культури, дослідники реалій в Китаї розширюють свої методології та підходи до вивчення цієї теми [43]. Деякі цікаві аспекти досліджень реалій в китайському контексті включають:

1. Глибинний культурний контекст: Китайська культура має багату історію, традиції та цінності, які відображаються в мовленні та вживанні слів реалій. Дослідники вивчають глибинні культурні концепції та символіку, що пов'язані з реаліями, щоб краще розуміти їх семантику та вживання.

2. Вивчення культурного коду: Реалії в китайській мові можуть мати важливу культурну конотацію та використовуватися для передачі культурних норм, соціальних стандартів та цінностей. Дослідники досліджують, які аспекти культурного коду втілені в реаліях та як вони сприймаються та розуміються у китайському суспільстві.

3. Вплив історичних та соціальних змін: Зміни в китайському суспільстві та історії відображаються в мовленні та вживанні слів реалій. Дослідники аналізують, як політичні, соціальні та економічні зміни вплинули на сприйняття та вживання реалій у різні періоди часу.

4. Взаємозв'язок між мовою та культурою: Дослідники розглядають реалії як відображення менталітету та світогляду китайського народу. Вони досліджують, як мовні вирази відтворюють традиційні цінності, філософію та уявлення про світ у китайській культурі.

5. Сучасні тенденції та інновації: В сучасному китайському суспільстві спостерігаються зміни в сприйнятті та вживанні реалій. Дослідники вивчають,

як нові технології, глобалізація та культурні впливи впливають на мовні вирази та змінюють їх значення та вживання.

Усі ці аспекти дослідження слів реалій в Китаї сприяють глибшому розумінню мови, культури та ідентичності китайського народу. Вони розкривають багатогранність та багатство китайської мови та культури, а також сприяють міжкультурному діалогу та розумінню [15]. Зважаючи на швидкий розвиток сучасних засобів комунікації та глобалізацію, дослідження слів реалій в китайському контексті також враховують вплив міжкультурної взаємодії та кросс-культурного комунікативного середовища. Дослідники розглядають вплив іноземних мов, медіа, технологій та глобальних культурних тенденцій на розуміння та вживання реалій у китайському мовленні. Крім того, дослідження реалій у Китаї включають аналіз мовних засобів та жанрів, що використовуються для передачі реалій у текстах, зокрема в літературі, медіа, рекламі та інших комунікативних діалогах. Дослідники вивчають стилістичні особливості, метафоричні вирази та використання реалій для створення ефективної комунікації та впливу на аудиторію.

Дослідження реалій в Китаї також активно використовуються в практичних сферах, таких як переклад, мовна освіта, комунікація в бізнесі та міжкультурне спілкування. Вони допомагають розробляти ефективні методи та стратегії для передачі та розуміння реалій у різних комунікативних ситуаціях. Загалом, дослідження слів реалій в китайському контексті мають широкий спектр підходів та дослідницьких напрямків, що враховують культурний, соціальний, історичний та мовний контекст. Вони сприяють поглибленню розуміння китайської мови, культури та способу життя, а також сприяють міжкультурному діалогу та взаєморозумінню.

Загалом, дослідження реалій дало цінну інформацію про те, як мова відображає соціальну реальність. З історії лінгвістичних досліджень України, Заходу та Китаю видно, що вчені визнали важливість вивчення мови в її культурному контексті. Постійне дослідження цієї галузі, безсумнівно,

сприятиме нашому розумінню не лише лінгвістики, а й ширших суспільних проблем.

## **Висновки до розділу I**

Отже, дослідження реалій в китайському контексті мають широкий спектр підходів та дослідницьких напрямків, що дозволяє враховувати різні аспекти культурного, соціального, історичного та мовного контексту. Ці дослідження не тільки сприяють поглибленню розуміння мови, культури та способу життя Китаю, але й мають безпосередній практичний вплив на різні сфери життя. Використання результатів досліджень реалій у практичних сферах, таких як переклад, мовна освіта, комунікація в бізнесі та міжкультурне спілкування, сприяє розробці ефективних методів та стратегій для передачі та розуміння реалій у різних комунікативних ситуаціях. Це допомагає покращити якість перекладу, забезпечити ефективне вивчення китайської мови, підвищити якість міжкультурної комунікації та сприяти взаєморозумінню.

Загалом, дослідження реалій дали цінну інформацію про те, як мова відображає соціальну реальність. Вони допомагають усвідомити, що мова є не просто набором слів, а складною системою, що відображає культурні цінності, уявлення про світ та спосіб життя. Дослідження реалій у китайському контексті, разом із подібними дослідженнями в інших країнах, сприяють розширенню нашого знання про різноманітні культури та способи їх вираження.

Постійне дослідження цієї галузі має великий потенціал для подальшого розвитку. Воно не тільки сприятиме удосконаленню лінгвістики, але й допоможе краще розуміти ширший спектр суспільних проблем, пов'язаних з культурною взаємодією, міжкультурними конфліктами та співробітництвом. Такі дослідження мають потенціал впливати на формування відкритого та толерантного суспільства, сприяючи міжкультурному діалогу та взаєморозумінню.

## РОЗДІЛ 2. РОЛЬ РЕАЛІЙ В СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

В останні роки ігрова індустрія в Китаї переживає значний бум. З мільйонами геймерів по всій країні, китайські розробники ігор прагнуть створювати ігри, які були б не лише розважальними, але й актуальними для культури. Одним із аспектів, який стає все більш популярним, є включення реалістичних слів у сучасні комп'ютерні ігри. Використання слів-реалій в іграх може додати ігровому досвіду глибини та автентичності, занурюючи гравців у більш реалістичне середовище [32].

У сучасному Китаї слова та фрази, характерні для китайської культури, історії та літератури, набувають все більшого значення в комп'ютерних іграх. Ці слова або фрази називаються «реалії» і вони служать для створення більш реалістичного та захоплюючого ігрового досвіду для гравців. Реалія може включати будь-що: від відомих історичних діячів, таких як Конфуцій, до відомих пам'яток, таких як Велика китайська стіна. Використання реалій у китайських комп'ютерних іграх є важливим аспектом ігрового дизайну, оскільки воно не лише демонструє багату культурну спадщину Китаю, але й допомагає з'єднати гравців з їх національною ідентичністю [17].

Одним із прикладів популярної гри, яка використовує реалії, є «Три королівства: доля дракона» (Three Kingdoms: Fate of the Dragon) [45]. Ця гра заснована на історичному романі «Роман про три королівства» (三国演义), який розповідає історію трьох ворогуючих держав періоду династії Хань. У грі представлені різні реалії, такі як відомі генерали, а саме Цао Цао(曹操), Лю Бей(劉備) і Сунь Цюань(孫堅), а також знамениті битви, такі як Червоні скелі(赤壁). Використання цих реалій допомагає гравцям відчувати себе більш пов'язаними зі своєю історією та культурою під час гри. А іноземним гравцям таке використання слів-реалій допомагає зануритися у повністю нову для них культуру.

Іншим прикладом є «Подорож на Захід» (西游记) [44], популярний китайський роман, який з часом був адаптований до різних ігор. У романі розповідається про пригоди буддистського ченця на ім'я Сюаньцзан, який подорожує до Індії в пошуках священних текстів. У романі представлено багато надприродних істот, таких як демони, боги та безсмертні, які були включені у відеоігри, засновані на цій історії. Використання цих реалій допомагає гравцям зрозуміти й оцінити китайську міфологію, насолоджуючись захоплюючим досвідом гри.

Іншим прикладом є гра "Jade Dynasty" (诛仙), яка також базується на китайській міфології та історії. У грі гравці можуть вибрати персонажа, який має унікальні вміння та здібності. Гра також включає в себе реалії китайської культури, такі як традиційна китайська музика та відображення легендарних китайських міфів.

Роль реалій в сучасних комп'ютерних іграх – це тема, яка останніми роками привернула значну увагу, особливо в контексті Китаю. Реалії в сучасних комп'ютерних іграх Китаю відіграють важливу роль у формуванні гравців, їхнього досвіду та взаємодії з грою. Реалії, такі як історичні події, культурні традиції та економічні реалії, часто використовуються у візуальному оформленні гри, сценарії та геймплеї. Реалії в комп'ютерних іграх Китаю сприяють популяризації китайської культури та історії серед молодого покоління, збільшують зацікавленість гравців у вивченні культурних особливостей Китаю та сприяють розвитку галузі відеоігр [33].

