

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

**ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ ЛЕКСИКИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В  
КОРЕЙСЬКОМОВНОМУ ПЕРЕКЛАДІ НА МАТЕРІАЛІ ГРИ «RESIDENT  
EVIL 4»: ЛІНГВО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ**

**Кваліфікаційна робота**  
освітнього ступеня «бакалавр»  
студентки 4 курсу бакалаврату  
освітньої програми  
*«Корейська мова і література  
та переклад, англійська мова»*,  
спеціальність – 035 «Філологія»/ 035.066 «східні  
мови та літератури (переклад включно), перша-  
корейська»  
**Олеся Русланівна САВЦЬКА**  
**Науковий керівник:**  
Асист. Тетяна ВАСЮХНО

«Допущено до захисту»  
Протокол засідання  
кафедри мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
протокол № 14 від «05 » червня 2024 року  
завідувач кафедри \_\_\_\_\_ (підпис)  
д.філол.н., доц. Наталя ІСАЄВА

КИЇВ  
2024

## АНОТАЦІЯ

Дослідницька робота на тему «Особливості відтворення лексики комп'ютерних ігор в корейськомовному перекладі на матеріалі гри «Resident Evil 4»: лінгво-культурологічні аспекти» присвячена аналізу перекладацьких трансформацій при відображенні лексики комп'ютерних ігор у корейськомовних субтитрах. Робота складається з двох розділів, кожен з яких має чотири підрозділи. Список літератури містить 49 джерел. Загальний обсяг роботи складає 72 сторінок.

Об'єктом дослідження є корейськомовні субтитри у відеогрі «Resident Evil 4». Предметом дослідження виступають перекладацькі стратегії та трансформації, що використовуються при перекладі комп'ютерних ігор. Метою дослідження є визначення специфіки відтворення лексики в комп'ютерних іграх та впливу на це культурних чинників. Основні завдання роботи включають теоретичний аналіз понять лінгвокультурології та перекладацьких трансформацій, дослідження специфіки перекладу відеоігор, порівняльний аналіз англomовного, корейськомовного та україномовного перекладу гри, а також розробку перекладацьких рекомендацій щодо адаптації відеоігор.

У процесі дослідження було застосовано комплекс методів, серед яких описовий, порівняльний метод, метод спостереження, класифікації, узагальнення, метод контекстуального аналізу, а також методи лінгвістичного, перекладацького та стилістичного аналізу. Застосування цих методів дозволило виявити специфіку передачі культурних елементів між англійською, корейською та українською аудиторіями та їх вплив на вибір перекладацьких трансформацій. Висновки дослідження можуть стати основою для подальших практичних розробок у галузі перекладу відеоігор, що сприятиме покращенню їх якості та задоволенню потреб гравців.

**Ключові слова:** відеоігри, переклад, лінгвокультурологія, субтитри, перекладацькі трансформації, адаптація, корейська мова.

## ABSTRACT

Research paper on the topic «Peculiarities of video game vocabulary reproduction in Korean translation based on the “The Resident Evil 4” game: linguistic and culturological aspects» is dedicated to the analysis of translation transformations in the reproduction of computer game vocabulary in Korean subtitles. The paper consists of two chapters, each containing four subsections. The list of references includes 49 sources. The total length of the paper is 72 pages.

The object of the study is the Korean-language subtitles in the video game "Resident Evil 4." The subject of the study is the translation strategies and transformations used in the translation of computer games. The aim of the study is to determine the specifics of vocabulary reproduction in computer games and the influence of cultural factors on it. The main tasks of the work include theoretical analysis of the concepts of linguocultural studies and translation transformations, study of the specifics of video game translation, comparative analysis of the English, Korean, and Ukrainian translations of the game, and development of translation recommendations for video game adaptation.

A comprehensive set of methods was applied in the study, including descriptive, comparative method, observation method, classification, generalization, contextual analysis method, as well as methods of linguistic, translation, and stylistic analysis. The application of these methods allowed for the identification of the specifics of the transmission of cultural elements between English, Korean, and Ukrainian audiences and their influence on the choice of translation transformations. The conclusions of the study can serve as a basis for further practical developments in the field of video game translation, contributing to the improvement of its quality and meeting the needs of players.

**Keywords:** video games, translation, linguocultural studies, subtitles, translation transformations, adaptation, Korean language.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>4</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЧНИХ АСПЕКТІВ ПЕРЕКЛАДУ .....</b>	<b>7</b>
1.1. Лінгвокультурологія як самостійний напрям лінгвістики .....	7
1.2. Місце міжкультурної комунікації в лінгвокультурологічному та перекладацькому аспекті .....	12
1.3. Стратегії перекладу та перекладацькі трансформації .....	15
1.4. Специфіка перекладу відеоігор .....	22
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1 .....</b>	<b>27</b>
<b>РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ВІДТВОРЕННЯ ЛЕКСИКИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У КОРЕЙСЬКОМОВНОМУ ПЕРЕКЛАДІ .....</b>	<b>30</b>
2.1. Ключові відмінності між локалізацією відеоігор у Південній Кореї та Україні та їх вплив на переклад .....	30
2.2. Порівняльний аналіз відображення, стратегій перекладу, та перекладацьких трансформацій ігрової лексики на матеріалі «Resident Evil 4» .....	34
2.2.1. Транслітерація та запозичення при перекладі елементів інтерфейсу.....	35
2.2.2. Емоційно та експресивно забарвлена лексика .....	47
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2 .....</b>	<b>58</b>
<b>ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....</b>	<b>60</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>63</b>
<b>СПИСОК СКОРОЧЕНЬ .....</b>	<b>68</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>69</b>
Додаток А. Статистичні дані результату опитування на тему «Якою мовою Ви зазвичай граєте ігри?».....	69
Додаток Б. Статистичні дані результату опитування на тему «Ви обираєте мову гри націлено, чи через відсутність українського перекладу?» .....	70
Додаток В. Статистичні дані результату опитування на тему «Я б грав/ ла краще / з більшим задоволенням якби був український переклад». ....	71

## ВСТУП

Ігри, комп'ютерні чи настільні, завжди займали важливе місце в житті людини. Останні поступово змінилися на різноманітні електронні пристрої, які люди використовують для розваг та відпочинку. Проте, з розвитком глобальної економіки та технологій, комп'ютерні ігри набули не лише розважального, але й комунікативного сенсу. Гравці з різних куточків світу мають можливість обмінюватися думками, поглядами та особливостями культур і менталітету в онлайн-чатах під час проходження ігор, соцмережах або на ігрових форумах. Велике різноманіття жанрів ігор та особливостей механіки гри, а також стиль та якість графіки відкриває великі можливості для покращення обміну культурним досвідом. Так само, як південнокорейська поп-музика, яка завойовує популярність в Україні, продовжує зацікавлювати все більше людей у просуванні культури Південної Кореї, так і ігри можуть сприяти зміцненню зв'язків між Кореєю та Україною не лише на державному рівні, але й на соціальному, надаючи гравцям можливість обмінюватися досвідом, знаннями та мовами.

Відеоігри є важливою платформою для укріплення міжкультурної комунікації, а отже повинні бути розроблені на високому рівні, особливо згідно з принципами лінгвокультурології, аби користувач отримав максимум задоволення від проходження, не відволікаючись на недоліки та неточності.

Саме тому важливий правильний, відповідальний підхід до розробки гри з урахуванням таких аспектів як зручна механіка, зрозумілі правила чи інтерфейс, і що не менш важливо – мова. Зважаючи на те, як швидко певна гра може набути популярності в кожній країні, перед перекладачами постає важливе завдання адаптування вмісту, враховуючи не лише мовні, але й культурні особливості країни-виробника та споживача.

Дослідження лексичних і культурних аспектів перекладу на прикладі популярної гри «Resident Evil 4» дозволить виявити специфіку відтворення культурних елементів у корейськомовному перекладі.

**Актуальність** теми дослідження полягає у необхідності напрацювань у галузі адаптації відеоігор з корейської та на корейську мову, яких на сьогодні в Україні недостатньо.

**Наукова новизна** дослідження полягає в першому детальному аналізі корейськомовних субтитрів у комп'ютерній грі «Resident Evil 4», що дозволяє вивчити конкретні приклади адаптації тексту для корейської аудиторії. Вивчаються перекладацькі стратегії та трансформації, використані у корейськомовному перекладі відеоігор. Використання порівняльного аналізу корейськомовного перекладу гри у вигляді субтитрів дозволяє виявити специфіку передачі культурних елементів між англійською, корейською та українською аудиторіями, що є новим підходом в дослідженнях цього типу.

**Об'єктом** дослідження є корейські субтитри у відеоігрі «Resident Evil 4».

**Предметом** дослідження є перекладацькі стратегії та трансформації, які використовуються у корейськомовному перекладі комп'ютерних ігор.

**Метою** дослідження є визначення специфіки відтворення лексики в комп'ютерних іграх та впливу на це культурних чинників.

Для реалізації мети дослідження визначені наступні **завдання**:

1. Охарактеризувати поняття лінгвокультурології та її понятійно-термінологічний апарат з теоретичної точки зору.
2. Виокремити основні типи перекладацьких стратегій, перекладацьких трансформацій та критерії їх вибору при культурній адаптації тексту.
3. Дослідити специфіку перекладу відеоігор та особливості застосування перекладацьких трансформацій.
4. Провести порівняльний аналіз англо-, корейсько- та українськомовного перекладу гри у вигляді дубляжу та субтитрів й дослідити вплив лінгвокультурних чинників на вибір перекладацьких трансформацій.

У процесі дослідження ми вдавалися до наступних наукових **методів**: описовий, порівняльний, спостереження, класифікації, узагальнення, порівняльний (компаративний) аналіз перекладу, метод контекстуального аналізу, метод лінгвістичного і перекладацького аналізу а також метод

стилістичного аналізу задля встановлення стилістичних особливостей текстів оригіналу й перекладу.

**Матеріалом** дослідження є сучасна американсько-японська відеогра у жанрі survival-horror «Resident Evil 4», її англomовні й корейськомовні субтитри та неофіційна українська локалізація гри у вигляді субтитрів від автора під нікнеймом «Кіндрат Книш».

**Теоретичне значення** роботи полягає у розширенні теоретичної бази лінгвокультурології та перекладознавства в контексті адаптації відеоігор. У роботі окреслено ідеї та підходи до теорії перекладацьких стратегій та трансформацій, що використовуються при адаптації комп'ютерних ігор чи інших культурно значущих продуктів. Дослідження поєднує різні наукові підходи (лінгвістика, культурологія, перекладознавство), що сприяє розвитку інтердисциплінарних зв'язків у науці.

**Практичне значення** роботи полягає у тому, що результати дослідження допоможуть розробити більш ефективні методики адаптації відеоігор для різних мовних аудиторій. Виявлені особливості перекладу сприятимуть покращенню якості локалізації відеоігор в Україні, яка перебуває на початковій стадії розвитку, що підвищить рівень задоволення користувачів. Адекватний переклад та адаптація відеоігор сприятимуть кращому розумінню та взаємопроникненню культур. Робота може стати основою для навчальних програм з лінгвокультурології та перекладознавства, а також для підготовки фахівців з локалізації українських відеоігор на корейську мову та навпаки.

**Структура.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, списку умовних скорочень та додатків. Обсяг основного тексту – 59 сторінок, загальний обсяг роботи – 72 сторінки.

## **РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи дослідження лінгвокультурологічних аспектів перекладу**

Для проведення якісного, адекватного перекладу відеоігор або будь-якого іншого матеріалу перекладач повинен бути достатньо обізнаним в основах теорії і практики перекладу, а також мати навички в міжкультурній комунікації, які дозволяють: розуміти та враховувати культурні особливості цільової аудиторії; адекватно передавати культурно специфічні реалії та контексти; володіти гнучкістю у використанні перекладацьких стратегій для подолання культурних бар'єрів; забезпечувати точність та відповідність перекладу оригінальному змісту, зберігаючи при цьому культурний колорит; використовувати прийоми адаптації тексту для полегшення сприйняття інформації цільовою аудиторією та інше. Використання лінгвокультурологічних знань дозволяє перекладачам опанувати вищезгадані навички для досягнення адекватності перекладу.

### **1.1. Лінгвокультурологія як самостійний напрям лінгвістики**

Лінгвокультурологія отримала статус окремої самостійної дисципліни наприкінці ХХ на початку ХХІ століття як наслідок підвищеного інтересу науковців до глибокого дослідження проблеми взаємозв'язку культури та мови.

Значне підвищення інтересу до проблем лінгвокультурології в наш час може бути зумовлене такими причинами: стрімка глобалізація світових проблем, об'єктивна інтегративна тенденція розвитку гуманітарних наук, необхідність освоєння лінгвістами здобутків представників суміжних галузей знань; розуміння мови як засобу концентрованого осмислення колективного досвіду, що закодований у всьому багатстві значень слів, фразеологічних одиниць, загальновідомих текстів та інші.[10]

Дослідженням проблеми зв'язку мови та культури займалися В. В. Красних, В. А. Маслова, О. О. Селіванова, В. М. Манакін, В. М. Телія, Л. В. Савченко, Ю. С. Степанов, В. І. Карасик, Є. М. Верещагін, В. Г. Костомаров, В. В. Жайворонок, В. І. Кононенко, А. Вежбицька, Л. Вітгенштейн, Л. Вайсгербер, Д. Лакоффа, Р. Ленекер, Е. Стратерн та ін. Серед українських мовознавців цю

проблему досліджували В. Ващенко, І. Чередниченко, М. Кочерган, В. Кононенко, О. Левченко та інші. Базу цієї дисципліни закладено в працях таких вчених як О. О. Потебня, Е. Бенвеніст, Г. Пауль, В. Гумбольдт та ін.

Саме український мовознавець О. О. Потебня та німецький В. фон Гумбольдт висунули ідею мови як носія культурного коду нації. Останній, В. фон Гумбольдт, один із найбільш впливових лінгвістів ХІХ століття, вважав що «мова – наче зовнішній прояв розуму народів. Їхня мова – це їхня душа, а їхня душа – це їхня мова. Їх неможливо уявити коли-небудь повністю тотожними». Він був першим науковцем, який сформулював принципи, згідно з якими мова – система, яка взаємодіє з культурою та сприйняттям світу.[39]

Не менш важливий вклад у розвиток лінгвокультурології як дисципліни зробили Е. Сепір і Б. Уорф. Науковці поділяли ідею Гумбольдта про мову як носій коду нації та стверджували, що мова певною мірою впливає на культуру, а остання на першу. Вони розробили так звану гіпотезу лінгвістичної відносності, яку ще називають гіпотезою Сепіра-Уорфа, яка стверджує, що мова, якою ми говоримо, впливає на наше сприйняття світу. Згідно з цією теорією, люди, які володіють різними мовами, бачать світ по-різному, адже їхні мови по-різному описують реальність. Різні мови по-різному виконують категоризацію об'єктів, подій та понять, що може призводити до відмінностей у сприйнятті та інтерпретації інформації.