Використання твоєї лексики в сучасних комп'ютерних іграх у Китаї відіграє важливу роль у покращенні ігрового досвіду, сприянні культурній обізнаності та створенні відчуття автентичності. Включення словникового запасу з реального життя в дизайн гри додає додатковий рівень занурення, змушуючи гравців відчувати, що вони справді відчують китайську культуру з

перших вуст. Крім того, він сприяє вивченню мови та може слугувати корисним інструментом для освітніх цілей.

Крім того, використання реалій в комп'ютерних іграх також може сприяти культурному обміну, знайомлячи тих, для кого не є рідною мовою, із китайськими звичаями та традиціями. Це може допомогти подолати бар'єри та сприяти взаєморозумінню між різними культурами [34].

Нарешті, важливо зазначити, що хоча використання слів-реалій в комп'ютерних іграх має багато переваг, дизайнери повинні бути обережними, щоб не увічнити шкідливі стереотипи та не посилити негативне ставлення до певних груп. Важливо, щоб розробники ігор підходили до цього аспекту з чутливістю та повагою до культурних відмінностей.

Загалом, включення такої лексики в сучасні комп'ютерні ігри в Китаї є ефективним засобом покращення ігрового процесу та сприяння культурному обміну. Оскільки технології продовжують розвиватися, ми можемо очікувати продовження інновацій у цій сфері з ще більш витонченими способами для гравців відчувати китайську культуру через ігри.

## **Розділ 2.1 Відеоігри як невід'ємна частина поп-культури сучасного Китаю**

Відеоігри стали невід'ємною частиною сучасної культури та мають величезний вплив на розваги, освіту та соціалізацію. У Китаї відеоігри не є винятком із цієї тенденції, оскільки вони стали важливим аспектом поп-культури країни. Відеоігри в Китаї зазнали надзвичайної еволюції з моменту їх появи на ринку в 1980-х роках [35]. Сьогодні відеоігри перетворилися на багатомільярдну індустрію в Китаї та створили численні робочі місця.

Розвиток відеоігор у Китаї значно вплинув на культуру молоді. Молоді люди в Китаї проводять більше часу за відеоіграми, ніж за переглядом телевізора чи іншими видами відпочинку. Таким чином, ці ігри стали важливим інструментом соціалізації китайської молоді [36]. Вони забезпечують шлях для спілкування та взаємодії між молодими людьми з різного походження. Однак,

як і з будь-яким популярним культурним феноменом, відеоігри в сучасному Китаї мають політичні та соціальні наслідки. Деякі стверджують, що залежність від відеоігор стає проблемою серед китайської молоді, а інші вважають, що це створює покоління пасивних людей, які проводять занадто багато часу вдома.

Ще одним важливим фактором, який сприяв зростанню ігор у Китаї, є мобільні технології. Маючи понад 1 мільярд користувачів смартфонів, мобільні ігри стали масовою індустрією Китаю. Такі мобільні ігри, як Honor Of Kings(王者荣耀) і PUBG Mobile, Genshin Impact(原神) стали одними з найпопулярніших ігор серед китайських геймерів [32]. Розвиток кіберспорту також відіграв значну роль у формуванні ландшафту для ігор у Китаї. Турніри з кіберспорту приваблюють мільйони глядачів як онлайн, так і офлайн, що робить їх однією з найприбутковіших галузей у світі. Уряд країни навіть визнає кіберспорт офіційним видом спорту, що ще більше узаконює його місце в китайській поп-культурі [37].

Однак, незважаючи на його величезну популярність, геймери все ще стикаються з проблемами в нормативному середовищі Китаю. Уряд суворо регулює вміст ігор і часто цензурує все, що вважається неприйнятним або образливим відповідно до їхніх стандартів. Це може бути неприємним для розробників ігор, які хочуть створювати контент, який буде привабливим для глобальної аудиторії, але також повинні дотримуватися місцевих правил. Зрозуміло, що відеоігри пройшли довгий шлях з початку свого існування як нішеві розважальні продукти в Китаї. Тепер вони є невід'ємною частиною не лише китайської поп-культури, а й світової культури загалом завдяки технологічному прогресу. Оскільки індустрія ігор у Китаї продовжує розвиватися, буде цікаво спостерігати, як вона розвиватиметься та які нові виклики та можливості з'являться [36].

Пекін розглядає відеоігри не тільки як розвагу, а і як форму мистецтва, що повинна служити пропаганді “правильного розуміння” історії та культури в

тлумаченні Комуністичної партії. Внутрішній документ виданий Управлінням з питань преси й видавничої справи Китаю передбачає наявність “чіткого гендеру” всіх ігрових персонажів та відсутність сюжетів із “розмитими моральними кордонами”. Щодо тем відеоігор, то китайська влада радить не використовувати боротьбу з “варварами” (це може розцінюватися як сприяння колоніалізму) та японських воєначальників (що може вказувати на пропаганду мілітаризму й ультранаціоналізму).

Влада Китаю має складне підход до відеоігор серед молоді. З одного боку, китайський уряд визнає важливість індустрії відеоігор та її потенціал для розвитку економіки та творчого потенціалу молоді. Він навіть визнав галузь відеоігор як "культурну промисловість" і надає підтримку її розвитку. Однак, з іншого боку, китайська влада також встановлює ряд обмежень і регуляцій щодо відеоігор, особливо з огляду на їх вплив на молодь та їх відображення культурних та політичних значень [18].

Наприклад, існують обмеження на вміст ігор, які містять насилля, сексуальність або політичну неправильність. Також вимагається офіційна ліцензія для випуску відеоігор на ринок Китаю. Крім того, китайська влада проводить строгий контроль над часом, який молоді можна проводити в іграх. У 2019 році було введено обмеження, відоме як "години гри", яке обмежує кількість годин, протягом яких непероршеннолітні гравці можуть грати в ігри. Такі обмеження спрямовані на забезпечення фізичного та психологічного здоров'я молоді [19]. Китайська влада також активно сприяє розвитку внутрішньої відеоігрової промисловості. Вона надає фінансову та інфраструктурну підтримку для створення та просування китайських відеоігор як на внутрішньому, так і на міжнародному ринках. Китай став одним із найбільших ринків відеоігор у світі, і внутрішні розробники мають значний вплив на глобальну індустрію.

Однак, важливо зазначити, що китайська влада також дотримується принципу цензури та політичного контролю. Деякі ігри або жанри, що

суперечать політичним, релігійним або соціальним переконанням, можуть бути заборонені або суворо регульовані [38]. Це відображається у процесі схвалення та ліцензування ігор, а також в контенті та вмісті, які вони містять. Крім обмежень і регуляцій, влада Китаю також активно сприяє розвитку відеоігрової індустрії, забезпечуючи фінансову та інфраструктурну підтримку, розробляючи системи оцінювання відеоігор, контролюючи якість та безпеку ігор та розробляючи заходи проти онлайн-залежності. Китайська влада також активно співпрацює з розробниками відеоігор для забезпечення безпеки та захисту прав споживачів.

Загалом, ставлення влади Китаю до відеоігор є комплексним, враховуючи як економічні та культурні можливості галузі, так і соціальні, політичні та охоронні аспекти. Влада Китаю намагається забезпечити баланс між розвитком галузі та збереженням цінностей, безпеки та добробуту своїх громадян, особливо молоді.

## **Розділ 2.2 Відображення ментальних парадигм через мову комп'ютерних ігор**

Мова комп'ютерних ігор може відображати ментальні парадигми, які є характерними для соціальних та культурних контекстів, в яких розробляються та використовуються ці ігри. Ці ментальні парадигми можуть включати погляди на соціальні ролі, стереотипи, культурні цінності та інші аспекти. Наприклад, в багатьох комп'ютерних іграх можна помітити певний стереотип щодо ролі жінок. Жіночі персонажі часто зображуються як вразливі та залежні від чоловіків, а їхні ролі звичайно пов'язані з красою, виконанням підтримуючих функцій або романтичними зв'язками. Це може відображати ментальні парадигми, які існують у деяких культурах, де жінки зазвичай вважаються слабшими та менш важливими [39].

У мові комп'ютерних ігор також можна помітити вплив культурних цінностей. Наприклад, в іграх, що розробляються в культурі, де великий акцент кладеться на індивідуальність та свободу вибору, персонажі можуть мати більш

відкриті та індивідуалістичні характери. У той же час, в іграх, розроблених в культурі, де спільнота та колективізм є більш важливими, персонажі можуть бути більш схильні до співпраці та колективної дії [33].

Також, мова комп'ютерних ігор може відображати погляди на економічні процеси та ставлення до грошей. У багатьох іграх, зокрема, у тих, що мають елементи стратегії або економіки, персонажі можуть бути зображені як амбітні та зосереджені на заробітку.

Ігри як відображення культури є важливою підтемою для вивчення в цьому контексті. Спосіб розробки ігор відображає не лише культурні цінності їх творців, а й цільову аудиторію. Аналізуючи наративи, персонажів і теми, присутні в українських відеоіграх, ми можемо отримати уявлення про культурні цінності та вірування, які лежать в їх основі. Ще один важливий аспект, який слід враховувати, — це вплив технологій на сприйняття. Оскільки технології продовжують розвиватися з безпрецедентною швидкістю, вони все більше переплітаються з нашим повсякденним життям. Комп'ютерні ігри пропонують унікальну можливість дослідити, як ця інтеграція впливає на наше сприйняття реальності та розуміння себе як особистості.

Мовні та когнітивні процеси тісно пов'язані в контексті комп'ютерних ігор. Когнітивні процеси стосуються розумової діяльності, пов'язаної з мисленням, запам'ятовуванням і навчанням. Мова є одним із основних інструментів, які використовуються в цій діяльності. У комп'ютерних іграх гравці використовують мову для спілкування з іншими гравцями або для взаємодії з ігровим середовищем. Мова, яка використовується в комп'ютерних іграх, може відображати розумову парадигму гравця та давати розуміння його мисленневих процесів. У багатокористувацьких онлайн-іграх комунікація важлива для успіху. Гравці використовують мову, щоб координувати свої дії та розробляти стратегії. Те, як гравці говорять, може розкрити такі аспекти їхніх когнітивних процесів, як навички вирішення проблем, здатність приймати рішення та креативність. Наприклад, гравець, який використовує чітку мову,

коли дає вказівки, може бути більш орієнтованим на деталі, ніж гравець, який дає розпливчасті вказівки.

Мова також відіграє вирішальну роль у взаємодії гравців із середовищем гри. У багатьох іграх гравці повинні читати інструкції або діалогові вікна, щоб проходити рівні або виконувати цілі. Те, як вони інтерпретують цю інформацію, може відображати їхні когнітивні здібності, такі як розуміння прочитаного та навички критичного мислення. Крім того, мова може впливати на те, як гравці сприймають сам світ гри. Розробники ігор часто використовують певні слова чи фрази, щоб створити певну атмосферу чи настрій у ігровому середовищі. Наприклад, використання темних кольорів і зловісної музики в поєднанні з описами монстрів, що ховаються за кожним кутом, створює у гравців відчуття страху та напруги. Окрім відображення когнітивних процесів, мова може також впливати на них. Дослідження показали, що двомовні люди мають кращу когнітивну гнучкість порівняно з одномовними людьми, оскільки вони постійно перемикаються між двома мовами, що вимагає від них більшого контролю над процесом мислення. Так само гра у відеоігри, які вимагають частого використання мови, може потенційно покращити когнітивні здібності, пов'язані з спілкуванням, наприклад запам'ятовування словникового запасу або швидке читання.

Загалом мова відіграє важливу роль у формуванні нашого пізнання під час гри в комп'ютерні ігри, надаючи нам підказки про процес мислення інших гравців, а також впливаючи на наші власні когнітивні здібності. Це невід'ємний аспект ігрового досвіду, який може дати розуміння того, як ми думаємо, навчаємося та спілкуємося.

## Висновки до розділу 2

Відеоігри мають потужний вплив на культуру та соціальну дійсність, і їх роль в Китаї, як і в інших країнах, є предметом обговорення. Важливо враховувати як позитивні, так і негативні наслідки використання відеоігор, сприяти розвитку збалансованого підходу та пошуку шляхів максимізації позитивного впливу цього культурного явища на суспільство. Розвиток відеоігор в Китаї суттєво вплинув на культуру молоді. Молоді люди проводять значно більше часу, граючи відеоігри, ніж дивлячись телевізор чи займаючись іншими видами розваг. Ці ігри стали важливим інструментом соціалізації китайської молоді, забезпечуючи спосіб спілкування та взаємодії між молодими людьми різного походження. Однак, як і з будь-яким популярним культурним феноменом, відеоігри в сучасному Китаї мають політичні та соціальні наслідки.

У контексті комп'ютерних ігор, ігри як відображення культури мають важливе значення. Розробка ігор відображає не тільки культурні цінності їх творців, але й спрямована на певну аудиторію. Аналізуючи наративи, персонажів і теми, присутні в українських відеоіграх, ми можемо отримати уявлення про культурні цінності та вірування, що лежать в їх основі. Крім того, важливим аспектом є вплив технологій на сприйняття, оскільки вони все більше влітаються у наше повсякденне життя. Комп'ютерні ігри надають унікальну можливість вивчати, як ця інтеграція впливає на наше сприйняття реальності та розуміння себе як особистості. Мовні та когнітивні процеси мають тісний зв'язок у контексті комп'ютерних ігор. Когнітивні процеси пов'язані з розумовою діяльністю, мисленням, запам'ятовуванням і навчанням, а мова виступає одним із основних інструментів, які використовуються в цій діяльності. Гравці використовують мову для спілкування з іншими гравцями та взаємодії з ігровим середовищем. Мова, що використовується в комп'ютерних іграх, відображає розумову парадигму гравця та надає розуміння його мисленнєвих процесів. Крім того, мова впливає на сприйняття середовища гри та може відображати когнітивні здібності гравців.

Мова в комп'ютерних іграх впливає на комунікацію та сприйняття гравців. Читання інструкцій або діалогів у грі, а також використання певних слів і фраз створюють атмосферу та настрій гри. Крім того, мова використовується для координації дій і розробки стратегій в багатокористувацьких онлайн-іграх. Ігрова мова може розкривати когнітивні процеси гравців, такі як навички розв'язування проблем, прийняття рішень та креативність.

Узагальнюючи, мова відіграє важливу роль у комп'ютерних іграх, відображаючи культурні цінності, впливаючи на когнітивні процеси гравців та сприйняття середовища гри. Дослідження цих аспектів дозволяють отримати глибше розуміння того, як ми мислимо, навчаємося та спілкуємося у контексті гри в комп'ютерні ігри.

### **РОЗДІЛ 3. ПРИНЦИПИ ПЕРЕКЛАДУ ТА ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ ПРИ ПЕРЕДАЧІ ЗНАЧЕНЬ РЕАЛІЙ ГРИ «ХОНКАЙ ІМПАКТ 3D»**

Переклад реалій гри "Хонкай Імпакт 3D" (Honkai Impact 3D) вимагає застосування специфічних перекладацьких трансформацій для забезпечення передачі значень та елементів гри на іншу мову з максимальною точністю та зрозумілістю. Основні принципи перекладу та використання перекладацьких трансформацій у такому контексті включають наступні аспекти:

1. Збереження ігрової механіки: Перекладач повинен уникати зміни механіки гри під час перекладу реалій. Це означає, що елементи, такі як правила, спеціальні рухи або взаємодії гравця з ігровим середовищем, мають залишатися незмінними в перекладі.
2. Передача контексту: Перекладач повинен забезпечити передачу контексту, пов'язаного з реаліями гри, щоб гравці, які не володіють оригінальною мовою гри, могли зрозуміти значення та сенс реалій. Це може включати використання додаткових пояснень, описів або переформулювань, які допомагають зрозуміти особливості гри.
3. Локалізація термінології: У грі можуть існувати специфічні терміни, які використовуються для опису об'єктів, персонажів або систем гри. Перекладач повинен локалізувати ці терміни, замінюючи їх на еквіваленти в мові перекладу, які максимально точно передають їхнє значення та контекст.
4. Узгодженість стилю: Перекладач повинен підтримувати узгоджений стиль перекладу, щоб створити однорідний досвід гри для гравців у різних мовних версіях. Це означає використання подібних виразів, фразеологізмів та стильових варіантів, які відповідають жанру гри та її атмосфері.
5. Адаптація культурних відтінків: При перекладі реалій гри можуть зустрічатися елементи, що мають культурні або локальні відтінки. Перекладач повинен враховувати ці особливості та вживати відповідні перекладацькі трансформації, щоб передати смисл та емоційну навантаженість цих реалій,

зберігаючи при цьому загальний контекст гри.