Яскравим прикладом цього явища слугують відмінності у сприйнятті сюжету чи сенсу певних кінофільмів, книг чи ігор при їх адаптації відповідно до культурних особливостей країн перекладачів. Так, практично неможливо перекласти жарт через певні морфологічні особливості мови, риму, гру слів тощо. Використання гумору та каламбурів у деяких відеоіграх унеможливило адаптацію повідомлення без втрати сенсу, тож можуть знадобитися стратегії компенсації. [42] У таких випадках часто жарт замінюють зрозумілим для реципієнта або ж дослівним перекладом, в результаті чого у глядача втрачається сприйняття певного персонажа у його оригінальному амплу. На прикладі досліджуваної нами гри, «Resident Evil 4», легендарну серед

прихильників персонажа Леона у грі слів «Nighy night, knights» корейською мовою було перекладено дослівно: «어! 잘 자라고, 기사 양반들.», через що корейські гравці просто не зрозуміли важливість цієї фрази у формуванні уявлення про персонажа, тож вони не до кінця змогли сформувати образ героя у своєму сприйнятті.

Лінгвокультурологія є відносно новою наукою, сформованою на межі таких окремих галузей лінгвістики, як етно- та соціолінгвістика, проте проблематика є ширшою, ніж у першій. Розглядати переклад з перспективи лінгвокультурології є більш доцільним, адже на відміну від етнолінгвістики, спрямованої на реконструкцію етно уявлень за даними мови в діячій, лінгвокультурологія досліджує історичні та сучасні особливості взаємодії мови та культури – етнічної, світової, групової – в «діапазоні (національної) самосвідомості і її мовної репрезентації». [11] Щодо відмінностей з соціолінгвістикою, лінгвокультурологія досліджує мову в контексті культури, а соціолінгвістика – мову в контексті суспільства. [32]

Переважає більшість лінгвокультурологічних розвідок здійснюється в межах антропоцентричної парадигми, де визначальним постає суб'єкт пізнаваного, продуцент, який живе в мові, продукує її та якого можна пізнати через продуковані ним тексти [8] і за допомогою цих знань відтворити текст іншою мовою відповідно до її культурних особливостей.

Спираючись на визначення мовознавців М. П. Кочергана та О. О. Селіванової, можемо трактувати лінгвокультурологію як науку, що вивчає зв'язок між мовою та культурою; досліджує мовні явища в їх обумовленості культурою та мовні механізми, які забезпечують культурну самоідентифікацію людини, а також способи, за допомогою яких мова відображає та конструє культурні концепти, цінності та уявлення. Ми вважаємо, що лінгвокультурологія достатньо сформована, щоб називати її самостійною наукою, адже вона має свій об'єкт, предмет і методологію досліджень. [14] [34]

Об'єктом лінгвокультурології є мова як феномен культури в їх паритетному цілісному взаємозв'язку і з індивідуальною/колективною свідомістю. [23] На противагу, науковиця А. І. Бондаренко вважає об'єктом лінгвокультурології не мову, є мовні системи та їхні дискурсивні площини, які продукують і реалізують культурно значущі відомості, а предметом – способи вербалізації таких даних у мовній системі та мовленні [2].

Предметом дослідження лінгвокультурології є специфічні мовні одиниці, які містять обов'язковий культурний компонент значення та мають «культурно-значущий зміст» (В. Красних), або «культурно-значущу інформацію» (В. Маслової; О. Селіванова). [16] [22] [34]. Такими одиницями можуть бути: безеквівалентна лексика і лакуни; міфологізовані мовні одиниці; пареміологічний фонд мови; фразеологічний фонд мови; еталони, стереотипи, символи; метафори й образи мови; стилістична будова мов; мовленнєва поведінка; область мовленнєвого етикету. [23]

Існує кілька формулювань мети лінгвокультурології, кожне з яких має свої особливості. Формулювання мовознавиці В. А. Маслової робить акцент на механізмах мовного втілення культури [22], О. О. Селіванової – на картині світу [34], а В. Н. Красних – на дослідженні культурного простору [16].

До початку ХХІ століття сформувався понятійно-термінологічний апарат лінгвокультурологічного дослідження, проте він досі не є точно окресленим. До основних понять лінгвокультурології входять мова, культура, свідомість, мовна картина світу, мовна свідомість, культурний простір, лінгвокультурна ідентичність, лінгвокультурний код, лінгвокультурний концепт тощо. Коротко окреслимо одні з функціональних ключових термінопонять лінгвокультурології: лінгвокультурний код, лінгвокультурему, концепт та концептуальну картину світу.

Код у його широкому розумінні – це система символів для передавання, обробки й зберігання різної інформації; спосіб запису інформації. [14] У вузькому розумінні, тобто у дискурсі лінгвокультурології, ця інформація – це елементи культури, які передаються, обробляються та зберігаються в

лінгвокультурах – комплексних міжрівневих одиницях, форму яких складає єдність знака та мовного значення, а зміст – єдність мовного значення і культурного сенсу. [5] О.П. Матузкова пояснює поняття лінгвокультурами менш стисло – це мовні одиниці з яскравим культурним забарвленням. Від слова їх відрізняє наявність не лише семантичного, але й значно глибшого позамовного культурного сенсу, який відображається відповідним знаком. [23] Отже, лінгвокультура - це не просто слово чи фраза, а й комплекс мовних та культурних значень, що тісно переплетені між собою. Вона є носієм певної культурної інформації, яка може бути зрозуміла лише людям, які знайомі з цією культурою.

Розглянемо декілька прикладів відображення культурного коду в лінгвокультурах корейської мови: 밥 (*паб*) - це не просто слово, яке означає «рис», але й символ їжі та добробуту; 한복 (*ханбок*) - це традиційний корейський одяг, який використовується для особливих випадків. Він символізує красу, елегантність та зв'язок з минулим; 태극기 (*тегиккі*) - це прапор Південної Кореї. Він зображує символ інь-янь, який називається 태극 (*тегук*), і символізує гармонію, баланс та єдність. Через необізнаність в культурних нюансах та символізмі можна припуститися помилок та викликати непорозуміння при перекладі лінгвокультурами, що може спричинити втрату змісту початкового тексту та відповідно спотворення його сприйняття реципієнтом, а також неправильного відображення картини світу конкретної нації/спільноти/групи.

Згідно з лінгвістом В.І. Карасик, «картина світу» – це «цілісна сукупність образів дійсності в колективній свідомості» [10]. Саме ці образи закладаються у лінгвокультурах та є тісно пов'язаними з культурним кодом. Картина світу формують концепти та зв'язки між ними, через що її іноді називають концептуальною картиною світу [35].

Поняття концепту є одним з центральних у лінгвокультурологічних та когнітивно-лінгвістичних дослідженнях. Його визначення диференціюються з-

поміж науковців. Українська мовознавиця Ж. Краснобаєва-Чорна називає поняття концепту «багатовимірним утворенням» з багатьма диференційними ознаками, яке допомагає пізнавати світ, структурувати та окреслювати його. [15] В. А. Маслова визначає концепт як «семантичне утворення, відзначене лінгвокультурною специфікою, що тим чи іншим чином характеризує носіїв певної мови». [22] Українська лінгвістка О. П. Левченко – як одиницю ментального рівня, яка у певній картині світу виконує роль стрижневого елемента. [20] Влучно зазначає український учений М. М. Полюжин: «Назвати що-небудь концептом означає реконструювати його внутрішній зміст у межах ментальної діяльності мовної спільноти загалом та її репрезентантів зокрема». [27] Дослідження М. М. Полюжина підкреслюють, що концепти не є просто словами, а складними уявленнями, що формуються та існують у межах ментальної діяльності мовної спільноти. Ці уявлення не є універсальними, а залежать від культури, мови та контексту, в якому вони використовуються. До прикладу, у корейській мові концепт «체면», що у перекладі «обличчя» або «честь», означає репутацію, гідність та честь людини. Він підкреслює важливість зовнішнього вигляду людини в корейському суспільстві та його впливу на соціальний статус.

Отже, лінгвокультурологія – інтеграційна, динамічна, та відносно нова галузь мовознавства, яка постійно розширює свої межі та поглиблює знання про зв'язок мови та культури. Лінгвокультурологічна компетентність перекладача є необхідною при адаптованні текстів до іншомовної аудиторії для досягнення адекватності перекладу, укріплення міжкультурних зв'язків, уникнення непорозумінь та культурних конфліктів.

## **1.2. Місце міжкультурної комунікації в лінгвокультурологічному та перекладацькому аспекті**

Згідно з американським антропологом і лінгвістом Едвардом Холлом, «культура сама по собі є комунікацією, а комунікація культурою». [21] Водночас «дзеркалом» культури виступає мова. Вона відображає

світосприйняття та специфічні особливості менталітету певної нації, її світобачення, тип мислення та індивідуальність.

Розглядати мову як інструмент вивчення людської свідомості та пояснення специфічних рис їхнього мислення в культурологічному аспекті почали відносно недавно. Ще декілька десятиліть тому мова та культура не надто активно зіставлялися та розглядалися як окремі явища, проте наприкінці ХХ століття проблема «людина – мова – культура» почала все активніше піддаватися аналізу.

У сучасному світі глобалізація спричиняє розширення доступу до економічної, політичної та культурної комунікації. Міжкультурна комунікація відіграє все більш значущу роль у різних сферах життя, таких як бізнес, освіта, туризм, дипломатія тощо. Вивчення міжкультурної комунікації на пострадянському просторі розпочалося у 1990-х роках на ґрунті практики викладання іноземних мов, перекладознавства та лінгвокультурології. Сьогодні, у зв'язку з глобальними міграційними та інтеграційними процесами, виникла гостра потреба у викладанні цієї дисципліни. [2] Актуалізувалася потреба не лише в глибоких знаннях морфології, синтаксису та лексики певної мови, а й у володінні базовими навичками міжкультурної комунікації, а саме: здатністю розуміти та поважати культурні відмінності, виявляти емпатію, уникати стереотипів, приймати культурні нюанси, ефективно взаємодіяти з представниками інших культур, використовуючи адаптивність і відкритість до нових ідей та думок. Вони допомагають уникнути непорозумінь чи конфліктів, а також розвивати уміння адаптувати своє спілкування до культурного контексту.

Міжкультурна комунікація ґрунтується на комплексному розумінні людської взаємодії в контексті різних культур. Учена Т. Г. Грушевицька влучно підкреслює: «Скільки існує етнічне й культурне розмаїття людства, стільки ж люди прагнуть зрозуміти поведінку представників чужих культур». [7] Ця сфера тісно переплітається з низкою академічних дисциплін, які надають їй знання та інструменти для дослідження та практики, а саме:

культурологія, мовознавство, етнологія психологія, соціологія, лінгвокраїнознавство, етнолінгвістика, психолінгвістика, прагмалінгвістика, когнітивна лінгвістика, соціолінгвістика та лінгвокультурологія.

Згідно з В. М. Манакіним, міжкультурна комунікація як результат взаємодії культур спирається на здобутки культурології – комплексної науки, що вивчає всі аспекти функціонування культури від причин зародження до різних форм її історичного самовираження, і лінгвокультурології – інтегрованої науки про взаємозв'язок мови та культури в усіх формах взаємодії. [21]

О. О. Селіванова пропонує більш детальне визначення, стверджуючи, що міжкультурна комунікація спрямована на аналіз параметрів, особливостей міжкультурного спілкування, соціокультурних чинників його оптимізації; на формування практичних навичок і вмінь спілкування із представниками інших культур і субкультур. [33]

Отже, міжкультурна комунікація відбувається не лише на міжнародному, а також й на індивідуальному і груповому рівні. Вона охоплює всі сфери життя, від міжнародних відносин до повсякденного спілкування. Учасниками міжкультурної комунікації є не лише етноси, а й окремі люди, соціальні верстви, вікові групи, гендерні групи, покоління та цілі нації. [17] Це складний процес, який виходить за рамки простого спілкування між людьми з різних етнічних груп. Саме тому представники різних культур у процесі безпосереднього спілкування мають долати мовні бар'єри, а також відмінності етнічного й соціокультурного характеру. [17]

Важлива роль у виникненні комунікативних бар'єрів належить неповному володінню мовцями лінгвокультурними нормами спілкування, які є загальноприйнятими та нормативними в конкретній національній лінгвокультурі. Саме тому комуніканти, а особливо перекладачі, мають володіти не лише базовими установками в лінгвістиці, але й бути компетентними комунікативно, інтеркультурно, соціокультурно та етично. Перекладач повинен розуміти соціальні та політичні контексти, в яких відбувається комунікація.

Формування міжкультурної компетентності, необхідних знань про різні народи та культури з метою уникнення міжетнічних та міжкультурних конфліктів та встановлення комфортних умов спілкування в різних сферах та життєвих ситуаціях є завданням міжкультурної комунікації [21], вирішення якого й вивчає лінгвокультурологія. Лінгвокультурологічні дослідження відіграють важливу роль у розумінні міжкультурної комунікації. Ці дослідження, як зазначають науковці Риженко М.А. та Ємець О.А., «фокусуються на поведінці людей, що стикаються з культурно обумовленими відмінностями в мовній діяльності й наслідками цих відмінностей». [31] Важливість лінгвокультурологічних досліджень полягає в потребі покращення комунікативних навичок через розуміння культурно обумовлених відмінностей у мовній діяльності.

Ефективна міжкультурна комунікація ґрунтується на розумінні не лише мовних, але й культурних аспектів, адже мова та культура тісно взаємопов'язані та взаємообумовлюють одна одну. Лінгвокультурологія, як міждисциплінарна наука, що поєднує мовознавство та культурологію, надає цінні інструменти для дослідження та аналізу феномена міжкультурної комунікації.

### **1.3. Стратегії перекладу та перекладацькі трансформації**

Стратегія у перекладознавстві є досить неоднозначним терміном та досі немає єдиного точно визначення (наприклад відсутність терміну в «Тлумачному перекладацькому словнику» Л.Л. Нелюбіна). Її також називають «тактикою перекладу», «перекладацькою стратегією» або «стратегією перекладача». Вибір стратегії (методу) перекладу залежить не лише від суб'єктивних уподобань перекладача, але й від таких чинників як цільова аудиторія перекладу і стан цільової полісистеми; кількість наявних перекладів певного твору в цільовій літературі [12]; ]жанрові та стильові особливості; бажаний ступінь еквівалентності й наближеності до оригіналу; мета перекладу; соціальна норма перекладу [24] та інші.

Адекватний, правильний переклад неможливо здійснити лише ґрунтуючись на основах лінгвістичного перекладу (зіставлення текстів

оригіналу та перекладу; встановлення лексичних, граматичних, семантичних відповідностей; виявлення перекладацьких закономірностей; розробка способів перекладу; визначення критеріїв еквівалентності перекладу). [2] Окрім перекладу одиниць відповідно до їх семантики, синтаксису, морфології, фонетики, прагматики, орфографії та морфеміки, перекладач повинен звертати свою увагу на не менш важливу складову – культурний чинник. При перекладі текстів з однієї мови на іншу (особливо якщо це мови країн, які віддалені одна від одної з різним історично сформованим світобаченням) важливу роль відіграють саме аксіологічні аспекти перекладу (оцінка перекладу з погляду естетичної еквівалентності; роль мови перекладу в розвитку духовної культури; значення перекладу в становленні моральних підвалин суспільства). Залежно від жанрових та стилістичних особливостей тексту до перекладача висувають певні вимоги, яких він має дотримуватися задля досягнення адекватності перекладу.