6. Переклад назв персонажів, об'єктів та місць: Важливо забезпечити адекватний переклад назв персонажів, об'єктів та місць у грі. Перекладач повинен враховувати оригінальний смисл та контекст цих назв, а також зусилля зберегти їхню відповідність до геймплею та ігрового світу.

7. Передача настрою та емоцій: При перекладі реалій гри важливо враховувати настрої та емоційну виразність оригінальної версії. Перекладач повинен знаходити відповідні виразові засоби, щоб передати ці емоції та створити подібний ефект у мові перекладу.

8. Адаптація ігрових термінів та інтерфейсу: Реалії гри часто включають ігрові терміни та елементи інтерфейсу, які повинні бути локалізовані для зручності користувачів у новій мові. Перекладач повинен забезпечити зрозумілість та узгодженість цих термінів, замінюючи їх на еквіваленти, які зрозумілі гравцям у мові перекладу.

9. Врахування цільової аудиторії: При перекладі реалій гри важливо враховувати цільову аудиторію. Різні версії гри можуть мати різні цільові аудиторії, що впливає на стиль та підхід до перекладу. Перекладач повинен адаптувати переклад таким чином, щоб він відповідав вимогам та очікуванням цільової аудиторії.

10. Ревізія та зворотний зв'язок: Важливо провести ревізію перекладу реалій гри, щоб переконатися у точності та зрозумілості перекладу. Також цінним є збір зворотного зв'язку від гравців та спільноти гри, який допоможе вдосконалити переклад та виправити можливі неточності.

Загалом, принципи перекладу та використання перекладацьких трансформацій при передачі значень реалій гри "Хонкай Імпакт 3D" мають на меті забезпечити точний, зрозумілий та адаптований переклад, який зберегає оригінальну сутність та досвід гри для гравців у різних мовах.

### **Розділ 3.1 Проблематика адаптації перекладу реалій з відеоігор**

Адаптація перекладу реалій з відеоігор є складною проблемою, оскільки

відеоігри можуть містити елементи, які є специфічними для конкретної гри або для геймерської культури в цілому. Переклад реалій з гри Honkai Impact 3D може стикатись з різними проблемами, що впливають на точність та ефективність передачі контексту та значення оригінальних реалій. При перекладі реалій може постати ряд перешкод, які треба з обережністю усунути.

Під час перекладу треба звертати увагу на культурні розбіжності. Гра Honkai Impact 3D має сильний вплив китайської культури. Перекладачі можуть стикатись з розбіжностями між китайською та цільовою мовою, що впливає на розуміння та відтворення культурних контекстів у перекладі. Це може призводити до втрати аутентичності та важливих деталей, або ж до неправильного тлумачення певних культурних елементів.

Гра може містити ідіоматичні вирази, словосполучення та мовні особливості, які мають свої унікальні значення та гумористичний ефект у вихідній мові. Перекладачам складно точно передати ці аспекти, і це може призвести до втрати гумору або зміни смислу реплік.

Будь-яка гра може містити специфічні терміни та назви, що пов'язані з науково-фантастичним світом, персонажами або механіками гри. Перекладачам важливо забезпечити адекватне передавання цих термінів у цільовій мові, але це може бути складним завданням, оскільки може бути відсутній точний еквівалент або термінологія. В таких випадках краще за все спробувати різні варіанти перекладу, такі як дослівний, адаптивний або звернутися до словників інших мов та спробувати способом непрямого перекладу підібрати аналог слова.

У контексті культурних реалій, перекладачам може потрібно здійснити локалізацію певних аспектів, щоб вони були прийнятними та зрозумілими для цільової аудиторії. Проте, це може викликати спірність та конфлікти між поціновувачами оригіналу та новим перекладом.

Також, у випадку перекладу гри, існує тиск на швидке виконання перекладу і звужений доступ до розробників та ресурсів для отримання

вичерпної інформації. Це може призводити до недоліків або неточностей у перекладі. Тому над перекладом ігор частіше за все працює одразу група професіоналів, що вже займалися перекладом ігрової лексики.

При перекладі реалій з гри Honkai Impact 3D, можуть виникати проблеми, пов'язані з авторським правом і ліцензуванням. Перекладачам необхідно дотримуватись правових обмежень і заборон на незаконне використання або зміну оригінального контенту гри.

В деяких випадках, технічні обмеження гри можуть ускладнити передачу або переклад певних реалій. Наприклад, обмежена кількість символів у текстовому полі або відсутність можливості використання певних мовних конструкцій. Перекладачеві треба вміти лаконічно і коротко передати сенс репліки чи слова з гри.

Оригінальна гра Honkai Impact 3D містить специфічний контекст, який важко передати у перекладі. Він може бути пов'язаний з внутрішніми жартами, референціями до інших культурних продуктів або особливостями гри, які можуть бути незрозумілі для іншої аудиторії. Також перекладач може стикатись з викликом передачі інтонації та емоцій, які присутні в оригінальному тексті або діалозі. Важливо знайти відповідні мовні вирази та засоби передачі, щоб забезпечити аналогічні емоції та настрої у перекладі.

У грі можуть бути використані реалії, які мають специфічні сенси або асоціації в рамках певних груп або підгруп культурної спільноти. Перекладачам важливо знати та враховувати ці контекстуальні сенси, щоб передати повне значення реалій у цільовій мові.

Гра Honkai Impact 3D має свої унікальні геймплейні елементи та механіки, які можуть бути притаманні лише цій грі. Перекладачам важливо зрозуміти ці механіки та правильно відтворити їх у перекладі, щоб гравці зрозуміли та використовували їх належним чином. Оригінальна гра може мати свій унікальний стиль та тон, який відображається у діалогах, описах та настрої гри.

При перекладі важливо знайти відповідні мовні засоби, щоб зберегти цей стиль та тон у цільовій мові та забезпечити співвідношення з оригіналом.

Загалом, процесі перекладу важливо зберігати атмосферу та стиль оригінальної гри, але також враховувати потреби цільової аудиторії. Для досягнення цього можуть використовуватись різні техніки, такі як транскрипція, заміна слів або додавання пояснень в дужках. Важливо, щоб перекладачі були експертами в галузі відеоігор та знайомі з особливостями геймерської культури, щоб вони могли створювати точні та відповідні переклади.

Тому, переклад реалій з гри Honkai Impact 3D є складним завданням, яке вимагає глибокого розуміння гри, її культурних аспектів, геймплейних механік та контексту. Професіоналізм та уважність перекладачів, а також співпраця з розробниками гри, допоможуть забезпечити якісний переклад реалій, зберегти цінність та автентичність гри в інших мовних середовищах.

### **Розділ 3.2 Класифікація реалій використаних у грі “Хонкай імпакт 3д”**

“Honkai Impact 3D” є популярною відеогрою, розробленою китайською компанією miHoYo/HoYoverse. Гра має свій унікальний світ та містить різноманітні елементи культури, які відображені через свою класифікацію реалій. Однак, без детального знання гри та її конкретних реалій, складно зробити повну класифікацію. У грі "Хонкай імпакт 3Д" класифікація реалій має важливе значення для глибшого аналізу та розуміння її внутрішнього світу. Ця класифікація розкриває різноманітні аспекти гри, включаючи культурні, фантастичні, соціальні та економічні складові, які спільно формують унікальну атмосферу та характер цього ігрового світу.

1. Гра включає в себе історичні реалії. Це можуть бути посилання на історичні події, фігури або періоди в китайській історії. Наприклад, ім'я "Huangdi" (黃帝) вказує на легендарного китайського імператора, асоційованого з походженням китайського народу.

2. Міфологічні реалії: Це можуть бути посилання на міфи, легенди або божества китайської міфології. Наприклад, термін "Lingqi" (灵器) вказує на "духовні зброї" або "духовні артефакти", які можуть мати особливі магичні або духовні властивості.

3. Культурні реалії, присутні у грі, надають їй особливого колориту та аутентичності. Вони базуються на китайській міфології, традиціях та символіках, що відображають багатство та глибину китайської культури. Гравці мають можливість зануритися в цей особливий світ та досліджувати його усіх аспекти. Наприклад, термін "Shenzhou" (神州) вказує на "божественну землю" або "святую землю", що може відображати особливі регіони або локації в грі, що мають священне значення.

4. Фантастичні реалії, що присутні у грі, розкривають світ науково-фантастичних елементів та магії. Гравці можуть досліджувати фантастичні локації, використовувати унікальні навички та брати участь у епічних битвах. Це розширює можливості гри та додає елементи фантастичного пригодництва. Наприклад, термін 崩坏 "Honkai" вказує на загадкові знищення, що загрожують світовому порядку, які стали центральною темою гри.

5. Технологічні реалії: Це можуть бути технологічні досягнення або інновації, представлені у грі. Наприклад, термін "Zhanjian" (战舰) вказує на "бойовий корабель" або "броненосець", що може бути використаний у битвах чи сценах гри.

В головному сюжеті гри, який поділений на багато розділів, можна зустріти різні реалії. Найчастіше вони зустрічаються в іменах або місцях, бо є відсилками до китайської історії та культури. Декільком персонажам дісталися імена пов'язані з міфологією, наприклад ім'я хлопця, що славиться своїм правосуддям у грі “獬豸” переклали за допомогою транслітерації, а саме як

СьєДжи; Інший персонаж з гри отримав ім'я “精卫”, тобто ДзінВей. Ця дівчина показана персонажем, який володіє вмінням літати за допомогою новітніх технологій у грі, що нагадує саму історію дівчини Дзінвей з китайської міфології - це душа дівчини, яка перетворилася у птаха, аби спробувати заповнити океан землею. Інше ім'я персонажа, що з'являється в середині сюжету, як один з представників людей, що досягли поважного статусу у суспільстві - “轩辕” СюанЮан, пов'язане з китайською міфологією та історією. СюанЮан - це один з найвідоміших легендарних правителів стародавнього Китаю, відомий як засновник китайської цивілізації та культури. Можна помітити, як реалії з міфології надають характеру, посадам або можливостям персонажів більш насиченого та детального опису. В грі присутні й інші реалії з міфології, які так само підсилюють вище зазначені аспекти у персонажів.

Використання культурних реалій - досить популярна практика для китайських розробників ігор та й всесвітньо відомих ігор загалом. Гра Хонкай Імпакт 3д не є виключенням. Почавши свою подорож у грі, гравець може помітити, що у деяких персонажів є варіанти одягу. Одним з найпопулярніших варіантів є ціпао (旗袍), тобто традиційна китайська жіноча національна одяжка. Такий варіант одягу є одним з найпопулярніших через цікавий дизайн та передачу китайської культури та стилю. Фестиваль Ліхтарів (元宵节) також згадується у грі, бо на кожний Фестиваль Ліхтарів гравці отримують нагороди та мають можливість пройти квести тематично пов'язані з цим фестивалем. У грі також можна зустріти згадки персонажами ГуЦін (古琴), традиційного китайського музичного інструменту. В деяких епізодах сюжету можна навіть почути мотиви китайської музики, де чутно звуки гуцінів. Такі моменти в іграх підкреслюють особливість та своєрідність китайської музичної і культурної спадщини. Похмурий дракон (苍龙), часто зустрічається у сюжеті гри у вигляді

сірого дракона, який під час розмови з ним дає підказки або направляє на шлях до вирішення загадки гравця. А от Керуюча (御姫) - це термін, що означає "імператриця" або "королева". У грі можуть бути персонажі, які втілюють роль управляючих жінок, що мають владу та велич.

Таким чином, класифікація реалій в грі "Honkai Impact 3D" відкриває широкий спектр елементів, які допомагають створити особливу атмосферу та характер гри. Ця класифікація є важливим інструментом для більш глибокого розуміння та аналізу ігрового світу та його культурного спадщини. Однак, для повної класифікації реалій в грі необхідне детальне знання гри та її конкретних елементів. Ця класифікація допомагає глибше аналізувати та розуміти внутрішній світ гри, відображаючи його різноманітність і багатогранність.

### **Розділ 3.3 Перекладацькі трансформації використані для перекладу означених реалій**

Коректне відтворення та передача значення китайських слів-реалій українським гравцям є важливим завданням перекладачів. Однак, зважаючи на специфіку китайської мови та культури, це може бути викликом. Класифікація реалій у грі "Honkai Impact 3D" створює можливість для глибшого аналізу та розуміння внутрішнього світу гри. Вона допомагає виявити зв'язки, взаємодії та смисли, які лежать в основі геймплею, персонажів та сюжету. Класифікація реалій розкриває великий обсяг інформації про культурні, філософські, історичні та міфологічні аспекти, що втілені в грі, надаючи глибше розуміння та цінність дослідження. Застосування цих перекладацьких трансформацій у грі "Honkai Impact 3D" дозволяє забезпечити належне передавання китайських реалій українським гравцям, роблячи гру більш доступною та зрозумілою для широкої аудиторії:

1. Транслітерація: Це метод передачі звучання імен або термінів з однієї мови на іншу. У випадку китайських слів-реалій, які використовуються в грі, можуть бути використані транслітераційні системи, такі як пін'їнь. Наприклад : ЦіЛін 麒麟 , ЛіЮе 璃月 , НьюВа 女媧.

2. Переклад за значенням: Деякі китайські слова-реалії можуть бути перекладені, виходячи з їх семантичного значення. Перекладачі можуть використовувати еквівалентні терміни або вирази в українській мові, що найбільш точно передають сенс оригінальних слів. А саме слова як : Похмурий дракон 苍龙, Легка справа 轻功, Зодіак 生肖

3. Локалізація: Це процес адаптації іноземних елементів до місцевих культурних звичаїв та уявлень. При перекладі реалій у грі "Honkai Impact 3D" можуть використовуватися локалізаційні стратегії, які забезпечують більш повне розуміння та сприйняття термінів українською аудиторією. Наприклад: Меч 斩马刀, Підказка 极星, Безмежність 无极

4. Пояснювальні примітки: У деяких випадках, коли переклад реалій є складним або неможливим, перекладачі можуть включати пояснювальні примітки або коментарі, що пояснюють значення термінів або контекст їх використання. Як до слова Валькірія (персонажі, за яких можна грати) “女武神” на самому початку історії є примітка, де пояснюється хто такі Валькірії, аби гравцю було легше проникнутися історією.

Важливо враховувати, що вибір певної перекладацької трансформації може залежати від контексту, специфіки гри, цільової аудиторії та вимог розробників гри. Перекладачі зазвичай стараються забезпечити належне розуміння та передачу культурних аспектів, які містяться в реаліях гри.

Однією з ключових проблем у перекладі Honkai Impact 3D є широке використання технічної термінології, пов'язаної зі зброєю, магічними заклинаннями та іншими елементами ігрового процесу. Ці терміни можуть не мати точних еквівалентів в інших мовах чи культурах, що вимагає від перекладачів створення неологізмів або запозичень слів із суміжних сфер. Наприклад, перекладач може вирішити перекласти "Honkai energy" як "темну енергію" або "негативну енергію" залежно від того, як це вписується в загальну історію та розповідь гри. Подібним чином назви зброї, як-от «Judgment by

Dawn», можуть перекладатися по-різному залежно від того, викликають вони почуття благоговіння чи страху.

Іншим важливим фактором у перекладі Honkai Impact 3D є розуміння його культурних посилань і алюзій. Гра значною мірою спирається на китайську міфологію та історію, а також на тропи аніме та посилання на поп-культуру з усієї Азії. Тому перекладачі повинні бути знайомі з цими джерелами, щоб точно передати їхнє значення для гравців, які можуть походити з іншого культурного середовища. Вони також повинні бути чутливими до потенційних культурних відмінностей, які можуть вплинути на сприйняття гравцями певних фраз або понять.

Зрештою, успішний переклад Honkai Impact 3D вимагає поєднання лінгвістичного досвіду, культурної обізнаності, креативності та уваги до деталей. Перекладачі повинні вміти орієнтуватися в складній мережі технічної термінології, культурних посилань і стилістичних рішень, присутніх у грі, щоб створити цільовий текст, який точно передає його зміст і дух. Лише тоді гравці в усьому світі зможуть повною мірою оцінити багатий світобудівний і захоплюючий геймплей, який може запропонувати Honkai Impact 3D.