Згідно з Н. Бондаренко «найголовніше завдання перекладача – досягнення семантичної еквівалентності перекладу текстові-оригіналу. Розбіжність граматичної будови мов, семантичних полів лексичних та фразеологічних одиниць призводить до необхідності використання спеціальних перекладацьких дій, які об'єднані поняттям «перекладацькі трансформації». [3] Перекладач, аби знайти «баланс» між культурами, повинен бути достатньо лінгвокультурно (лінгвістично, культурологічно та комунікативно) компетентним. З метою здійснення якісного адекватного перекладу потрібно враховувати культурні особливості, національні символи, соціокультурні конотації, що закладені в лінгвокультурах [23], та інтерпретувати їх залежно від стилістичних, морфологічних, семантичних, синтаксичних особливостей мови, на яку здійснюється переклад. Інструментом виконання цього завдання є перекладацькі трансформації. Отже, головне завдання перекладача – ефективне застосування перекладацьких трансформацій, які допомагають досягти точності передачі всієї інформації, яка міститься в тексті-оригіналі». [3]

Думку Н. Бондаренко поділяє лінгвіст В.Н. Комісаров, стверджуючи що в теорії перекладу досить одного центрального терміна - еквівалентність. І справді, у цьому випадку можна знівелювати значенням адекватності при перекладі, адже його метою є саме досягнення комунікативної відповідності, яка реалізується за допомогою підбору семантично близьких до тексту оригіналу одиниць-еквівалентів. [4] В.Н. Комісаров вважає, що стратегія перекладу будується на розумінні того, що будь-яка частина тексту може представляти явні чи приховані перекладацькі проблеми, звідки впливає повага до оригіналу, неприпустимість бездумних або поверхневих рішень. [4]. Український мовознавець В.В. Коптілов також прирівнює еквівалентність до адекватності, стверджуючи, що «перекладацькі трансформації – це численні та якісно різноманітні перетворення, які здійснюються задля досягнення перекладацької еквівалентності («адекватності») перекладу всупереч розбіжностям у формальних та семантичних системах двох мов». [13]

Після визначення вимог та завдань до перекладача, варто розрізнити терміни перекладацька стратегія, перекладацькі дії та перекладацькі трансформації.

Науковці дають такі визначення стратегій перекладача: загальна програма, установка чи набір установок, що обираються перекладачем для реалізації перекладу конкретного тексту з конкретною метою в конкретній ситуації (за Д.Н. Шлепньовим); комплекс конкретних дій перекладача при перекладі конкретного тексту на кожному з етапів перекладу (за І. С. Алексеевою). [37] [1]

За німецьким вченим-лінгвістом Х. Крінгсом, перекладацькі стратегії поділяються на макростратегію та мікростратегію. Мікростратегія – це способи розв'язання однієї проблеми, а макростратегія – це способи розв'язання декількох перекладацьких проблем (передперекладацький аналіз, переклад та редагування). [44] Макро- та мікростратегії не можна використовувати роздільно, оскільки макростратегія визначає мікростратегію. [6] Після загального аналізу тексту (макростратегія) перекладач має визначити стратегії

для перекладу окремих одиниць (мікростратегія). Наприклад, перед перекладом відеогри варто ознайомитися з жанром та його особливостями, дослідити переклади ігор цього ж жанру іншими спеціалістами, визначити стилістичну специфіку, рейтинг (як от системи рейтингування ігор типу ESRB або PEGI) і після цього процесу опрацьовувати окремі одиниці як інтерфейс користувача (UI), меню, імена, стилістично та культурно забарвлені лексеми тощо.

Питання цензури в ігровій індустрії є суперечливим, і насильство – не єдиний аспект, на який звертають увагу організації, як європейська рейтингова система відеоігор (PEGI). Сексуальні конотації, такі як у серії GTA, або політичні елементи також можуть створювати труднощі при адаптації відеоігор. Багато екшн-ігор заборонені в деяких країнах Азії та Близького Сходу через історичні події, які відтворюються в цих іграх, або ж надмірну жорстокість та вразливий контент. [38] До прикладу, досліджувана нами гра «Resident Evil 4» заборонена у Китаї, а в японській версії відредаговано надто жорстокі елементи (при умові, якщо обрати японську мову гри).

Перекладацькі дії – це сукупність усіх можливих дій для виконання перекладу, а перекладацькі стратегії – це свідомо обраний алгоритм дій при перекладі одного конкретного тексту. [1] Перекладознавець А. Д. Швейцер вважає перекладацькі дії складовою стратегії, трактуючи її як «програма перекладацьких дій». [36]

Перекладацька трансформація є перетворенням, модифікацією форми і змісту в перекладному тексті з метою досягнення балансу різних видів інформації та прагматичного впливу на адресата порівняно з текстом оригіналу. [33] Проте це не єдине визначення перекладацьких трансформацій, адже науковці по-різному трактують дане поняття. Так само диференціюються за своїм змістом класифікації перекладацьких трансформацій (далі – ПТ).

Науковці Я. Рецкер та Т.А. Казакова поділяють ПТ на два типи: лексичні та граматичні. Я. Рецкер до лексичних відносить диференціацію, конкретизацію та генералізацію значень, смисловий розвиток, антонімічний переклад, цілісне перетворення та компенсацію втрат в процесі перекладу; до граматичних: повні

та часткові трансформації. [30] Натомість Т.А. Казакова лексичними ПТ називає транскрипцію, транслітерацію, калькування, семантичну модифікацію, опис, коментування і змішаний переклад; граматичними: заміну, додавання, приєднання, поширення, антонімічний та нульовий переклад. [9]

Такі вчені, як Р. Міньяр-Белоручев [25], А.М. Фітерман і Т.Р. Левицька [19] поділяють ПТ на три типи: лексичні, граматичні та семантичні.

І. С. Алексеева пропонує чотири типи ПТ: перестановки, заміни, додавання та опущення, а також окремо лексико-граматичні трансформації: компенсацію, антонімічний та описовий переклад, [1] що частково збігається з поглядом на проблему В. Комісарова.

У нашій роботі при аналізі та перекладі матеріалу ми вважаємо класифікацію лінгвіста В. Комісарова оптимальною базою у дослідженні проблеми, який виокремлює такі види трансформацій:

1. Лексичні: транскрибування та транслітерацію, калькування, лексико-семантичні заміни (конкретизація, генералізація, модуляція).

2. Граматичні: синтаксичне уподібнення (дослівний переклад), граматичні заміни (заміни форм слова, частин мови, членів речення), членування і об'єднання речень.

3. Комплексні, або лексико-граматичні, до яких належать експлікація (описовий переклад), антонімічний переклад та компенсація. [4]

Як бачимо, існують різні класифікації ПТ, кожна з яких певним чином доповнює одна одну. Багато зі згаданих типів дуже часто ПТ можна помітити у перекладах ігор. Наприклад, у перекладі з англійської на корейську мову можна часто прослідкувати транскрибування та транслітерацію (через велику кількість англійських запозичень у корейській мові), конкретизацію (особливо стосовно реалій), концептуальні (через різницю культур) і граматичні заміни через належність мов до різних мовних сімей тощо.

Структурні трансформації – один із методів породження вторинних мовних структур, який полягає в повному або частковому транспортуванні форми слова однієї мови в систему іншої. До них входять транслітерація,

транскрипція, транскреція, калькування, описовий переклад, наближений переклад і трансплантація. Дамо визначення деяким із них.

Транскрипція і транслітерація – це способи перекладу лексичної одиниці оригіналу шляхом відтворення її форми за допомогою літер мови перекладу. Під час транскрипції відтворюється звукова форма іншомовного слова, а під час транслітерації його графічна форма.

Трансплантація – перенесення слів і висловів у текст перекладу в іноземному написанні для надання тексту автентичності.

Транскреція – інтра / інтерлінгвальна реінтерпретація оригінального твору, підлаштованого під цільову аудиторію, що вимагає від перекладача створення нових концептуальних, лінгвістичних і культурних конструктів, які б компенсували відсутність або нестачу існуючих. [43]

Усі ці трансформації відбуваються у межах двох найпоширеніших стратегій перекладу (особливо у відеоіграх): форенізації і доместикації.

Стратегії форенізації та доместикації (foreignization and domestication) запропонував американський теоретик кінця минулого століття Л. Венуті. Доместикацію науковець називає «етноцентричною редукцією іншомовного згідно з цінностями цільової мови» («ethnocentric reduction of the foreign text to values of a target-language»), форенізацію – «етнодевіантним тиском на культурні цінності цільової мови» («ethnodeviant pressure on cultural values of a target-language»). [46] В українському перекладознавстві використовують терміни «форенізація» і «доместикація», а також «одомашнення» та «очуження».

Можна припустити, що кожен перекладений текст є певною мірою одомашненим, «стає своїм, тому що навіть за ідеальної тотожності з оригіналом переклад вносить у твір нове, національне, бо народ приймає чужий художній скарб не на математичні знаки, а на образи своєї мови, в яку він вклав своє натхнення, свою творчість як основний капітал». [18]

Український перекладознавець О. В. Ребрій аргументує, що стратегія одомашнення покликана до максимально точного відтворення смислу, тобто

спрямована на передачу суті, у той час, як стратегія очуження акцентує на відтворенні формальних особливостей, тобто фокусується на формі. Обираючи підхід з підтримки смислу, перекладач свідомо усуває всі бар'єри перед розумінням тексту, відмовляючись від формальних деталей, які можуть ускладнити сприйняття для іншомовного читача. Натомість при виборі стратегії, спрямованої на форму, перекладач зазвичай звертає увагу на точність відтворення складних аспектів побудови оригінального тексту, навіть якщо це може вплинути на зрозумілість, при цьому враховуючи маркери індивідуального стилю автора або мовностилістичні риси епохи або стилю. [29]

Іншими словами, якщо переклад відповідає стандартам мови, літератури та культури реципієнта і здається таким, начебто це оригінал, перекладач стає невидимим. У певному аспекті такий наслідок доместикації сприймається негативно, адже втрачається оригінальність початкового тексту. Для того, аби читачі не відчували втручання перекладача при читанні, він повинен провести глибоке дослідження специфіки перекладу певного тексту, прочитати приклади перекладу схожих за стилем / жанром та на тій же мові інших фахівців, ознайомитися з культурними особливостями та манерою спілкування (якщо текст художній або є сценарієм з великою кількістю діалогів) тощо. Наприклад, якщо при перекладі відеоігор країн Заходу на корейську мову використовується синтаксичне уподібнення, з великою ймовірністю для корейців така манера буде дещо дивною. Для корейської мови характерна емотивність, вигуки, різноманіття інтонацій, яка вирізняє її з-поміж інших. Щоб відобразити її у тексті, перекладач повинен в міру «одомашнити» текст оригіналу до манери корейської мови, наситити текст вигуками чи емоційно забарвленими одиницями, щоб при цьому водночас передати манеру спілкування корейців та зберегти атмосферу оригінальної культури.

Отже, основним завданням перекладача є формування власної стратегії перекладу, підбір перекладацьких дій як інструменту цієї стратегії, а також проведення глибоких досліджень для коректного відтворення реалій певної мови.

#### 1.4. Специфіка перекладу відеоігор

Глобалізаційні процеси та підвищення доступності до нових технологій спричинили стрімкий розвиток ігрової індустрії. Відповідно виникла потреба, а разом з нею й інтерес науковців, до проблеми перекладу відеоігор. У розв'язанні цієї проблеми свій внесок зробили такі іноземні науковці як М. Ф. Бернал-Меріно (M. A. Bernal-Merino), А. Ф. Косталес (A. F. Costales), Г. М. Чендлер (H. M. Chandler), М. О'Хаган (M. O'Hagan), К. Мангірон (C. Mangiron), А. Пем (A. Pym) та інші.

Пріоритетними ринками відеоігор вважалися США та Японія, як розробники перших ігор як Computer Space and Pong, PacMan та ін. [40] У той час, коли у США з'явився перший комп'ютер, у Японії розробляють ігрові консолі. Технологія та механіка цих ігор звісно була примітивною, інтерфейс відображався англійською, адже програмування було лише на початковій стадії розвитку, тож символи було можливо відображати лише латиницею. Це спричинило глобалізоване поширення та вслід за ним запозичення таких ігрових термінів як «arcade» («аркада»), «joystick» («джойстик»), який сьогодні все частіше замінюється терміном «gamepad» («геймпад»), «game over» та інші. [40] Окрім подібних термінів, які були частиною інтерфейсу користувача, у перших іграх по суті не було достатньо тексту для перекладу, тож й питання мовної та культурної адаптації майже не піднімалося. Проте траплялися поодинокі випадки культурних розбіжностей. Наприклад, початковою назвою випущеної в 1980 році гри японського виробництва «Pac-Man» була «Puck-Man» («puck» походило від японського «року»- «кусати»), проте пізніше назва була змінена на Pac-Man. Враховуючи схожість слова «puck» з загальновідомим нецензурним англійським словом з чотирьох літер, багато операторів ігрових автоматів того часу хвилювалися, що вандали змінять літеру P на F. Врешті-решт, було запропоновано альтернативну назву «Pac», щоб не провокувати культурні непорозуміння.

Локалізація відеоігор зазнала значних змін. Спочатку видавці зосереджувалися на перекладі упаковок та інструкцій, розуміючи, що віддача

від інвестицій в ігри буде трохи вищою, якщо вони стануть доступнішими. У 2000-х роках ця практика перетворилася на «часткову локалізацію», як її описує Чендлер [41]. Поступово перекладу піддавалася лише частина гри, зазвичай UI (від англ. «user interface» – інтерфейс користувача). Користувацькі інтерфейси та меню отримували переклад разом із субтитрами для попередньо відрендерених (візуалізованих) сцен та анімації, що задовільняло ширшу аудиторію. Переклад упаковки та документації став стандартною практикою серед тих видавців, які розуміли, що ця невелика інвестиція може легко збільшити їхні прибутки, просто ставши трохи доступнішими для іноземних споживачів. [40]

Найдорожчим аспектом локалізації залишалося озвучення. Його створювали лише для проєктів, яким прогнозувався успіх в продажі. Проте «повна локалізація» стала певною маркетинговою стратегією. [40] Вона розглядала міжнародних гравців як локальний ринок, а не лише як іноземних споживачів. Так, локалізація дозволила відеоіграм конкурувати з усталеними індустріями розваг, такими як кіно, музика та книжки, пропонуючи більш захопливий і культурно релевантний досвід. [40]

Тепер відеоігри, як от фільми та книги, мають не лише розважальну, але й пізнавальну функцію. Велика кількість відеоігор, з покращенням програмного забезпечення для роботи з графікою, пропонують гравцям великий відкритий світ з різноманітними культурно забарвленими елементами у дизайні (як от середньовічна архітектура в грі *Assassin's Creed Valhalla* чи японська в *Ghost of Tsushima* та *Yakuza: Like a Dragon*). Так гравці отримують можливість перейнятися атмосферою певної культури, дослідити її від третьої (частіше) або першої особи, керуючи детально прописаними персонажами, які репрезентують певні соціокультурні установки. Щоб насолодитися віртуальним світом гравця не повинні відривати від гри непорозуміння в перекладі її елементів.

Оскільки відеоігри є мультимодальними та багатовимірними продуктами, вони становлять особливу проблему для аудіовізуального перекладу. [38] Переклад ігор є складним та мінливим процесом, який вимагає уваги до

різноманітних типів текстів, як от тих, які визначила К. Райс. [28] Ці тексти включають інформативні (інструкції з установки гри, технічні специфікації), експресивні (діалоги), оперативні (супровідна документація гри) та аудіо- та мультимедійні тексти.

М. А. Бернал-Меріно розрізняє такі види тексту відеоігор:

**1. Інструкція.** Це текст, схожий на навчальний посібник. Він включає в себе інструкції, а також технічні описи програмного забезпечення, необхідного для запуску гри. Крім того, він містить інформацію про юридичні аспекти, яка роз'яснює права та обов'язки користувачів у контексті умов придбання гри.