### **Висновки до розділу III**

При переклад реалій в грі "Honkai Impact 3D" були розглянуті різні аспекти та підходи до передачі культурних елементів у перекладі. В третьому розділі було показано, що використання культурних реалій є популярною практикою для китайських розробників ігор, а також для розробників загальносвітових відомих ігор. У грі "Honkai Impact 3D" були знайдені різні китайські слова-реалії, що відображають культуру, традиції та історію Китаю. Вони були перекладені та передані українським гравцям за допомогою різних перекладацьких трансформацій, таких як транслітерація, переклад за значенням, локалізація та використання пояснювальних приміток. Ці підходи допомагають забезпечити належне розуміння та сприйняття реалій українською аудиторією.

Підходи до перекладу, такі як транслітерація, переклад за значенням, локалізація та використання пояснювальних приміток, відображають різні стратегії передачі реалій. Це дозволяє гравцям краще розуміти контекст і сенс оригінальних китайських термінів українською аудиторією. Крім того, локалізація допомагає адаптувати реалії до місцевих культурних звичаїв та впроваджувати їх в ігровий світ більш органічним способом.

Важливо враховувати, що переклад реалій є багатогранним завданням, яке вимагає компетентності, культурного розуміння та креативності перекладача. Вірне передавання культурних елементів у перекладі гри не лише допомагає залучити гравців, але й підкреслює унікальність та багатство культурної спадщини Китаю.

Головною метою перекладу реалій є створення насиченого іммерсивного досвіду для гравців, де вони можуть більш повно зануритися у світ гри та відчути його аутентичну атмосферу. Краще розуміння реалій допомагає гравцям сприймати гру як більш повноцінну та цікаву, а також розкриває широкі можливості для дослідження та аналізу культурного впливу в ігровому середовищі.

Враховуючи ці фактори, переклад реалій в грі "Honkai Impact 3D" має велике значення для створення приємного та незабутнього досвіду для гравців. Він допомагає створити зв'язок між культурами, розширює світогляд гравців та стимулює інтерес до культури Китаю. Правильно виконаний переклад реалій додає цінність та автентичність до гри, забезпечуючи насолоду та задоволення від гри для української аудиторії.

## ВИСНОВКИ

Підсумовуючи, для точного перекладу китайських реалій у відеоіграх потрібне розуміння як мови, так і культури. Досліджуючи ці три підтеми – точний переклад ігрової термінології, культурні нюанси у відеоіграх і локалізація вмісту поп-культури для Китаю – ми можемо краще зрозуміти, як практики перекладу впливають на сучасну поп-культуру. У сучасному Китаї існує взаємозв'язок між поп-культурою та традиційними китайськими цінностями, який можна охарактеризувати як складний. З одного боку, поп-культура неодмінно відображає та посилює традиційні китайські цінності, такі як конфуціанство, синівська шанобливість та повага до влади. З іншого боку, поп-культура може порушувати традиційні китайські цінності, сприяючи поширенню індивідуалізму, споживацтва та західних ідеалів. Зокрема, у музичній індустрії багато молодих виконавців, за допомогою провокаційних текстів та виступів, виражають свою непокору традиційним звичаям та консервативним цінностям.

Точний переклад ігрової термінології є ключовим аспектом перекладу китайських відеоігор на інші мови. Це вимагає глибокого розуміння ігрової механіки, сюжетної лінії та культурних посилань. Неточні переклади можуть призвести до плутанини серед гравців і навіть спотворити наміри оригінальної гри. Наприклад, у популярній китайській мобільній грі «Honour of Kings» є персонаж на ім'я «Лю Бей», заснований на історичній постаті зі стародавнього Китаю. Однак, якби його ім'я було перекладено неточно як «Лю Північ» замість «Лю Бей», це повністю змінило б зміст і значення персонажа. Використання ігор для популяризації національної культури є значущим явищем у Китаї. Геймінг став потужним інструментом для залучення уваги молодого покоління та пропаганди національної спадщини. Китайські розробники ігор активно використовують елементи національної культури, які включають історичні події, легендарних героїв, традиційні мотиви, музику та

одяг. Це створює неповторний ігровий світ, що відображає багатство культури та спадщину Китаю.

Міжнародна взаємодія в кіберспорті має велике значення для Китаю, який став однією з провідних сил у світі кіберспорту. Китайські кіберспортивні команди і гравці здобувають значні успіхи на міжнародних турнірах, привертаючи увагу до китайської геймінг-індустрії та впливової ролі Китаю в кіберспорті. Китай є глобальним гравцем у кіберспортивній сфері, організовуючи та приймаючи великі міжнародні турніри, такі як "League of Legends World Championship" та "Dota 2 International". Ці заходи збирають найкращі команди та гравців з усього світу, створюючи платформу для міжнародного обміну досвідом, змагання та співпраці. Крім того, китайські кіберспортивні організації активно співпрацюють з іноземними партнерами, проводять обмін гравцями та тренерами, що допомагає у підвищенні рівня гри та розвитку кіберспорту в Китаї. Багатомільйонна аудиторія міжнародних глядачів та фанатів слідкують за турнірами та вболівають за своїх улюблених команд, створюючи культурний обмін та зближення між країнами.

Ця міжнародна взаємодія в кіберспорті не лише сприяє просуванню китайського кіберспорту на світову арену, але й сприяє підвищенню розуміння та дружби між культурами. Китай стає глобальним центром кіберспорту, що сприяє розвитку цієї сфери та підвищує його вплив на міжнародній арені. Таким чином, міжнародна взаємодія в кіберспорті в Китаї є важливим чинником розвитку галузі та сприяє співпраці, обміну досвідом та культурному обміну між країнами у світі геймінгу.

Крім того, точний переклад також передбачає розуміння культурних нюансів і посилай, які можуть бути не відразу очевидними для некитайських гравців. Наприклад, у грі «Подорож на Захід», яка заснована на класичному китайському романі, є багато персонажів з іменами, які мають більш глибоке значення в китайській культурі. Ім'я головного героя, Сунь Укун, англійською

та українською перекладається як «Король мавп», але має значну культурну символіку для китайців.

Інша важливість точного перекладу ігрової термінології полягає в пошуку еквівалентних термінів, які передають подібні значення різними мовами. Цей процес потребує значних досліджень і консультацій з експертами обох мов, щоб забезпечити послідовність і точність. Наприклад, такі слова, як «мана» або «кулдаун», є поширеними поняттями в західних відеоіграх, але можуть не мати прямих еквівалентів у китайській культурі. Застосування транслітерації, перекладу за значенням, локалізації та використання пояснювальних приміток є ефективними методами передачі культурних термінів українським гравцям. Транслітераційні системи, такі як піньїнь, дозволяють передати звучання китайських слів, зберігаючи їх автентичність. Переклад за значенням допомагає знайти еквівалентні терміни українською мовою, що точно передають сенс оригінальних слів. Локалізація адаптує іноземні елементи до місцевих культурних звичаїв та уявлень, забезпечуючи більше повне розуміння для української аудиторії. Пояснювальні примітки дозволяють докладно пояснити значення термінів або контекст їх використання. Комбінація цих підходів допомагає створити належне розуміння та сприйняття слів реалій українським гравцям, що підсилює їх іммерсію в гру та її культурний контекст.

Крім того, культурні відмінності також впливають на те, як певні елементи перекладаються на інші мови. У деяких випадках певний зміст може знадобитися адаптувати або навіть повністю видалити через культурну делікатність або правові обмеження. Наприклад, деякі ігри, які містять зображення насильства або делікатні політичні теми, можуть потребувати змін перед випуском у Китаї.