**2. Текст на упаковці.** Текст на упаковці подібний до інструкції, але має свої особливості. Він обмежений в розмірах і часто містить зображення, логотипи та вимоги законодавства.

**3. Файл «Readme».** Цей файл, ймовірно, є останнім у процесі розробки. Він призначений для повідомлення користувачів про всі останні зміни і виправлення помилок у роботі продукту та у друкованих матеріалах. Фактично, це технічний документ.

**4. Офіційний сайт.** На офіційному сайті переважає рекламний текст, але також зустрічаються технічні деталі. Зазвичай тут можна знайти прев'ю продукту, огляди, інформацію про підтримку клієнтів та інше.

**5. Діалоги для дубляжу.** Для дубляжу створюються діалоги у розмовному стилі. Зазвичай для перекладачів вони представлені у вигляді таблиць, де кожна репліка має свій власний аудіофайл. Тут можуть виникати труднощі з перекладом, адже іноді перекладач не знає контексту.

**6. Діалоги для субтитрів.** Для субтитрів формулюються усні діалоги у письмовій формі. Однак перекладачам доводиться враховувати вимоги різних мов до субтитрів та обмеження у просторі.

**7. Інтерфейс користувача (або UI).** Інтерфейс користувача, як от меню, спливаючі вікна і підказки, вимагає уважного перекладу, зокрема через обмеження символів. Відеоігри можуть містити складні пункти меню чи управління.

**8. Графіка та текст.** У графіці та тексті використовується багатошаровий підхід, де окремі шари відповідають за різні аспекти гри, такі як графічні елементи, назви і вікові обмеження. Складністю при перекладі цих елементів знову ж таки виступає обмеження у просторі на екрані. [40]

У багатьох сучасних іграх велику частину сюжету займають кат-сцени (cut-scenes), які є інструментом розкриття певних частин історії. [45] Кінематика використовується як наративна техніка для побудови та розвитку сюжету або сюжетної лінії сучасних ігор. [38] Розробники ігор використовують спеціальні техніки синхронізації, щоб узгодити вираз обличчя персонажів з фонемами, які вони вимовляють. [41] Часто в іграх також можна увімкнути інтралінгвальні субтитри (субтитри мовою діалогів у грі), що дуже корисно для людей з вадами слуху. Так розробникам потрібно не лише синхронізувати текст з аудіо, але й додати текстові описи звуків, як от постріли, голоси, шум води тощо.

Велике значення при виборі стратегій перекладу має жанр гри. Сюжет сучасних відеоігор, на відміну від аркад 1980-х, є набагато складнішим та глибшим. Якщо книга, наприклад, зазвичай має лише один стиль та жанр, гра може бути комбінацією кількох, в залежності від особистості персонажа, його приналежності до певних спільнот чи місцезнаходження. Не можна сказати, що діалоги в грі жанру горор усі відображаються у художньому стилі та шепотом, адже кожен персонаж сам встановлює свій окремий стиль. Так, у досліджуваній нами грі діалоги між головними персонажами відображаються у неформальному, розмовному стилі, записки та листи в формальному, художньому. Компетенція перекладача у відображенні тексту різних стилів є дуже важливою при перекладі на корейську мову, якій властиві ступені ввічливості.

Важливе місце в ігровій індустрії займають гравці та їх спільнота. Часто певна репліка персонажа закріплюється у фан-базі через її глибокий зміст, або ж навпаки кумедний, що робить її практично легендарною. Переклад знакових фраз з відеоігор є надзвичайно важливим завданням, адже від нього залежить

не лише чітке розуміння сюжету та тексту гравцями, але і їхнє емоційне залучення до фан-спільноти. Неякісний переклад може призвести до втрати сенсу, розриву зв'язку з фанатами та загального розчарування. Наприклад:

- «Hey, you, you're finally awake!» («Гей, ти нарешті прокинувся!») з гри під назвою «Skyrim», яка стала відомим мемом в ігровій спільноті;
- «Be Careful Who You Trust Sergeant...» («Будь обережний з тими, кому довіряєш, сержанте...») з «Modern Warfare 2», яка несе прихований зміст скоріш для гравця, аніж для персонажів;
- «Where's everyone going? Bingo?» («Куди ви всі? Грати бінго?») з досліджуваної нами гри «Resident Evil 4», яка стала мемом у фан-спільноті та невіддільною частиною серії ігор «Resident Evil».

Отже, перед перекладачем комп'ютерних ігор постають такі завдання: правильно відобразити культурну картину світу, враховуючи усі особливості, традиції та сприйняття певних явищ аудиторією мови-реципієнта; слідувати правилам стилістики, морфології, семантики мови-реципієнта; враховувати специфіку ігрового жанру та технічні обмеження (розмір екрана, розмір рядка субтитрів, технічні можливості платформи); зберегти знакові елементи (легендарні репліки, згадки, «пасхалки», образи, явища тощо); вміло інтерпретувати гру слів та гумор, що часто зустрічається в іграх; зберігати зв'язок із фендомом (фанатською спільнотою) через коректний переклад, щоб гравці не втрачали відчуття приналежності до спільноти через неправильний переклад ключових елементів гри та обрати відповідні перекладацькі дії для досягнення адекватності.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У сучасному світі комп'ютерні ігри виходять за межі простих розваг, перетворюючись на потужний інструмент пізнання та міжкультурної комунікації. Перекладачі, які працюють з ігровим контентом, повинні розуміти не лише лексичне та граматичне значення слів, але й культурний контекст, у якому вони вживаються. Їм необхідно знати особливості етикету, традицій, вірувань та цінностей різних народів, щоб адекватно передати атмосферу гри та її ідеологію. Лінгвокультурологія, як окремий напрям лінгвістики, дає перекладачам необхідні знання та навички для роботи з ігровим контентом. Вона допомагає їм глибше розуміти мовні явища в їхньому зв'язку з культурою, а також враховувати особливості різних культур при перекладі.

У теоретичному розділі цієї роботи досліджено лінгвокультурологічні аспекти перекладу та їх значення для локалізації відеоігор.

Окреслено передумови формування лінгвокультурології як окремого напрямку лінгвістики. Охарактеризовано її функції, об'єкт, предмет, мету та завдання. Окреслено функціональні ключові терміни лінгвокультурології: лінгвокультурний код, лінгвокультурему, концепт та концептуальну картину світу, а також наведено приклади їх функціонування у корейській мові. Вважаємо, що перекладач відеоігор повинен бути обізнаним в різноманітті лінгвокультурем мови оригіналу та перекладу для вдалого пошуку еквівалентів та уникнення непорозумінь у гравців.

У розділі було визначено роль міжкультурної комунікації у лінгвокультурологічному та перекладацькому дискурсі, окреслено передумови виникнення інтересу до неї як явища. Визначено завдання міжкультурної комунікації, яке полягає у формуванні міжкультурної компетентності комунікантів. Вирішення цього завдання й вивчає лінгвокультурологія.

Окреслено поняття стратегії перекладу. Надано визначення макро- і мікстратегій та їх важливість у перекладі комп'ютерних ігор, яка полягає у необхідності здійснення перекладачем дій макростратегії як ознайомлення з жанром та його особливостями, дослідження перекладів ігор цього ж жанру

іншими спеціалістами, а також визначення стилістичної специфіки та рейтингу. Так, ми дійшли висновку, що теоретичні знання у засадах лінгвокультурології та проведення лінгвокультурологічних досліджень в межах антропоцентричної парадигми є необхідними для перекладача для вибору правильних стратегій перекладу комп'ютерних ігор.

Розрізнено поняття перекладацької стратегії, перекладацьких дій та перекладацьких трансформацій. Перекладацькі стратегії – це свідомо обраний алгоритм дій при перекладі одного конкретного тексту. Перекладацькі дії – це сукупність усіх можливих дій для виконання перекладу. Перекладацька трансформація є перетворенням, модифікацією форми і змісту в перекладному тексті з метою досягнення балансу різних видів інформації та прагматичного впливу на адресата порівняно з текстом оригіналу.

Досліджено класифікації перекладацьких трансформацій у працях ряду науковців (Р. Міньяр-Белоручева, А.М. Фітерман, Т.Р. Левицької, Л.С. Бархударова, І.С. Алексєєвої, Я. Рецкера, Т.А. Казакової та В. Комісарова) та остаточно виділено такі типи, як: лексичні, граматичні та комплексні (лексико-граматичні).

Велике значення в перекладі комп'ютерних ігор на корейську мову займають саме структурні трансформації, такі як транслітерація, транскрипція, описовий та наближений переклад. Усі ці трансформації відбуваються у межах двох найпоширеніших стратегій перекладу (особливо у відеоіграх) : фореїзації і доместикації, які були запропоновані американським теоретиком Л. Венуті. Українські перекладознавці використовують терміни «фореїзація» і «доместикація», а також «одомашнення» та «очуження». Щоб забезпечити природність перекладу, перекладач повинен глибоко дослідити специфіку тексту, ознайомитися з прикладами перекладів схожих творів і врахувати культурні особливості мови перекладу.

Охарактеризовано специфіку перекладу відеоігор, яку досліджували такі іноземні науковці як М. Ф. Бернал-Меріно (M. A. Bernal-Merino), А. Ф. Косталес (A. F. Costales), Г. М. Чендлер та інші. У підсумку визначили, що

локалізація відеоігор вимагає врахування культурних особливостей, жанру гри, її рейтингу, технічних обмежень та потреб аудиторії, що впливає на вибір відповідних перекладацьких стратегій для забезпечення адекватності та збереження ключових елементів гри.

## **РОЗДІЛ 2. Аналіз відтворення лексики комп'ютерних ігор у корейськомовному перекладі**

Об'єктом нашого практичного дослідження є корейськомовний переклад гри у жанрі survival horror японської компанії розробки відеоігор Capcom під назвою «Resident Evil 4». У цьому розділі ми аналізуємо відображення лексики у корейськомовних субтитрах саме переробленої версії (Resident Evil 4: Remake) оригінальної Resident Evil 4 (2005).

Франшиза Resident Evil - це ігри в жанрі survival horror (жахи на виживання), в яких гравці, досліджуючи віртуальний світ шукають та використовують різноманітну зброю та інші предмети, щоб уникнути небезпечних ситуацій. Прихильники захоплюються візуальною складовою, глибоким сюжетом та якісною розробкою характерів персонажів. Це породжує інтерес до дослідження ігор (і відповідно їх придбання), створення теорій, обговорення ключових моментів, що провокує розвиток міжкультурного спілкування в ігровій спільноті. Так можна простежити важливість правильного, адекватного (еквівалентного) перекладу ігор, а саме їх визначний вплив на порозуміння між гравцями, рівня їх залученості в спільноті та обізнаності у всіх нюансах, від елементів сюжету та керування, до розуміння теорій та здогадок. При забезпеченні розробником широкого діапазону локалізації гри, вона вийде на значно більший міжнародний ринок, що сприятиме поширенню культури, мови та укріпленню міжкультурної комунікації. Крім того, гравці також зможуть вивчати конкретну мову легко та із задоволенням при проходженні якісно перекладеної гри.

### **2.1. Ключові відмінності між локалізацією відеоігор у Південній Кореї та Україні та їх вплив на переклад**

Рівень розвитку локалізації іноземних ігор та вибору її формату перш за все пов'язаний не лише з культурними особливостями, але й з розвитком ігрової індустрії в цілому. Різниця між українською та корейською ігровими індустріями полягає в історії розвитку, спеціалізації, та масштабах індустрії.

Розвиток ігрової індустрії незалежної України розпочався у 1990-х роках із появою перших локальних розробників. З часом українські студії почали співпрацювати з міжнародними компаніями та створювати відомі ігри, такі як всевітньо відома серія «S.T.A.L.K.E.R.» від GSC Game World. Українські студії відомі створенням високоякісних комп'ютерних ігор для різних платформ, часто з акцентом на глибокий сюжет та атмосферу, як-от серія ігор «Metro» від 4A Games. Попри те, що індустрія розвивається, вона ще не досягла такого рівня інтернаціоналізації та популярності, як корейська.

Південна Корея (далі – Корея) є однією з провідних країн у світовій ігровій індустрії, з сильно розвиненою інфраструктурою, значними інвестиціями, і підтримкою уряду. Загалом, Корея має більшу інтеграцію ігрової індустрії в культуру та економіку країни, тоді як українська індустрія знаходиться на стадії активного розвитку. На сьогодні локалізацію ігор на українську мову в більшості здійснюють волонтерські спілки та аматорські студії у текстовому форматі (субтитри та переклад інтерфейсу), через високу вартість дубляжу. Проте все більше іноземних компаній, особливо після подій в Україні в 2022 році, обіцяють додавати українську локалізацію та водночас видаляють російську (яка вважалася однією з основних на рівні з англійською). Досі проблемою залишається якість та адекватність українського перекладу, дуже часто через його виконання іноземними компаніями, які наймають російських перекладачів. Відповідно текст перекладу насичений росіянізмами і кальками (наприклад англійське «credits» замість «автори» або «титри» перекладають як «кредити»), та не є еквівалентним. [26]

Часто ігри корейського виробництва перекладають на українську використовуючи англійський варіант як основу. Цей спосіб має свої негативні наслідки, як от втрата частини змісту оригіналу, що у випадку перекладу з корейської є значущим, адже вона насичена реаліями, тобто безеквівалентною культурно-забарвленою лексикою. Проте можна зрозуміти такий вибір.

По-перше, оскільки локалізація вже є індустріалізованою та стандартизованою галуззю в усьому світі розробники часто адаптують свої

продукти одразу кількома мовами, щоб зменшити витрати та підвищити ефективність. Як наслідок, продукти, розроблені іншими мовами зазвичай спочатку перекладаються англійською, а потім англійська версія перекладається всіма іншими мовами. [50] Це полегшує роботу українських локалізаторів, адже навіть якщо вони не володіють мовою оригіналу гри, переклад буде здійснено на базі англійської версії. По-друге, українська є ближчою по своїй природі до англійської мови, а ніж до корейської. Перекладаючи з англійської, речення не будуть надто довгими, як були б з корейської, уникатиметься тавтологія, яка характерна корейській, а також звучання буде більш природним. У такому випадку стадія дослідження культурних нюансів та реалій вже зроблена іншими перекладачами. Наприклад, таку стратегію використали при українській локалізації гри корейського виробництва «The Soma: Recut». Події гри відбуваються у корейській старшій школі, тож використовується багато звертань, вигуків та сленгу, що надає гравцеві можливість поглинути в атмосферу. Проте, локалізація практично доместикувала гру під українську манеру спілкування, тож український гравець не зрозумів би певних речей, як от чому персонаж такий емоційний чи чому учні надто хвилюються про іспити. По-перше, зрозуміти гру корейського виробництва з усіма нюансами неможливо без високого рівня володіння мовою та обізнаності в культурі та менталітеті корейців. По-друге, у грі немає озвучення, а отже передати емоції інтонацією неможливо. Так вся концентрація гравця йде на текст, а отже він повинен бути якісним в усіх аспектах.

Неможливість відтворення інтонації актора / персонажа в субтитрах є причиною відсутності дубляжу в корейських локалізованих іноземних кінострічках та іграх. Корейськомовного озвучування практично не існує ні в ігровій індустрії, ні в кінематографічній за умови якщо оригінал випущено іноземною мовою. Якщо відкрити платформу Netflix та обрати корейську мову в іноземному серіалі чи фільмі, ми отримуємо лише субтитри. Ми запитали в корейки її думку щодо причини існування такого явища та чи все-таки у корейців є бажання дивитися серіали з корейськомовним дубляжем. У

результаті ми довідалися, що корейці шанують оригінальний варіант та прагнуть зрозуміти і відчувати емоції, які актор вклав у свої слова, довідатись більше про культуру та манеру спілкування героїв, а також покращувати володіння іноземними мовами.

На нашу думку, таке рішення є правильним саме у випадку Кореї, адже її культура та мова значно відрізняється від Західної. Корейській мові притаманна особлива інтонація, високі тони, вигуки, безеквівалентні звертання, стилі ввічливості, емоційність, експресивність та насиченість реаліями, тож при дубляжі, наприклад, українського фільму, акторам буде вкрай важко відобразити емоції, світогляд та почуття людини зовсім іншої культури.

До того ж менталітет Кореї є більш консервативним. Для її населення вкрай важливо поважати старшого та підтримуватися певного стилю в спілкуванні залежно від статусу співрозмовника та його віку. Це явище не є настільки розвинене в країнах заходу. Люди висловлюються більш відкрито, іноді використовуючи нецензурну лексику та звертання, хоч і не завжди це несе образливий характер. Проте останнім часом категоричність корейців щодо лайки в медіа послаблюється.

Формат відображення тексту у відеоіграх має досить велике значення у виборі стратегії перекладу та перекладацьких дій. Ця проблема є актуальною при дослідженні відмінностей між українською та корейською локалізацією ігор.

Дубляж є звичним форматом в українській кіноіндустрії, проте чужим у корейській. Український споживач орієнтований на аудіо-сприйняття (дубляж) та не адаптований до візуального (субтитри), а корейський зовсім навпаки. Корейськомовного дубляжу практично не існує, а іноземні кінострічки адаптуються у вигляді субтитрів.

Така тенденція поширилася й на ігровий контент, який по своїй суті, у його сучасному технологічно-розвиненому вигляді, є тим же ж фільмом, насиченим кінематографічними сценами з діалогами, які заздалегідь

записуються професійними акторами. Єдина відмінність – це наявність у грі інтерактивної складової, яка розширює можливості споживача.

Українці, на протигагу корейській аудиторії, звикли до дубляжу. Переклад виконується на високому рівні, зазвичай з використанням доместикації, та надає глядачеві відчуття спорідненості з героями та подіями. Ностальгія та приємні спогади досі змушують українців переглядати стрічки саме з українським дубляжем. Такі шоу як «Альф», «Друзі» та «Сімпсони» були першими локалізованими телешоу в Україні. Згідно з коментарями користувачів під відеороликом щодо локалізації шоу «Альф» на платформі YouTube глядачі в захваті від локалізації та досі переглядають стрічку в дубляжі 90-х років.

Ми провели опитування серед молоді в мережі Інтернет та отримали такі результати [Додаток А]: 91% респондентів грає ігри англійською, 62,8% – українською, на третьому місці – російська (34,6%). Причиною вибору англійської стала відсутність української локалізації в грі, російської – недостатній рівень володіння англійською. Більшість респондентів (63,3%) не обирають мову гри свідомо, але роблять це через відсутність української [Додаток Б. Також, деякі використовують українські субтитри з англійським дубляжем. Важливість мови в грі розуміється різними способами: для деяких респондентів це не впливає на розуміння гри, а для інших - мова може впливати на сприйняття гри, залежно від жанру. Загалом, більшість респондентів (89,9%) погодились, що процес гри був би приємнішим за можливості грати українською мовою [Додаток В]. Ці результати підкреслюють важливість локалізації ігор для української аудиторії та показують потенціал для подальшого розвитку українськомовних ігор на ринку.

## **2.2. Порівняльний аналіз відображення, стратегій перекладу, та перекладацьких трансформацій ігрової лексики на матеріалі «Resident Evil 4»**

Через різноманіття функцій, режимів, та фокус на сюжетну складову гри, «Resident Evil 4» насичена текстом різного стилю, запозиченнями,

ідіомами, вузькопрофільною, а також культурно та емоційно забарвленою лексикою. Ми проаналізуємо використання перекладацьких стратегій та трансформацій при їх перекладі на корейську та українську мови, а також запропонуємо, на нашу суб'єктивну думку, кращі варіанти перекладу деяких лексем. Для аналізу українських відповідників використаємо фанатську локалізацію. Варто зазначити, що отримати доступ до певних відповідників не вдалося, тож їх відсутність позначатимемо символом « – » у таблицях в графі «Фанатська українська локалізація».

### **2.2.1. Транслітерація та запозичення при перекладі елементів інтерфейсу**

Корейська сучасна мова насичена запозиченнями з англійської мови, які ще називають терміном «конгліш» (Korean and English). Причинами цьому є глобалізація та міжнародний вплив, економічний розвиток та світовий технологічний прогрес, пріоритетність в освіті та кар'єрі, популярність американської культури, інтернет та соціальні мережі, роль англійської мови як лінгви франка ігрової спільноти та загальнонаціональної мови технологій, а також історичні події (Американська окупація після Другої світової війни та вплив США під час і після Корейської війни).

Елементи інтерфейсу та власні назви займають великий обсяг тексту при перекладі відеоігор. Для адекватного перекладу цих одиниць використовують лексичні трансформації, з яких найбільш вживаними є транслітерація і транскрипція.

Транслітерація і транскрипція – це способи перекладу лексичної одиниці оригіналу шляхом відтворення її форми за допомогою літер мови перекладу. Під час транскрипції відтворюється звукова форма іншомовного слова, а під час транслітерації його графічна форма. (Ребрій)

Транслітерація і транскрипція використовуються при перекладі імен та власних назв у відеоіграх, як імена персонажів, назви вигаданих міст, фантастичних істот, зброї, заклинань тощо. Запозичення найчастіше можна побачити в головному меню та UI, особливо якщо гра оригінально була розроблена у США чи Англії. Наприклад, ми порівняли меню головного екрану

ігор «The Coma: Recut» (корейського виробництва) та «Resident Evil 4» (американсько-японського виробництва).

Рисунок 2.1

### Головне меню «Resident Evil 4» (корейською)

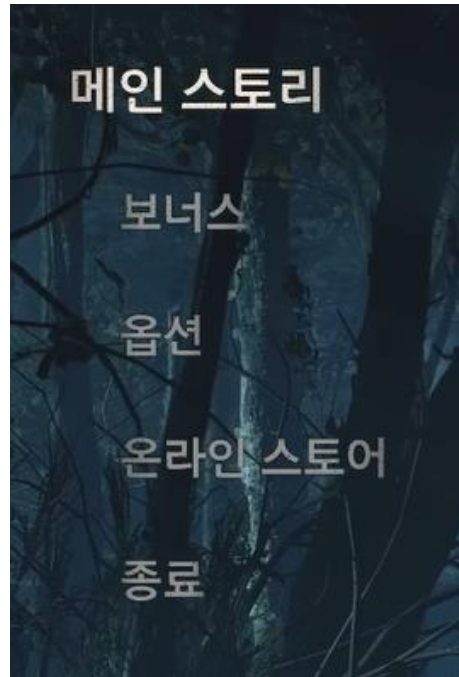
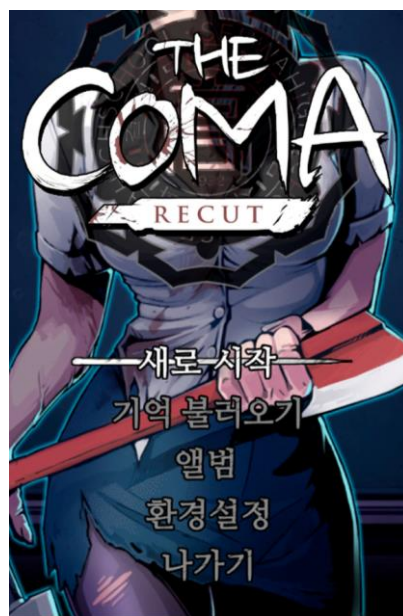


Рисунок 2.2

### Головне меню «The Coma: Recut» (корейською)



Основні пункти меню, як: нова гра, продовжити, опції, додаткові матеріали / альбом / галерея, вихід та титри відображені по-різному. У

«Resident Evil 4» кожен, крім останнього, пункту є транслітерацією англійських термінів (див. Рис. 2.1), коли у «The Coma: Recut» навпаки: усі, крім «엘범», є суто корейськими словами (див. Рис. 2.2).

Дослідивши ще декілька ігор, ми дійшли висновку, що рівень вжитку транслітерованих слів та запозичень у локалізованих на корейську іноземних ігор вищий, ніж в іграх від корейських розробників. Це можна пояснити тим, що перекладачі не прагнуть повністю доместикувати продукт під корейського гравця, а лише адаптувати, при цьому залишивши атмосферу оригінальної культури.

У корейській локалізації «Resident Evil 4» транскрипція і транслітерація займають провідну роль серед перекладацьких трансформацій елементів інтерфейсу, графіки та екранного тексту (інструкції, підказки, імена, назви зброї, назви створінь, пункти налаштувань та меню).

**Імена персонажів.** У Таблиці 2.1 відображено варіанти транслітерації корейськими та українськими літерами фонетичної транскрипції англійських слів. У випадку з грою, яка оригінально була розроблена англійською, транслітерувати імена на українську простіше. Як вже було згадано вище, враховуючи те, що більшість ігор мають офіційну англійську локалізацію (або оригінально англомовні), імена відтворюються українською на базі англійського варіанту. Це зумовлено тим, що правила транскрипції між англійською та українською мовами більш усталені та підкріплюються багатьма напрацюваннями, чого не скажеш про українську транскрипцію корейських імен. Це ще одна з причин, чому у вищезгаданій грі «The Coma: Recut» українська локалізація була виконана на базі англійської, а не оригінальної корейської.

Для коректного, природного відтворення іншомовних імен та назв варто дотримуватися принципів опосередкованості, тобто транслітерації через посередництво транскрипції, записаної міжнародними транскрипційними знаками. Запис англійських слів корейськими літерами (корейська

транскрипція) здійснюється за допомогою принципів фонетичної транскрипції. Наприклад, у корейській мові слово складається зі складів, кожен з яких повинен містити голосну літеру. Такого явища немає в англійській мові, де в слові іноді може бути збіг двох, або трьох приголосних. Тому в таких випадках часто додається літера «一» (звук «и»), яка рідко стоїть в кінці слова у лексемах корейського походження, проте часто використовується саме при транслітерації з англійської мови. Так прізвище Méndez, слово з двох складів, корейською відтворюється словом з трьох складів – 멘데스 (멘-데-스). Аналогічне явище можна побачити у: 루이스 (Luis), 잉그리드 (Ingrid), 비토레스 (Bitores), 오스문드 (Osmund), 살라자르 (Salazar). Кожне із зазначених імен/прізвищ закінчується на приголосну літеру, яка в корейській разом з «一» утворює новий склад.

Таблиця 2.1

#### Імена персонажів

Оригінал	Корейська	Фанатська українська локалізація
Leon S. Kennedy	레온 S. 케네디	Леон С. Кеннеді
Ashley Graham	애슐리 그레이엄	Ешлі Грем
Ingrid Hunnigan	잉그리드 허니건	Інґрід Ганніген
Ada Wong	에이다 웡	Ада Вонґ
Jack Krauser	잭 크라우저	Джек Краузер
Luis Serra	루이스 세라	Луїс Серра
Bitores Méndez	비토레스 멘데스	Біторес Мендез
Ramón Salazar	라몬 살라자르	Рамон Салазар
Osmund Saddler	오스문드 새들러	Осмунд Седдлер

Якщо відтворювати імена як 루잇 чи 비토렛, їх вимова втратить потрібне звучання через особливості фонетики корейської мови. Так, Луїс читатиметься як Луїт, а Біторес – Біторет. Також не варто додавати літеру «ㄱ» замість англійської «г» у кінці імені, адже вона читатиметься як м'який звук «л» (크라우절 – «Крауджол/Краузоль», 살라잘 – «Саладжаль/Салазаль»).

Виникають розбіжності у відтворенні імені «Леон» корейською мовою. У гри варіант «레온» є транслітерованим відповідником, який відтворює графічну форму оригіналу. Він є однією з можливих форм відображення імені «Leon», поряд з «리온» (з французької), «리안» та «리언» (з англійської). Проте, у корейській коректним вважається варіант саме транскрибований, тобто «리언», адже він відтворює оригінальну американську / британську вимову імені. [47] [48] Ми вважаємо доцільним саме транскрибований варіант.

Варто зазначити, що в повному імені персонажа Леона в корейському варіанті S. (Scott) залишили в оригінальній формі, аби не порушити канонічність гри. У фан-локалізації цю деталь залишили, адже вимова української літери «с» збігається з англійською «s». Проте, ми також вважаємо можливим варіант упустити його зовсім, оскільки такий формат не є звичним для українських імен.

**Режими складності.** Транслітерація також була використана на позначення режимів складності (див. Табл. 2.2). Як бачимо перші два режими є суто корейськими лексемами та перекладені дослівно, адже англійські «Assisted» та «Standart» не були запозичені. У той же час складні режими «Hardcore» та «Professional» входять у лексикон корейської та української мов, через що відтворені за допомогою транслітерації та часткової транскрипції.

Ми не повністю згодні з автором фан-локалізації використовувати калькування у перекладі терміна «Assisted» як «Полегшений» та «Standart» як «Звичайний», тож натомість пропонуємо більш природній варіант «Легкий» та запозичений «Стандартний».

## Режими складності

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація	Наш переклад
Assisted	지원	Полегшений	Легкий
Standart	표준	Звичайний	Стандартний
Hardcore	하드코어	Запеклий	Хардкор
Professional	프로페셔널	Професійний	Професійний

Очевидно автор намагався одомашнити гру під українського гравця, що є спробою зробити перекладача «невидимим», однак це не має сенсу, адже гра насичена чужими культурними елементами та переклад не допоможе їх приховати. Тож ми надаємо перевагу стратегії часткової форенізації у корейській локалізації, оскільки використання запозичень та транслітерації (іноді навіть за наявності суто корейських відповідників) передає атмосферу та нагадує гравцю, що головний персонаж із США. Терміни «хардкор» та «професіонал» є частиною загальнонаціональної ігрової лексики, які адаптуються у багатьох мовах за допомогою транслітерації і транскрипції.

Тим не менш, «Запеклий» є досить цікавим варіантом перекладу, а також яскравим прикладом транскреції.

**Меню.** Окрім транслітерованих лексем, у комп'ютерних іграх велика частина елементів інтерфейсу та налаштувань є запозиченнями, приклади яких подано в Таблиці 2.3, разом із українським фан-перекладом. Кожне слово, окрім «종료» та «더 머서너리즈» є запозиченням з англійської. Вони входять у лексику сучасної корейської мови і функціонують у реченнях як окремі самостійні одиниці. «종료» є корейським словом на позначення «вихід» або англійського «sign out», адже «Exit» не було запозичено. Слово на позначення виходу також з'являється у меню паузи, проте у вигляді лексеми «나가기». У

меню паузи «나가기» – тут це вихід з конкретного місця, тобто основної кампанії, що означатиме повернення до головного меню, а сам користувач залишатиметься у грі. У головному меню «вихід» означатиме «покинути гру», «вийти з системи», що є значенням лексеми «종료» та «Exit».