Точний переклад ігрової термінології вимагає не лише знання мови; це також передбачає розуміння культурних посилань і механізмів, характерних для кожної окремої гри. Точні переклади можуть покращити досвід гравців, забезпечуючи глибше розуміння та оцінку намірів оригінальної гри. З іншого

боку, неточні переклади можуть призвести до плутанини та неправильного тлумачення серед гравців, що зрештою погіршує загальний досвід гри. Тому вкрай важливо переконатися, що переклади виконуються ретельно й уважно до деталей, щоб зберегти цілісність оригінальної гри.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Китай – країна великої культури. [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://www.nbuv.gov.ua/node/4683>
2. Мораль, право, держава у творчості Конфуція [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <https://studies.in.ua/shpora-ippu/723-moral-pravo-derzhava-u-tvorchoost-konfucya.html>
3. Держава і право в доктрині даосизму [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://studies.in.ua/shpora-ippu/699-derzhava-pravo-v-doktrin-daosizmu.html>
4. Буддизм та його основні поняття. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://osvita.ua/vnz/reports/relig/21281/>
5. Лазарева М.Л. Китайський колективізм на площині викликів ХХІ століття [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:  
<https://repository.lnau.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/298/%D0%9A%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%96%D0%B7%D0%BC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. Шоу «Голос Китаю» [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:  
<https://thevoiceofchina.eu/>
7. Волкова С. Г. Перекладознавство. (Реалії та особливості їх перекладу в літературі) с.15 – 18.
8. Реалія в системі безеквівалентної лексики [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:  
[https://msn.khmnu.edu.ua/pluginfile.php/194467/mod\\_resource/content/1/%D0%A0%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F%20%D0%B2%20%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%96%20%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BA%D0%B2%D1%96%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B8%D0%BA%D0%B8.pdf](https://msn.khmnu.edu.ua/pluginfile.php/194467/mod_resource/content/1/%D0%A0%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F%20%D0%B2%20%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%96%20%D0%B1%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BA%D0%B2%D1%96%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B8%D0%BA%D0%B8.pdf)

9. Глобальні держави вже не гарантують безпечніший світ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://uain.press/articles/globalni-derzhavi-vzhe-ne-garantuyut-bezpechnishij-svit-1398421>
10. Китайсько-український словник Advanced [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:  
<https://www.dict.com/%D0%BA%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%B8%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE-%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%96%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B8>
11. Б. Б. Ель Тахраві, В. М. Манакін. Особливості перекладу реалій, с.232 – 235.
12. Г. В. Дащенко, М. В. Аулова, Г. Ю. Гаджиева. Теорія та практика перекладу., 2015. – с.4 – 20.
13. Ткачук Т.І., Realia types and streategies of their translation in frames of cultural translation, 2017. с.105 – 107.
14. Кінашук А.В., Етимологічний аналіз ірраціональної лексики. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/24/part\\_1/32.pdf](http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/24/part_1/32.pdf)
15. Зозуля І. Є., Ян Ке. Багатство китайської мови. Режим доступу до ресурсу: <https://core.ac.uk/download/pdf/196301836.pdf>
16. Способи перекладу слів-реалій [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://ibl.pp.ua/3/004591.html>
17. Катерина Меженська, Переклад реалій – частина великої та важливої проблеми передачі висхідної національності та історичної своєрідності. Режим доступу до ресурсу: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/2790>
18. Китай “переміг” підліткову залежність від відеоігор. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://itc.ua/ua/novini/kytaj-peremig-pidlitkovu-zalezhnist-vid-videoigor-za-dopomogoyu-limitu-3-godyny-na-tyzhden-ta-zastosunku-tiktok/>
19. Влада Китаю дозволила дітям грати у відеоігри лише три години на тиждень. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:

<https://www.radiosvoboda.org/a/news-kytaj-online-igry-pidlitky-obmezhennya/31435578.html>

20. Chinese Culture Stepping Out Into The World [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://carnegieendowment.org/2013/11/22/chinese-culture-stepping-out-into-world-event-4370>

21. Future Nostalgia: China’s Video Games Plug Into Ancient Culture [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.sixthtone.com/news/1006214>

22. Young Chinese create original music inspired by ancient texts [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.globaltimes.cn/page/202205/1265464.shtml>

23. Chinese Social Media: How Do Weibo And WeChat Compare? [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.digitalcrew.com.au/blogs-and-insights/chinese-social-media-how-do-weibo-and-wechat-compare/>

24. Fans and Netizens React to Rapper PG One’s Recent Scandals [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://radii.co/article/fans-and-netizens-react-to-rapper-pg-ones-recent-scandals>

25. TFBoys to Men: Pop Propaganda and the Growing Pains of China’s Biggest Boy Band [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://radii.co/article/tfboys-to-men-pop-propaganda-and-the-growing-pains-of-chinas-biggest-boy-band>

26. 20 Famous Chinese Singers [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://singersroom.com/famous-chinese-singers/>

27. Н. М. Chandler: Practical skills for video game translators, 2008 [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://multilingual.com/articles/practical-skills-for-video-game-translators/>

28. Бломмаерт Я. Linguistic Culture and Language Policy, 1999.pp

29. Классен С. Cultural Realities in the Lexicon, 1998.pp

30. Nishonova Dilnavoz Jonibekovna. The words of realia as a phenomenon of translated culture, 2020.

31. Translating realia [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://studfile.net/preview/3544031/page:42/>
32. Are video games China’s next cultural export? [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://thechinaproject.com/2022/01/20/are-video-games-chinas-next-cultural-export/>
33. Chinese Culture in Video Games [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: [http://www.bjreview.com/Opinion/201710/t20171030\\_800108653.html](http://www.bjreview.com/Opinion/201710/t20171030_800108653.html)
34. Characteristics of Chinese Culture in Online Games [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://ukdiss.com/examples/game-industry-a-globalizing-market.php>
35. Gaming in China - statistics & facts [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.statista.com/topics/4642/gaming-in-china/#topicOverview>
36. China and pop culture [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.centromachiavelli.com/en/2022/02/16/china-movies-videogames-comics/>
37. Is cybersport a profession? [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://vlv-mag.com/en/rubriki/molodezh/is-cybersport-a-profession>
38. How China censors the video game world? [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard>
39. David B.Porter, Computer games: Paradigms of opportunity. 1995 pp., с.1 – 6.
40. The New Oxford Dictionary of English [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.oed.com>
41. 天地人物 [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A9%E5%9C%B0%E4%BA%BA%E7%89%A9/13038264>
42. 辞海 [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.cihai.com.cn/home>
43. 搜狗百科海 [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу:

<https://baike.sogou.com/v70132.htm>

44. 三国志 3-龙之命运[Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу:

<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E5%9B%BD%E5%BF%973-%E9%BE%99%E4%B9%8B%E5%91%BD%E8%BF%90/3184393>

45. 西游记之大圣归来 (游戏) [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу:

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E4%B9%8B%E5%A4%A7%E5%9C%A3%E5%BD%92%E6%9D%A5\\_\(%E6%B8%B8%E6%88%8F\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A5%BF%E6%B8%B8%E8%AE%B0%E4%B9%8B%E5%A4%A7%E5%9C%A3%E5%BD%92%E6%9D%A5_(%E6%B8%B8%E6%88%8F))

46. Honkai Impact 3D Official Website [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://honkaiimpact3.hoyoverse.com/global/en-us/fab>

47. 大 БКРС [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://bkrs.info>.

## ДОДАТКИ

Нижче подані ще приклади реалій використаних у грі "Хонкай Імпакт 3D".

1. Дім храму (家庙) - це традиційний китайський звичай відвідувати рідні будинки та храми під час святкувань та важливих подій. У грі "Хонкай Імпакт 3D" Дім храму є одним із місць, куди можна зайти та "відвідати" його.
2. Цінь (灵魂) - це слово, що означає "душа" або "дух" у китайській мові. У грі "Хонкай Імпакт 3D" Цінь є важливим елементом гри та використовується для опису різних персонажів та їхніх здібностей.
3. Даоїзм (道教) - це традиційна релігія в Китаї, яка базується на вченнях Лао-цзи та Чуан-цзи. У грі "Хонкай Імпакт 3D" Даоїзм є однією з основних тем та використовується для опису персонажів та їхніх здібностей.
4. СьєДжи (獬豸) - це міфічне створіння в китайській міфології, яке відоме своїм суддівським обов'язком розрізняти правду від брехні. У грі можуть бути згадки або зображення сьєджи, що символізують справедливість і суддівський принцип.
5. Апостоли (使徒) - це термін, який в грі використовується для опису послідовників могутніх ворогів, які контролюють сили Honkai.
6. Хімеко (姬子) - це ім'я одного з головних персонажів гри, яка є ветераном в боротьбі проти Honkai. Це китайське ім'я, яке може мати різні значення, включаючи "принцеса" або "дитина".
7. Сакура (櫻) - це слово, яке означає "вишня" в китайській мові. У грі "Honkai Імпакт 3D" це ім'я використовується для опису одного з персонажів, який має спеціальні здібності, пов'язані з квіткою вишні.