Таблиця 2.3

### Головне меню

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Main story	메인 스토리	Основний сюжет
The mercenaries	더 머서너리즈	The mercenaries
Bonuses	보너스	Додатковий вміст
Options	옵션	Налаштування
Online store	온라인 스토어	Мережева крамниця
Exit	종료	Вихід

Проте можемо припустити, що відмінності у конотаціях спричинені контекстом, а також суб'єктивним поглядом перекладача на вибір лексем, адже у вищезгаданій «The Soma: Recut» кнопка на позначення виходу з гри відтворена лексемою «나가기» із синонімічним до «종료» значенням.

Українською це поняття перекладають як «Повернутися до головного меню» або «Вихід». Проте через обмеження у просторі ми пропонуємо «Вихід» для меню паузи та «Вихід з гри» для головного меню. (див. Табл. 2.4).

Таблиця 2.4

### Відображення кнопки «Вихід»

Оригінал	Корейська	Наш переклад
Quit game	나가기	Вихід
Exit	종료	Вийти з гри

Щодо «더 머서너리즈», «The Mercenaries»– це відокремлений від основного сюжету режим гри, який також був доданий у попередніх іграх серії, а отже й є знайомим користувачам саме за цим іменем. Перекладач ймовірно дослідив значення цього виразу у всесвіті серії ігор «Resident Evil» й через це використав транслітерацію (머서너리즈 – Mercenaries) та транскрипцію (артикуль «the» – 더). В українському варіанті перекладач обрав схожу стратегію та залишив оригінал.

У Табл. 2.5 продемонстровано запозичення у корейській локалізації меню паузи та запропонований нами переклад одиниць українською з використанням таких лексичних трансформацій як упущення (load game – завантажити), конкретизації (exit – вийти з гри) та дослівний переклад (tutorials–інструкції) . Було також враховано те, які формати перекладу найчастіше вживаються в іграх з українською локалізацією, щоб переклад був зрозумілий українським гравцям.

Таблиця 2.5

#### Меню паузи

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Return to game	게임으로 돌아가기	Повернутися в гру
Load game	불러오기	Завантажити гру
Options	옵션	Налаштування
Tutorials	튜토리얼	Довідка
Challenges	챌린지	Завдання
Results	결과	Здобутки
Quit game	나가기	Вихід

Часто в корейській локалізації відеоігор можна помітити пристосовані запозичення – слова іншомовного походження адаптовані до морфологічних особливостей мови за допомогою додавання відмінкових, кількісних або граматичних закінчень.

Наприклад словосполучення з опису зброї «거스터마이즈한 권총» , запозичена лексема адаптована під структуру корейського дієприкметника із закінченням -한 (від 하다). Українською пропонуємо теж використати запозичення з англійської «кастомізувати» та перекласти вислів як «кастомізований пістолет». Схожими прикладами цього явище також є «게임으로 돌아가기» , де до 게임 додали відмінкове закінчення -으로; «메인 스토리를 플레이하면서 악몽을 경험하십시오» («Пройдіть основний сюжет, щоб відчути справжній жах»), де до запозиченого словосполучення «메인 스토리» додали відмінкове закінчення -를; до «플레이» додали граматичну конструкцію -하면서.

**Вороги.** У перекладі імен ворогів у «Resident Evil 4» важливе значення для перекладача має макростратегія. Перед вибором перекладацьких дій варто дослідити деталі сюжету та всесвіту, в якому відбуваються події гри. Так, у «Resident Evil 4» основний сюжет розгортається в Іспанії. Головний герой Леон потрапляє у дивне та моторошне селище, де безперестанку чує грізні вигуки іспанців, які не мають перекладу ні в субтитрах, ні в дубляжі. Це поширена стратегія у світі ігор: гравець разом із персонажем опиняється на невідомій території та разом із героєм навчається як виживати. Відсутність перекладу фраз численних ворогів лише посилює у гравців відчуття розгубленості та страху, які може відчувати персонаж. Такі стратегії можна також помітити в серіях ігор «Uncharted», «Assassin's Creed», грі «Metro 2033» та інших. На нашу думку важливо не перекладати назви з іспанської. Ми пропонуємо транслітерувати їх у корейській локалізації, та трансплантувати в українській.

Імена ворогів та створінь в оригіналі гри подано іспанською, а у корейській локалізації – транслітеровано. Назви угруповань ворогів корейською

було перекладено дослівно (див. Табл. 2.6), оскільки в оригіналі вони відображалися англійською. Потенційною причиною є ігровий контекст. Ворогами головного героя є інфіковані небезпечним вірусом жителі іспанського села, які раніше були піддослідними місцевого іспанського релігійного культу. Віруси, яким інфіковані жителі мають різний склад та вид мутації, а також й назву (іспанською), яку їм дали учасники культу (див. Табл. 2.7). А от назви угруповань відображаються мовою оригіналу, адже їх дали не учасники культу, а персонажі гри, з перспективи жителів США. У цьому випадку вибір перекладацьких дій залежить від вибору стратегії перекладу (доместикація чи форенізація). Якщо перекладач вирішує одомашнити гру, він повинен використовувати лексичну заміну (Del Lago – Озерник); якщо ж обирає форенізацію – транслітерувати в корейській локалізації та трансплантувати (де можливо транслітерувати) в українській (Del Lago – 델 라고 – Дель Лаго).

Таблиця 2.6

#### Назви угруповань ворогів

Оригінал	Корейська	Наш переклад
Soldiers	병사	Солдати
Los Illuminados	로스 일루미나도스	Лос Ілюмінадос / «Просвітлені»
Villagers	마을 주민	Селяни
Zealots	광신도	Фанатики

При адаптації на українську мову пропонуємо транслітерацію іспанських імен, адже так гравці залишатимуться інтегрованими в ігрову спільноту.

У корейському перекладі «Chainsaw sisters / Bella sisters» використано дослівний переклад («전기톱 자매») та транслітерацію («벨라 시스터즈»). В українській локалізації ми використали граматичну заміну форми прикметника

на іменник. Так здатність іменника функціонувати як прикметник значно спрощує процес транслітерації та є однією з причин її поширення у корейських відеоіграх.

Таблиця 2.7

### Імена ворогів та створінь

Оригінал	Корейська	Наш переклад	Альтернативний переклад (за наявності)
Regenerador	레헤네라도르	Регенератор	–
Chainsaw sisters / Bella sisters	전기톱 자매 / 벨라 시스터즈	Сестри Белла	Сестри з бензопилами
El Gigante	엘 히간테	Ель Гіганте	Велетень
Del Lago	델 라고	Дель Лаго	Озерник
Zealot (Staff)	광신도 (지팡이)	Фанатик (посох)	–

**Зброя.** Як бачимо, (Табл. 2.8, Табл. 2.9) транслітерація є основним методом перекладу назв моделей зброї у корейській локалізації, що вважаємо правильним рішенням з боку перекладачів. Часто назви моделей зброї несуть прихований зміст у всесвіті відеоігри. До прикладу пістолет «Matilda» також входив до інвентаря персонажа у попередніх частинах серії «Resident Evil» та був одним з перших стволів головного персонажа Леона. Тому перекладати дослівно чи доместикувати цю назву, як й інші, під культуру мови перекладу не варто.

Через це ми не погоджуємося з перекладом назв моделей зброї фан-локалізації («Матильда», «Каратель», «Убивця-7», «Мертвий метелик»), адже ті виділяються з-поміж інших сталих трансплантованих латиницею назв. На нашу думку, варто використовувати стратегію уподібнення лише щодо виду зброї (див. Табл. 2.9), як це було зроблено з назвами угруповань ворогів (див. Табл.

2.6, Табл. 2.7), а назви моделей стволів (див. Табл. 2.8) транслітерувати у корейській локалізації, та трансплантувати в українській.

Таблиця 2.8

**Назви моделей зброї**

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація	Наш переклад
<b>Matilda (handgun)</b>	마틸다	«Матильда»	Matilda
<b>Punisher (handgun)</b>	퍼니셔	«Каратель»	Punisher
<b>Killer7 (magnum)</b>	칼러7	«Убивця-7»	Killer7
<b>Broken Butterfly (пістолет)</b>	브로큰 버터플라이	«Мертвий метелик»	Broken Butterfly

Таблиця 2.9

**Види зброї**

Ориг.	CQBR Assault Rifle	Rocket Launcher	Katapult	Cannon
<b>Кор.</b>	CQBR 돌격 소총	로켓 발사기	투석기	대포
<b>Укр.</b>	Штурмова гвинтівка CQBR	Ракетниця	Катапульта	Гармата
<b>Фан. укр. локал.</b>	Штурмова гвинтівка CQBR	Ракетниця	Катапульта	Гармата

**Інше.** При перекладі на корейську транслітеруються або навіть залишаються в початковому вигляді загальноживані ігрові терміни. При перекладі на українську така лексика як «XP» (рівень досвіду / навичок), валюта «ptas.» (Pesetas), «Lv.» або «Level» (рівень) та ін. також можна залишити незмінними, адже вона вже відома гравцям, адже використовується в багатьох іграх. (див. Рис. 2.3)

## Відображення валюти «ptas.» (песети) та «Lv.» (рівень)



## 2.2.2. Емоційно та експресивно забарвлена лексика

Емоційно забарвлена лексика – це слова, які мають негативну або позитивну емоційність у своєму значенні. Емоційна лексика називає почуття; позитивну чи негативну оцінку явища; поетичні вислови; слова в переносному значенні; слова зі зменшено-пестливими чи згрубілими суфіксами; порівняння; лайливі слова; вигуки та фразеологізми. У відеоіграх їх сюжетною складовою емоційно та експресивно забарвлена лексика зустрічається практично все проходження. При її перекладі доцільно враховувати жанр гри, особливості характеру самого персонажа та стиль його мовлення, обмеження щодо цензури у країні мови перекладу. Більше того, текст перекладу повинен поміститися у наведене для нього місце у рядку субтитрів. Це більше стосується саме української локалізації, де речення та слова часом довші, ніж у корейській.

**Нецензурна лексика** займає важливе місце у грі «Resident Evil 4». Її використовує головний персонаж під час проходження складних локацій, а також при розмові з ворогами. Можна умовно поділити нецензурну лексику в грі на некоректні вигуки та образливу лайку.

Коректне відображення лайки є важливим з погляду на сюжет та характер персонажа Леона. Ця гра демонструє як він змінився з часу останньої його появи у «Resident Evil 2», і його розкутість є цьому доказом. Так, при перекладі варто залишити лайку, адаптувати під культуру реципієнта, щоб вона була не надто жорстока, але й в міру експресивна.

Незважаючи на те, що в корейських медіа цензура більш сувора, ніж в українських, у корейській локалізації лайка присутня. Це допускає система рейтингування Кореї. На упаковці диску з грою «Resident Evil 4» вказано попередження (див. Рис. 2.4): Заборонено неповнолітнім; Насилля; Страх (моторошні елементи); Нецензурна лексика; Заборонені речовини відповідно. Вивчення деталей системи цензури країн входить до макростратегії перекладу.

Рисунок 2.4

#### Позначки попереджень на упаковці диску гри «Resident Evil 4»



При порівняльному аналізі ми виявили, що переклад нецензурної лексики та вигуків у грі заснований не на тексті оригіналу, а на семантичному значенні та аудіо-візуальних елементах, які адаптують під загальноживані у конкретній культурі вирази.

Так, в українській локалізації репліки «Goddamn, you're a big boy!» ( див. Табл. 2.10) було враховано семантичне значення та емоційне забарвлення англійського «Goddamn» і компенсовано у вигляді забарвленого іменника «Чортяка». Використано граматичні трансформації, як заміна, перестановка, компенсація.

У корейських субтитрах використано емоційно забарвлену лексему «맵소사», яка означає здивування, проте не має відношення до «Goddamn» морфологічно. «맵소사» не є загальноживаним словом у розмовній корейській, але зустрічається у письмовому стилі, таким чином воно цілком влучне у субтитрах. Проте, ми можемо зробити припущення: якби у грі був корейськомовний дубляж, замість «맵소사» характерніше було б використати «헐» або «어럴수가». Решта частина речення зберігає лише семантичне значення оригіналу, тому що перекладач використав заміну для досягнення природності звучання за допомогою словосполучення «장난이 아닌걸» (дослівно «це не жарт», означає, що описуваний об'єкт сильний, вражаючий, серйозний). Підсумовуючи, варто зазначити, що перекладачу, особливо на корейську мову, важливо глибоко дослідити актуальну сучасну мову перед адаптацією, задля того щоб переклад не викликав непорозуміння у гравців.

Таблиця 2.10

#### Приклад відтворення емоційно-забарвленої репліки

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Goddamn, you're a big boy!	맵소사, 덩치가 장난이 아닌걸.	А ти великий чортяка.

Ще один приклад використання семантичного уподібнення нецензурної лексики можна дослідити у Таблиці 2.11. Підібрано орієнтовні еквівалентні відповідники, які не є часто вживаними серед корейців.

Таблиця 2.11

#### Приклад відтворення одиниці нецензурної лексики

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Shit	젠장/ 제길	Лайно.

**Вигуки.** Корейська мова насичена емоційними вигуками, які часто мають кілька синонімів або близьких за значенням відповідників. Перекладач повинен вміти розрізнити їх опираючись на контекст ситуації. Яскравим прикладом цього є відображення вигуку «No!», який українською відтворюється дослівно, а корейською має два відповідники: «안 돼» та «싫어!». Якщо персонаж намагається зупинити когось, він використає «안 돼» (що позначає неможливість дії), якщо ж відмовляється щось виконувати, вигукне «싫어!» (що висловлює ненависть, небажання). В українській мові вистачить лише одного вигуку «Ні!». Інші адаптовані приклади наведено у Таблиці 2.12.

Як було згадано у теоретичному розділі цієї роботи, на вибір перекладацьких трансформацій впливає й формат відображення тексту в грі.

Таблиця 2.12

### Вигуки

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
No!	안 돼! / 싫어!	Ні!
Huh?	어?	А?
Yeah	응 / 그래	Угу/Ага
Hey!	어이! / 이봐!	Гей!
Jesus Christ!	이런 맏소사!	Господи боже!
Whoah!	워어!	Вой!
No way!	말도 안 돼!	Та ну!

У «Resident Evil 4» формат перекладу (субтитри) викликає потребу в використанні компенсації задля передачі емотивності. Прикладом можна навести репліку персонажа Ешли «My hero», де її інтонацію, що констатувала впевненість у Леоні як в її рятівнику, корейською компенсували лексемою

«역시» – «як і очікувалося», «як завжди». (див. Табл. 2.13) Українською, якщо переклад здійснюється для дубляжу, пропонуємо обрати метод синтаксичного уподібнення, що й було виконано у варіанті А, якщо ж переклад відобразатиметься в субтитрах – метод компенсації (додаємо емоційно забарвлене «...ж мій...») (Варіант В))

Таблиця 2.13

### Компенсація інтонації в субтитрах

Оригінал	Корейська	Наш переклад
My hero.	역시 내 히어로.	Варіант А: «Мій герою.» Варіант В: «Ти ж мій герою.»

**Військова лексика.** У грі, де персонаж є державним агентом, часто зустрічатимуться назви рангу та репліки для військової комунікації. Впродовж проходження, Леон кілька раз з'єднується з своїм оператором через радіо та використовує відповідну термінологію. Таким чином перед перекладачем постає завдання дослідити вузьконаправлену лексику в мові перекладу. Результати адаптації військових фраз викладено у Таблиці 2.14. Було використано дослівний («소령», «신병») та приблизний переклад з орієнтацією на культурний чинник.

Під час одного з діалогів оператор Інгрід Ганніген намагається зв'язатися з Леоном, проте не отримує відповіді. Це викликає у неї хвилювання, яке помітно у фразі «Come on!». Корейською це почуття влучно передали лексемою «전말!», проте українською відобразили як «Прийом!», що також відповідає фразі «Come in!».

Ймовірно перекладач не помітив різниці між «Come in!» та «Come on!». Ми вважаємо, що останню репліку оператора «Come on!» краще перекласти як «Ну ж бо!», що відтворить емоцію персонажа.

## Військова лексика

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
As you wish	분부대로.	Як забажаєте.
Copy that	알겠다.	Прийнято.
Roost out.	무전 끝.	Гніздо, кінець зв'язку.
Major	소령	Майор
Rookie	신병	Новобранець
Do you read me?	들리나?	Як чути мене?
Roost to Condor One.	여기는 동지, 콘돌 원 응답하라.	Гніздо Кондору-1
Come in!	응답하라!	Прийом!
Come on!	전말!	Прийом!

Прізвиська оператора (Roost), Леона (Condor-1) та доньки президента (Baby Eagle), яку він рятує, перекладено різними способами. Причиною цього є деталі контексту. «Roost», що в перекладі означає «курник» або «гніздо» ; «Baby Eagle» – «орляня». У корейському варіанті перший термін було перекладено дослівно, а другий транслітеровано. Це пояснюється тим, що «Roost» виступає кодовим ім'ям оператора, завдання якого підсилити значення агенції, на яку працює головний герой агент Леон Кеннеді, як безпечного спокійного місця, до якого потрібно повернутися.

Водночас «Baby Eagle» є прізвиськом для доньки президента, яка також має своє значення. Орел в культурі Сполучених Штатів Америки виступає як національний символ сміливості, сили та безсмертя, а також його розглядають як короля неба й вісника вищих сил. Його асоціюють з очільником держави – її президентом, відповідно доньку президента вважатимуть маленьким «орляням». Саме тому, автори корейських субтитрів обрали правильний спосіб

перекладу та провівши дослідження і отримавши певні знання зрозуміли, що даний термін варто залишити у його первинному вигляді. Ми можемо побачити наскільки важливо не лише володіти мовою, а також мати певні знання в культурі народу на який націлений переклад. Це наочний приклад контекстуального методу перекладу.

**Ідіоми та вирази.** Так як персонажі в грі практично все проходження використовують неформальний розмовний стиль, їх фрази наповнені ідіоматичними та сленговими виразами. У такому випадку перекладачу варто використовувати компенсацію за семантичним значенням та контекстуальний метод перекладу, спираючись на ситуацію та візуальну складову. У Таблиці 2.15 наведено приклади відповідників, обраних перекладачами. У переліку немає ні одного виразу, який би був перекладеним дослівно, що свідчить про компетентність перекладача в культурних особливостях корейців. Саме так гравці не відчуватимуть дискомфорт при проходженні гри.

Таблиця 2.15

**Ідіоми та вирази**

<b>Оригінал</b>	<b>Корейська</b>	<b>Фан. укр. локалізація</b>
Heads up!	외를 봐!	Стережись!
What's in it for you?	궁궁이가 뭐지?	Яка тобі вигода?
Don't worry about me.	난 신경 쓰지 마.	За мене не хвилюйся.
Watch out!	조심해!	Стережись!
Close one.	아슬아슬했어.	Ледь-ледь.
Ah, give me a break.	작작 좀 하시지.	Та відчепіться вже.

**Гра слів** у перекладі вимагає від перекладача креативності та зусиль. Окрім того, аби вихідний текст не виходив за межі дозволеного простору в субтитрах, він також повинен бути культурно близьким та дотепним для гравців-носіїв мови перекладу. Адаптація повинна ґрунтуватися на

когнітивному семіозисі наукових знань, емоційних переживань та їх оцінці з боку культури тексту оригіналу та перекладу. Саме тому перекладач є творцем креативної інтерпретації.

З адаптацією гри слів напрочуд вдало впоралися у фанатській українській локалізації за допомогою заміни у межах контекстуального методу. Значно важче відтворити гру слів корейською через відмінності культур та гумору. Не всі жарти персонажа видаються дотепними корейському гравцю, через що часто використовують описовий метод, як от в першому прикладі Таблиці 2.16, де корейський відповідник лише пояснює ситуацію наближено до оригіналу, проте не має гумористичної конотації.

Таблиця 2.16

### Гра слів

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація	Наш переклад
Talk about sticking the landing.	바닥에 꽂히듯이 착지한다는 게 이런 거군. (То ось воно як: приземлиться як палиця в землю.)	Приземлення на десять балів.	Хоча б один з цих окультистів спустився з небес на землю.
Nighty night, knights.	잘 자라고, 기사 양반들.	Відставити, лицарі.	По люльці і в люльку, козаки.

Пропонуємо також власні варіанти інтерпретації гри слів на українську мову, які вважаємо влучними при виборі стратегії доместикації гри, адже варіант «По люльці і в люльку, козаки.» є досить одомашненим.

**Стилi мовлення.** Противники головного персонажа в грі належать до певного релігійного культу, через що їх мовлення близьке до художнього та конфесійного стилю. Репліки цих персонажів насичені емоційною лексикою, метафорами, алегоріями, гіперболами, порівняннями тощо (див. Табл. 2.17).

## Стилі мовлення

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Deliver to these vagrant children their salvation.	방황하는 이 아이들에게 구원을 내려라.	Подаруй цим блудним дітям спасіння.
Sacrificial lamb. You will receive our most sacred body.	제물이 된 어린 양이여. 네게 가장 신성한 몸을 하사하지.	Жертовний агнець. Ти одержиш наше найсвященніше тіло.

Важливо правильно відобразити відмінності при перекладі, аби той відрізнявся від розмовного стилю основних персонажів. Конфесійний стиль підкреслюється звертанням до персонажів як «아이들» (діти); художній стиль збережено завдяки уподібненню та збереженню метафори «lamb» (агнець), адже вона несе прихований релігійний сенс (посилання на Агнця Божого / 하나님의 어린 양), а саме підкреслює молодість та приреченість основних персонажів на страждання заради вигаданої противником віри.

**Стилі ввічливості.** Серед аналізованих нами адаптацій, категорія ввічливості найяскравіше відображена саме в корейській мові. Українській та англійській мові не властиві категоризації на стилі ввічливості. У цих двох мовах вона відтворюється за допомогою окремої лексики, звертання до другої особи множини (українська) та уникнення елементів розмовного стилю (як от лайка чи сленг). Проте при адаптації на корейську мову діалогів між персонажами різного соціального статусу чи посади потрібно обрати правильний стиль ввічливості. Так, лідер культу Лорд Седдлер звертається до його підлеглих неформально, коли вони використовують формальний ввічливий стиль у відповідь (форма -십시오, -님, -당신) (див. Табл. 2.18).

## Стилі ввічливості

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Please, do continue.	자, 계속하십시오.	Прошу, продовжуйте.
Lord Saddler!	새들러 님!	Володарю Седдлер!
	오, 전능하신 주인님! 당신의 적을 깨부술 히믈 제게 주십시오.	О. Всемогутній! Даруй мені силу щоби знищити ворогів твоїх!

В українській адаптації використано конфесійний стиль, інверсію («ворогів твоїх»), та звертання «Всемогутній» з релігійною конотацією, проте не відображено рівень ввічливості, адже прохання «Даруй» вказує на другу особу однини. Ймовірною причиною цього є релігійний аспект, де до Бога звертаються на другу особу однини. Так, у корейській версії акцент зроблено на нерівних соціальних статусах, а в українській – на релігійній конотації.

**Легендарні фрази.** Гра «Resident Evil 4» має велику спільноту прихильників, які ще з виходу оригінальної версії гри у 2005 році за кожної нагоди цитують легендарні фрази персонажів в обговореннях у соцмережах. Ці репліки закарбовуються у пам'яті гравців їх оригінальною мовою, тож при перекладі важливо зберегти основне їх значення. З одного боку, ми не можемо сказати, що з завданням впоралися автори корейськомовної локалізації (див. Табл. 2.19).

Таблиця 2.19

## Легендарні фрази

Оригінал	Корейська	Фан. укр. локалізація
Hasta luego!	잘 가라고!	Hasta luego!
Where's everyone going? Bingo?	다 어디로 간 거지? 놀러라도 간 건가?	Куди це вони? На гру в лото?

Припускаємо, що перший вираз («잘 가라고!» – «Бувай!») адаптовано, адже корейські гравці чують оригінальну фразу іспанською в дубляжі, тож доцільно надати їм її значення. Проте другий приклад є надто доместикованим. Практично кожен прихильник відеоігор здатен упізнати «Resident Evil 4» саме за реплікою Леона про бінго, яке у корейському варіанті не згадується, а узагальнюється лексемою «놀다»- грати. З іншого боку, вибір заміни у цьому реченні міг бути спричинений культурними особливостями Кореї та збігом понять. Бінго – це назва історичної провінції Японії, яка зараз відповідає східній частині сучасної префектури Хіросіма. Хоч написання назви провінції (빈고) та гри (빙고) різне, але дуже близька вимова. Цілком можливо, що перекладачі прийняли рішення упустити лексему, аби не викликати непорозумінь серед гравців

В українському варіанті теж було враховано культурний аспект. Замість «Бінго» запропоновано «Лото» – аналог бінго, який походить з Росії та поширився на території України. Автор обрав доместикацію як стратегію перекладу цієї легендарної фрази, з чим ми не можемо погодитися. Надаємо перевагу частковій форенізації та вважаємо, що «На гру в бінго?» було б суб'єктивно кращою альтернативою для збереження атмосфери оригіналу.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Відеоігри – це унікальний мультимодальний інтерактивний продукт, який ставить перед перекладачами низку викликів, що поєднують у собі як суто лінгвістичні, так і технічні аспекти. Для їх подолання потрібна комплексна робота з декількома комунікативними каналами. Це реалізується за допомогою застосування різноманітних лексичних, граматичних та синтаксичних перекладацьких трансформацій, мета яких – максимально точно відтворити оригінальні смисли та забезпечити користувачам еквівалентний ігровий досвід.

У практичному розділі цієї роботи було виконано порівняльний аналіз оригінальної (англомовної) версії гри «Resident Evil 4» у форматі дубляжу, офіційних корейських субтитрів та україномовних субтитрів від автора фанатської локалізації під нікнеймом «Кіндрат Книш» з лінгвокультурологічного аспекту, що дозволило дослідити конкретні приклади адаптації тексту для корейської та української аудиторій.

Охарактеризовано відмінності між форматами локалізації ігор в Україні та Південній Кореї, передумови їх закріпленості в ігрових індустріях країн та їх вплив на вибір перекладацьких дій. Локалізація ігор у вигляді субтитрів є поширеним форматом в Україні та Південній Кореї. Виявлено, що формат відображення тексту перекладу впливає на вихідний результат та вибір перекладацьких стратегій. Він обмежує простір для перекладу та ускладнює передачу емоційно та культурно забарвленої лексики, яка наповнює велику частину діалогів гри.

Також досліджено вплив стилю, рівня ввічливості, рейтингу, жанру й контексту на вибір перекладацьких трансформацій. Перекладач повинен враховувати стилістичні особливості та роль ввічливості в мові перекладу задля коректного відтворення реальності. Для цього фахівець має вдатися до макростратегії, до якої входить попереднє дослідження культурних особливостей країни мови перекладу. Ступінь наближеності перекладу до культурних особливостей залежить від того, який метод обирає перекладач: коренізацію чи доместикацію.

У результаті аналізу виявлено, що саме останній було надано перевагу при адаптації гри «Resident Evil 4» до корейської аудиторії. Переклад гри насичений ідіомами, висловами, емоційними вигуками, притаманними корейській манері спілкування, що свідчить про достатні знання перекладачів у корейській мові, культурі та менталітеті. При доборі еквівалентних відповідників було використано контекстуальний метод з опорою на візуальну складову, а не лише на текст оригіналу. Відчутні зусилля перекладачів у вивченні емоційно та культурно забарвлених одиниць та соціальних норм, як-от нецензурна лексика чи звертання.

Мовні та культурні розбіжності спричинили використання низки креативних трансформацій, таких як транскреція, адаптація, заміна, трансплантація.

У ході аналізу ми також запропонували суб'єктивно більш доцільні варіанти перекладу там, де не могли погодитися з надмірною доместикацією в корейсько- та україномовних субтитрах.

Можна висунути низку перекладацьких рекомендацій для досягнення адекватності перекладу. Варто вдаватися до контекстуального методу дослідження витоків гри, якщо це серія, та дослідити її місце в ігровій спільноті, перевірити на наявність знакових висловів, які в майбутньому краще відтворювати за допомогою уподібнення (іноді – транслітерації); поглибити знання в манері спілкування носіїв мови перекладу, рівні їх експресивності; переконатися, що жодний вислів чи лексема не є образливими, чи заплутаними для аудиторії за допомогою лінгвокультурологічного дослідження, звіритися з чинною системою цензурування в країні-реципієнті та ін. Перекладачі повинні дослідити закони та норми цензури в країні, де буде випущена гра. Вони повинні також бути готові до того, що деякі елементи гри можуть бути видалені або змінені, щоб відповідати цим законам та нормам.

Ці висновки та рекомендації можуть стати основою для подальших досліджень та практичних розробок у галузі локалізації відеоігор, що сприятиме покращенню якості перекладу та задоволенню потреб гравців.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У дипломній роботі досягнуто важливих результатів, які мають значний теоретичний і практичний внесок у галузь лінгвокультурології та перекладознавства, особливо у сфері адаптації відеоігор. У ході порівняльного аналізу реалізовано поставлену перед початком дослідження мету, яка полягала у визначенні специфіки відтворення лексики в комп'ютерних іграх та впливу на це культурних чинників.

Для досягнення поставленої мети було використано різноманітні наукові методи, зокрема описовий метод, порівняльний аналіз, спостереження, класифікація, узагальнення, контекстуальний аналіз, лінгвістичний і перекладацький аналіз, а також стилістичний аналіз. Це забезпечило комплексний підхід до дослідження і дозволило отримати всебічне розуміння процесів перекладу та адаптації відеоігор.

Проведено детальний аналіз лексичних і культурних аспектів перекладу відеоігри "Resident Evil 4" на корейську мову. Визначено основні перекладацькі стратегії та трансформації, що використовуються при адаптації комп'ютерних ігор до корейської аудиторії, особливо транслітерація, заміна, транскреція, конкретизація. Виявлено специфічні культурні елементи та лексичні особливості, які впливають на процес перекладу. Здійснено порівняльний аналіз англо-, корейсько- та українськомовних субтитрів, що дозволило розкрити вплив лінгвокультурних чинників на перекладацькі рішення.

Виявлено, що формат відображення тексту перекладу впливає на вибір перекладацьких стратегій. Локалізація ігор у вигляді субтитрів обмежує простір для перекладу та ускладнює передачу емоційно та культурно забарвленої лексики. Так перекладач повинен компенсувати відсутність інтонації емоційно забарвленими лексемами.

Було також досліджено вплив стилю, рівня ввічливості, рейтингу, жанру й контексту на вибір перекладацьких трансформацій.

На основі результатів дослідження можна зробити висновок, що «Resident Evil 4» була вдало доместикована під корейську аудиторію, з

використанням ідіом, висловів та емоційних вигуків, характерних для корейської мови та культури. Це підтверджує знання перекладачів у цій сфері та свідчить про їхню увагу до деталей та прагнення до максимально точного та емоційно насиченого перекладу.