8. Монстр Хонкай (崩坏兽) - це термін, який використовується для опису різних видів монстрів Honkai, які з'являються в грі. Він поєднує слова "Honkai" (занепад) та "Beast" (звір).
9. Архонт (主神) - це термін, який використовується для позначення могутніх божественних істот, що мають велику силу та вплив у світі гри.
10. Ціпао (旗袍) - це традиційна китайська жіноча національна одяга. У грі "Honkai Impact 3D" деякі персонажі можуть мати костюми, що нагадують традиційні ціпао, що додає аутентичність та стиль культури.
11. ДзінВей (精卫) - це ім'я одного з персонажів в грі, яке походить з китайської міфології. Jingwei - це душа дівчинки, яка перетворилася у птаха, щоб намагатися заповнити океан землею. Це ім'я відображає китайську міфологію та легенди.
12. СюанЮан (轩辕) - це ім'я, пов'язане з китайською міфологією та історією. Хуануан - це один з найвідоміших легендарних правителів стародавньої Китаю, відомий як засновник китайської цивілізації та культури.
13. ГуЦін (古琴) - це традиційний китайський музичний інструмент, схожий на цитру. У грі можуть зустрічатися персонажі, які грають на guqin або мають зв'язок з цим інструментом, що підкреслює китайську музичну та культурну спадщину.
14. ДаДзі (妲己) - це ім'я персонажа, що походить з китайської міфології та легенд. Daji - це демонеса з китайської міфології, відома своєю красою та хитрістю. Її присутність у грі викликає асоціації зі стародавніми китайськими легендами та міфами.
15. ЦіЛін (麒麟) - це міфічне китайське створіння, схоже на жирафу з рогами та

лускою на спині. У грі можуть зустрічатися персонажі або монстри, пов'язані з цим міфічним створінням.

16. Яе Сакура (八重櫻) - це ім'я одного з персонажів, що походить з китайської міфології та японської культури. Yae Sakura - це дух-принцеса, пов'язана з квіткою вишні (sakura), яка відображає елементи японської культури в грі.

17. Фестиваль ліхтарів (元宵节) - це китайське свято, яке відзначається на 15-й день першого місяця за лунним календарем. У грі можуть бути спеціальні події або завдання, пов'язані з цим святом.

18. "Фестиваль ЦінМін" (清明节) - це китайське свято, відоме як "Фестиваль чистого світла" або "Фестиваль могил". Воно припадає на квітень та є часом вшанування предків. У грі можуть бути події або елементи, пов'язані з цим святом.

19. Зодіак (生肖) - це система, в якій рік народження пов'язаний з одним з 12 знаків тварин, що утворюють китайський зодіак. У грі можуть бути персонажі або події, пов'язані зі знаками зодіаку.

20. Легка справа (轻功) - це термін, що описує майстерність легкості руху або "легке плинання". У грі деякі персонажі можуть мати навички qinggong, які дозволяють їм пересуватися швидко та елегантно.

21. Мей (芽衣) - це ім'я одного з персонажів гри. Це китайське ім'я, яке може мати різні значення, включаючи "початок" або "молодий пагін".

22. Стратегія (棋谱) - це термін, що означає "шахова стратегія" або "книга шахів". У грі можуть бути елементи, пов'язані з шаховою стратегією або грою.

23. Похмурий дракон (苍龙) - це термін, який означає "сірий дракон" або "похмурий дракон". У грі "Honkai Impact 3D" можуть бути згадки або зображення цього міфічного створіння.

24. Зброя (斩马刀) - це термін, що означає "меч для забивання коней". У грі можуть бути зображені або використані мечі цього типу, які є традиційною китайською зброєю.
25. Корабель (天舟) - це термін, що означає "небесний корабель". У грі це може відноситися до космічних апаратів або технологій, які використовуються у футуристичному світі гри.
26. Перетворення (变化) - це слово, що означає "зміна" або "перетворення". У грі можуть бути персонажі або елементи, які мають здатність до метаморфози або змін форми.
27. ЛіЮе (璃月) - це ім'я одного з регіонів у грі, яке може бути перекладено як "скляний місяць". Цей термін походить з китайської мови і створює атмосферу імагінарного світу гри.
28. Історичний (古) - це слово, що означає "старовинний" або "древній". У грі можуть бути згадки про давні цивілізації, артефакти або місця, які мають зв'язок з китайською культурою та історією.
29. НюйВа (女娲) - це ім'я одного з міфологічних персонажів в китайській міфології. Nüwa - це богиня-творець, яка вважається матір'ю людства. У грі можуть бути згадки або зображення цього міфічного персонажа.
30. Мандарин (普通话) - це термін, що відноситься до стандартної китайської мови, відомої як путунхуа. У грі можуть бути діалоги або звуки, які використовуються в мандаринській мові.
31. Підказка (极星) - це термін, що означає "полярна зірка". У грі можуть бути згадки або символіка, пов'язані з цим надзвичайно яскравим і важливим астрономічним об'єктом.

32. Катана (劍) - це слово, що означає "меч" або "катана". У грі можуть бути персонажі, що володіють майстерністю меча або зброєю, що включає мечі.
33. Маленький товариш (宠物) - це слово, що означає "домашня тварина" або "уродженець". У грі можуть бути персонажі-тварини або супутники, які можуть бути зібрані та забезпечують певні переваги або підтримку гравцеві.
34. Тактика (阵) - це слово, що означає "формація" або "армія". У грі можуть бути битви або сцени, де гравець має формувати ефективні тактичні формації або армії для досягнення успіху.
35. ФуСі (伏羲) - це ім'я одного з легендарних богів в китайській міфології, якого вважають предком людства. У грі можуть бути згадки або зображення цього міфічного персонажа.
36. ЦіньДзьєн (青劍) - це термін, що означає "зелений меч". У грі можуть бути зображені або використані мечі зеленого кольору, які мають особливі властивості або значення.
37. Чан Е (嫦娥) - це ім'я богині-місяця в китайській міфології. У грі можуть бути згадки або зображення цього міфічного персонажа, пов'язаного зі світлом та магічними силами.
38. Безмежність (无极) - це термін, що означає "безперервний" або "безкрайній". У грі можуть бути використані елементи або назви, пов'язані з концепцією Wuji, що відображає глибину та безмежність світу гри.
39. Хмарочос (天宮) - це термін, що означає "небесний палац" або "небесний храм". У грі можуть бути зображені або згадані Tiangong, які відносяться до міфологічних місць чи світових будівель.
40. ХуанДі (黃帝) - це ім'я легендарного китайського імператора, вважається

прародичем китайського народу. У грі можуть бути згадки або зображення цього історичного персонажа.

41. Крижаний (绝情) - це термін, що означає "безпощадність" або "байдужість". У грі можуть бути персонажі або ситуації, пов'язані з цим поняттям, виражаючи безжальну або холодну поведінку.

42. Артефкт (灵器) - це термін, що означає "духовна зброя" або "духовний артефакт". У грі можуть бути згадки або предмети, що мають особливі магичні або духовні властивості.

43. Броненосний корабель (战舰) - це термін, що означає "бойовий корабель" або "броненосець". У грі можуть бути битви або сцени, де гравець використовує бойові кораблі для подолання ворогів.

44. Свята Земля (神州) - це термін, що означає "божественна земля" або "свята земля". У грі можуть бути регіони або локації, які носять назву Shenzhou, відображаючи священність або особливість цих місць.

45. ДзьєнМу (剑姆) - це ім'я одного з персонажів гри, яке походить з китайської мови. "Jianmu" означає "мати меча" і відображає силу, вольнодумство та визначну особистість цього персонажа.

46. Неосяжний (青云) - це термін, що означає "зелений хмара" або "небесна висота". У грі можуть бути локації або області, які носять назву "Qingyun" і відображають велич та висоту небесного світу гри.

47. Магічний (仙侠) - це жанр фантастичних китайських романів та кіно, що описують пригоди персонажів з надприродними здібностями. У грі "Honkai Impact 3D" можуть бути елементи жанру xianxia, які включають магію, містику та духовність.

48. Володарка (御姫) - це термін, що означає "імператриця" або "королева". У грі можуть бути персонажі, які втілюють роль управляючих жінок, що мають владу та велич.