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

Перекладацькі рекомендації, що були розроблені в рамках цього дослідження, включають урахування культурних контекстів під час перекладу, що дозволяє уникнути культурних непорозумінь та забезпечити адекватне відтворення оригінального змісту. Адаптація лексики має здійснюватися з урахуванням специфічних термінів і сленгу, враховуючи їх культурні та мовні особливості. Важливо залучати до процесу перекладу та тестування носіїв мови, щоб забезпечити природність і адекватність перекладених текстів. Використання методу контекстуального аналізу дозволяє краще зрозуміти значення та функцію лексичних одиниць у грі, що сприяє точнішій передачі змісту. Врахування інтерактивної та динамічної природи відеоігор під час перекладу забезпечує зручність і комфорт гравців при взаємодії з грою.

Результати дослідження можуть бути використані для розробки методик адаптації відеоігор для різних мовних аудиторій, що сприятиме покращенню якості локалізації та підвищенню задоволення користувачів. Дослідження

також може стати основою для навчальних програм з лінгвокультурології та перекладознавства, а також для підготовки фахівців з локалізації відеоігор.

Таким чином, дипломна робота робить значний внесок у розуміння процесу перекладу відеоігор та його культурних аспектів, відкриваючи нові перспективи для досліджень у цій галузі та сприяючи зміцненню міжкультурної комунікації через відеоігри.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Алексеева И.С. Введение в переводоведение : [учеб. пособие для студ. филол. и лингв фак. высш. учеб. заведений] / И.С. Алексеева. – М. : Академия, 2004. – 352 с.
2. Бондаренко А. Лінгвокультурологія: навчально-методичний посібник. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2021. 197 с.
  3. Бондаренко Н. Використання граматичних трансформацій при перекладі роману Дж. Остін «Гордість та упередження» з англійської мови російською. УДК 81'255.4.
  4. В. Н. Комиссаров. Современное переводоведение. Учебное пособие. – М.: ЭТС. – 2002. – 424с.
  5. Воробьев В.В. Лингвокультурология (теория и методы) / В.В Воробьев . – М.: Изд-во РУДН, 1997. – 331 с.
  6. Гринишина Ю.В. Стратегії ефективної локалізації вебсайтів: матеріали V Всеукраїнської наук.-практ. Інтернетконф. з міжнар. участю (3 жовтня 2020р.) Вінниця, 2020. С. 96
  7. Грушевицкая Т. Г. Основы межкультурной коммуникации: учебник для вузов / Т. Г. Грушевицкая, В. Д. Попков, А. П. Садохин; под ред. А. П. Садохина. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – 352 с..
  8. Загнітко А. П. Лінгвокультурологія: навчальний посібник для студентів вищих на-вчальних закладів / А. П. Загнітко, І. В. Богданова; за ред. А. П. Загнітка. – 3-є вид., перероб. і доп. – Вінниця: ДонНУ імені Василя Стуса, 2017. – 287 с.
  9. Казакова Т.А. К53 Практические основы перевода. Серия: Изучаем иностранные языки. - СПб.: «Издательство Союз», 2001. - 320 с.
  10. Карасик В. И. О категориях лингвокультурологии // Языковая личность: проблемы коммуникативной деятельности. Волгоград, 2001. С.3-16.
  11. Ковшова М. Лингвокультурологический метод во фразеологии: Коды культуры. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2012. 456 с.
  12. Коломієць Л. В. Концептуально-методологічні засади сучасного українського поетичного перекладу (на матеріалі перекладів з англійської, ірландської та американської поезії): монографія. Київ: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2004. 522 с.

13. Коптілов В. В. Теорія і практика перекладу : навч. посіб. для студ. філол. ф-тів ун-тів / В. В. Коптілов. – К. : Вища шк., 1982. – 166 с.
14. Кочерган М. П. Загальне мовознавство: Підруч. для студ. філол. спец. ВНЗ. – 2. вид., випр. і доп. – К.: Видавничий центр "Академія", 2006. – 463 с.
15. Краснобаєва-Чорна Ж. Концептуальний аналіз як метод концептивістики (на матеріалі концепту ЖИТТЯ в українській фраземіці) / Ж. Краснобаєва-Чорна / Українська мова. - 2009. - № 1. - С. 41-52. – URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ukrm\\_2009\\_1\\_6](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ukrm_2009_1_6).
16. Красных 2002 : Красных В. Этнопсихолінгвістика и лингвокультурология : курс лекцій / В. В. Красных. – М. : Гнозис, 2002. – 284 с.
17. Куликова Л. Діалог культур у теорії міжкультурної комунікації та практиці викладання іноземних мов / Л. Куликова, Т. Тарасенко // Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія : Педагогіка. - 2017. - № 1. - С. 42-46. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdpu\\_2017\\_1\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdpu_2017_1_8).
18. Кундзіч, Олексій (1973). Творчі проблеми перекладу. Київ : Дніпро, 1973. 264 с
19. Левицкая Т.Р. Теория и практика перевода с английского языка на русский / Т.Р. Левицкая, А.М. Фитерман. – М. : Издательство литературы на иностранных языках, 1963. – 263 с.
20. Левченко О. Атрибут, прототип, стереотип у фразеологічній картині світу Мовні і концептуальні картини світу: [зб. наук. пр. / наук. ред. О. І. Чередниченко (гол. ред.), Белова А. Д., Жлуктенко Н. Ю. та ін.]. Київ : КНУ ім. Т. Шевченка, 2004. Вип. 10. С. 338–346.
21. Манакін В.М. Мова і міжкультурна комунікація. Київ : Академія, 2012. 288 с.
22. Маслова В. А. Когнитивная лингвистика : учеб. пособие [3-е изд. перераб. и доп.] Минск : ТетраСистемс, 2008. 272 с.
23. Матузкова О. П. М348 Лінгвокультура та переклад : моногр. / О. П. Матузкова. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2022. 226 с.
24. Матузкова О.П., Гринько О.С., Горбатюк Н.О. Стратегії та аналіз в усному та письмовому перекладі : метод. посіб.; Одес. нац. ун-т імені І. І. Мечникова. – Одеса : ОНУ, 2020. – 67 с.

25. Миньяр-Белоручев Р.К. Общая теория перевода и устный перевод / Р.К. Миньяр-Белоручев. – М. : Воениздат, 1980. – 237 с.
26. Наджафов І. «Дієвидло». Як і хто робить українську локалізацію відеоігор і чому геймери задоволені й незадоволені одночасно. 2024. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/34557/2024-04-01-diievydlo-yak-i-khtorobyt-ukrainsku-lokalizatsiyu-videoigor-i-chomu-geymery-zadovoleni-y-nezadovoleni-odnochasno/>
27. Полюжин М. Поняття, концепт та його структура / М. Полюжин // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Серія : Філологічні науки. Мовознавство. – Луцьк, 2015. – № 4. – С. 21
28. Райс К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978. С. 202-228.
29. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі : [монографія] / О. В. Ребрій. – Х. : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. – 376 с.
30. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика: Очерки лингвистической теории перевода / Я. И. Рецкер ; доп. и коммент. Д. И. Ермоловича. – 3-е изд., стер. – М. : Р. Валент, 2007. – 242 с
31. Риженко М.А., Ємець О.А. Міжкультурна та роскультурна мовленнєва комунікація в межах англомовного дискурсу. Studia Linguistica. Київський національний університет ім. Тараса Шевченка. 2011. вип. 5. С. 505–510; URL: <https://studies-linguistica.knu.ua/rizhenko-m-a-iemec-o-a-mizhkulturna-ta-kroskulturna-movlennieva-komunikacija-v-mezhah-anglomovnogo-diskursu/>
32. Римашевський Ю. Соціолінгвістика і лінгвокультурологія: спільне та відмінне у підходах до вивчення взаємодії мови та культури / Ю. Римашевський // Мова і суспільство. - 2010. - Вип. 1. - С. 31-37. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/mis\\_2010\\_1\\_6](http://nbuv.gov.ua/UJRN/mis_2010_1_6).
33. Селіванова О. О. Світ свідомості в мові. Черкаси: Ю.Чабаненко, 2012. 488 с.
34. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми : підручник / О. О. Селіванова. – Полтава: Довкілля-К, 2008. – 711 с.
35. Хроленко А.Т. Основы лингвокультурологии: учебн. пособие/ А. Т. Хроленко.-М.:Флинта:Наука, 2009.- 184 с.
36. Швейцер А.Д. Буквальный перевод и интерференция // Перевод и коммуникация. – М.: ИЯз РАН, 1996. с. 12-35.

- 37.Шлепнев Д. Н. Стратегия перевода и параметры стратегических решений // Перспективы науки и образования. 2018. № 5 (35). С. 161-170
- 38.Alberto Fernández Costales Exploring translation strategies in video game localisation. 2012. DOI: <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>
- 39.Arlini binti Alias Wilhelm Von Humboldt: A Critical Review on His Philosophy of Language, Theory And Practice of Education; JOURNAL OF CREATIVE WRITING; URL: [https://www.researchgate.net/publication/373144470\\_WILHELM\\_VON\\_HUMBOLDT\\_A\\_CRITICAL\\_REVIEW\\_ON\\_HIS\\_PHILOSOPHY\\_OF\\_LANGUAGE\\_THEORY\\_AND\\_PRACTICE\\_OF\\_EDUCATION](https://www.researchgate.net/publication/373144470_WILHELM_VON_HUMBOLDT_A_CRITICAL_REVIEW_ON_HIS_PHILOSOPHY_OF_LANGUAGE_THEORY_AND_PRACTICE_OF_EDUCATION)
- 40.Bernal-Merino, M. A. (2013). The Localisation of Video Games. London: Imperial College. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/77017955.pdf>
- 41.Chandler, H. M., Deming, S. O. (2012). The game localization handbook. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8026.2013n64p251>
- 42.Di Marco, Francesca. (2007) “Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese
- 43.Gaballo V. Exploring the Boundaries of Transcreation in Specialized Translation // ESP Across Cultures 9. – 2012. – P. 95–113.
- 44.Krings, H.P. Translation problems and translation strategies of advanced German learners of French. // Interlingual and intercultural communication: J. House, & S. Blum-Kulka (Eds.). – Tübingen: Gunter Narr, 1986. – pp. 263-75.
- 45.O’Hagan, Minako. (2009) «Towards a Cross-Cultural Game Design: an Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localised Japanese Video Game». The Journal of Specialised Translation 11. pp. 211-233.
- 46.Venuti, L. (1995) The Translator’s Invisibility. A History of Translation. Routledge, London.
- 47.레온 [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу: <https://namu.wiki/w/%EB%A0%88%EC%98%A8#toc>
- 48.자주 틀리는 외래어/영어 [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу: <https://namu.wiki/w/%EC%9E%90%EC%A3%BC%20%ED%8B%80%EB%A6%AC%EB%8A%94%20%EC%99%B8%EB%9E%98%EC%96%B4/%EC%98%81%EC%96%B4>

49. 박태정. 게임 현지화 작업에서의 언어유희 표현 번역 사례 *The Journal of the Korea Contents Association* 13(11), 2013

## СПИСОК СКОРОЧЕНЬ

ПТ – перекладацькі трансформації

Фан. Укр. локал. / Фан. укр. Локалізація – Фанатська українська локалізація

Англ. – Англійська

Укр. – Українська

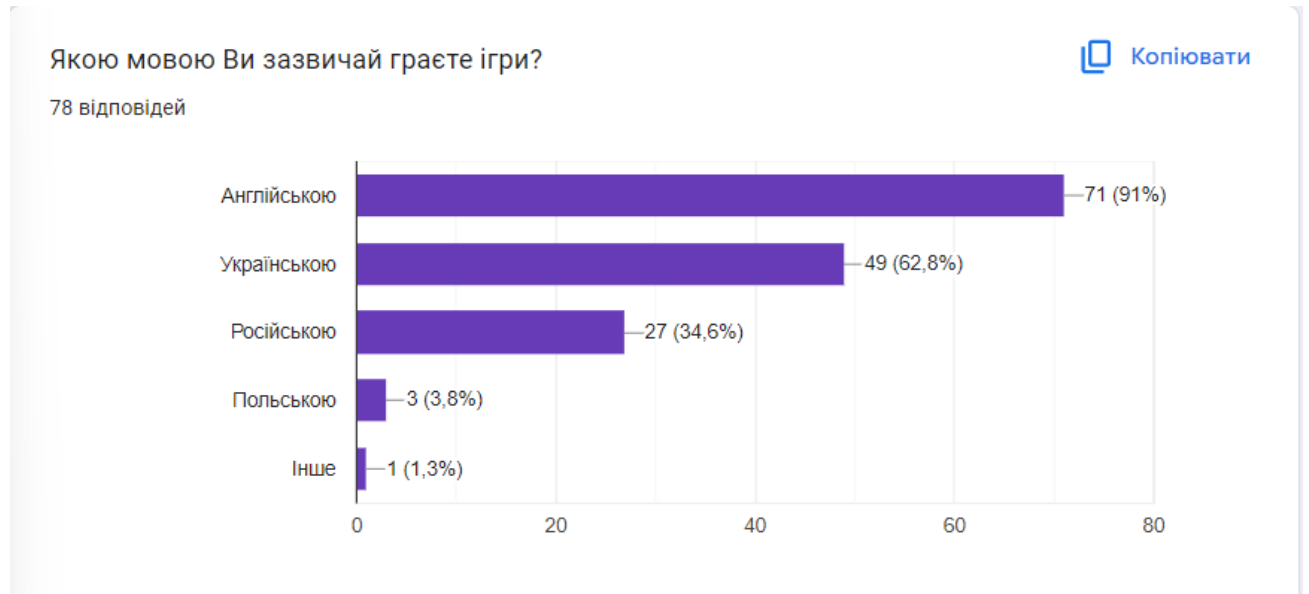
Кор. – Корейська

UI – User Interface (інтерфейс користувача)

Корея – Південна Корея

## ДОДАТКИ

### Додаток А. Статистичні дані результату опитування на тему «Якою мовою Ви зазвичай граєте ігри?»

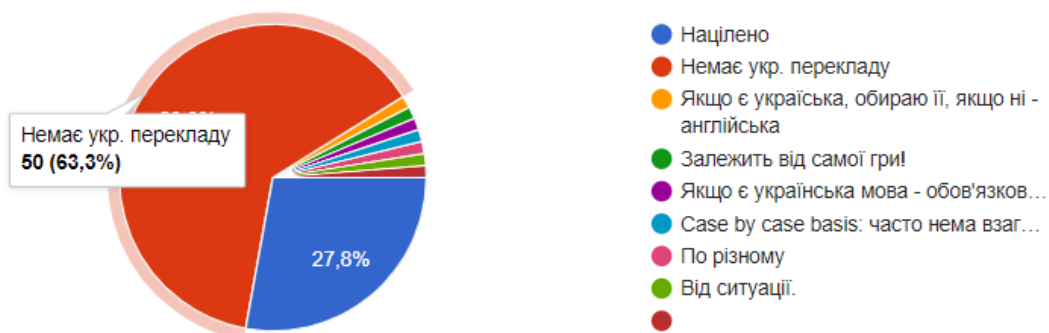


## Додаток Б. Статистичні дані результату опитування на тему «Ви обираєте мову гри націлено, чи через відсутність українського перекладу?»

Ви обираєте мову гри націлено, чи через відсутність українського перекладу?

 Копіювати

79 відповідей



## Додаток В. Статистичні дані результату опитування на тему «Я б грав/ла краще / з більшим задоволенням якби був український переклад».

Я б грав\ла краще\ з більшим задоволенням якби був український переклад.

 Копіювати

79 відповідей

