

**Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
кафедра теорії та практики перекладу романських мов імені
Миколи Зерова**

**ВІДТВОРЕННЯ СУБСТРАНДАРТУ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ
ІТАЛІЙСЬКОЮ В ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР (НА МАТЕРІАЛІ
“S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”)**

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «магістр»

студентки II курсу магістратури освітньої
програми *«Загальний і галузевий усний та
письмовий переклад з італійської та
англійської мов»*,

спеціальність – 035 “Філологія”

Олександра Андріївна МАРИНИЧЕНКО

Науковий керівник:

д. філософії, асист. Олесь ВЕКЛИЧ

Рецензент:

асист. Ольга БОГДАНОВА

«Допущено до захисту»

Протокол засідання

кафедри теорії та практики перекладу

романських мов імені Миколи Зерова

протокол №__ від «__» _____ 2026 року

завідувач кафедри _____ (підпис)

к.філол.н. Ірина ЦИРКУНОВА

КИЇВ

2026

АНОТАЦІЯ

Магістерську роботу присвячено дослідженню особливостей перекладу субстандарту у контексті відеоігрової локалізації. Актуальність дослідження зумовлена стрімким розвитком індустрії відеоігор та зростанням ролі локалізації як комплексного процесу, що виходить за межі безпосереднього перекладу тексту та передбачає адаптацію лінгвальних, культурних і прагматичних компонентів цифрового продукту. Відеоігри поєднують риси різних типів дискурсу та активно використовують стилістично-марковану лексику як інструмент характеристики персонажів і створення атмосфери ігрового світу. Це зумовлює необхідність пошуку перекладацьких рішень, здатних забезпечити збереження не лише змісту, а й стилістичного наповнення тексту.

Об'єктом дослідження є італійська локалізація відеогри “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, а предметом — способи відтворення субстандарту у процесі перекладу. Метою роботи є визначення специфіки перекладу стилістично-маркованих одиниць. У роботі використано комплекс загальнонаукових і спеціальних методів дослідження, зокрема описовий метод, порівняльний аналіз, контекстуальний аналіз, перекладознавчий аналіз, кількісний метод та метод суцільної вибірки. Структура роботи включає вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел і додатки.

У результаті дослідження встановлено, що переклад субстандартних одиниць реалізується шляхом комплексного застосування перекладацьких трансформацій і стратегічних рішень. Аналіз засвідчив домінування стратегії форенізації, що сприяє збереженню українського культурного колориту та автентики ігрового світу. Водночас переклад включає прийняття рішень, спрямованих на відтворення експресивного потенціалу та комунікативного ефекту оригіналу. Отримані результати підтверджують, що локалізація відеоігор є багаторівневим процесом, у межах якого перекладач виступає посередником

між двома лінгвокультурними системами та бере участь у формуванні сприйняття ігрового продукту.

Ключові слова: *локалізація відеоігор, аудіовізуальний переклад, субстандарт, жаргон, сленг, перекладацькі трансформації*

ABSTRACT

This master's thesis examines the specificities of substandard lexicon translation in video game localisation. The relevance of this research stems from the rapid development of the video game industry and the growing role of localisation as a comprehensive process that goes beyond the mere translation of text and involves the adaptation of linguistic, cultural and pragmatic components. Video games combine various types of discourse and actively utilise substandard lexicon as a key tool for characterisation and creating the atmosphere of the game world. This necessitates the search for translation solutions capable of preserving not only the content but also the stylistic substance of the text.

The object of the study is the Italian localisation of the video game *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*, and the subject is the methods of reproducing substandard language in the translation process. The aim of the study is to determine the specifics of translating substandard lexicon. The study employs a range of general and specialised research methods, including the descriptive method, comparative analysis, contextual analysis, translation studies analysis, quantitative methods and the total sampling method. The structure of the study comprises an introduction, three chapters, conclusions, a list of references and appendices.

The research has established that the translation of substandard lexicon is achieved through the comprehensive application of translation transformations and strategic decisions. The analysis revealed the dominance of the foreignisation strategy, which contributes to the preservation of Ukrainian culture and authenticity. Translation involves making decisions aimed at reproducing the expressive and communicative effect of the original. The results confirm that the localisation of video games is a multi-level process, within which the translator acts as a mediator between two cultural systems and participates in shaping the perception of the game.

Keywords: *video game localisation, audiovisual translation, substandard lexicon, jargon, slang, translation transformations*

ЗМІСТ

ЗМІСТ.....	5
ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР ТА ПЕРЕКЛАДУ СТИЛІСТИЧНО-МАРКОВАНИХ МОВНИХ ОДИНИЦЬ....	10
1.1. Поняття про відеоігровий дискурс як унікальне соціо-комунікативне явище та художній медіум. Особливості відеоігрового мовлення.....	10
1.2. Специфіка та види локалізації відеоігор.....	14
1.3. Мовний субстандарт: функції, особливості використання та відтворення при перекладі.....	21
1.4. Еквівалентність у перекладі. Застосування перекладацьких стратегій, трансформацій та шляхи відтворення експресивності тексту.....	24
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1.....	34
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ВІДТВОРЕННЯ СУБСТАНДАРТУ В ІТАЛІЙСЬКІЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”.....	36
2.1. Закономірності застосування перекладацьких трансформацій при перекладі відеоігрових діалогів.....	36
2.2. Відтворення експресивності та стилістичні особливості перекладу відеоігрових діалогів.....	51
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	55
РОЗДІЛ 3. СТИЛІСТИЧНО-МАРКОВАНІ АНТРОПОНІМИ В ЛОКАЛІЗАЦІЇ “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”. СТРАТЕГІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ.....	57
3.1. Антропоніми у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, їхні специфіка та функції.....	57
3.2. Особливості перекладацьких трансформацій при відтворенні антропонімів.....	58
3.3. Стратегії форенізації, доместикації та нейтралізації у перекладі антропонімів.....	73
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3.....	78
ВИСНОВКИ.....	80
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	83
СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ.....	89
ДОДАТОК 1: стилістично-марковані одиниці діалогів “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, відібрані методом суцільної вибірки.....	92
ДОДАТОК 2: стилістично-марковані прізвиська персонажів “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, відібрані методом суцільної вибірки...	126
ДОДАТОК 3: Статистичні показники використання перекладацьких	

трансформацій при перекладі діалогів гри.....	140
ДОДАТОК 4: Статистичні показники використання перекладацьких	
трансформацій при перекладі прізвиськ персонажів.....	141

ВСТУП

Упродовж останніх десятиліть відеоігри утвердилися як один із найбільш впливових сегментів сучасної культури та глобальної креативної сфери. Сьогодні ігрова індустрія є одним із найдинамічніших та найприбутковіших секторів світової економіки. У зв'язку з глобалізацією цифрового простору відеоігри дедалі частіше розглядаються не лише як комерційний продукт, а і як інструмент культурної репрезентації. Через сюжетні моделі, систему образів, історичні наративи, мовні особливості та культурні маркери ігри можуть формувати уявлення про окремі країни, суспільства та культурні спільноти.

Станом на зараз, для України відеоігри — це інструмент м'якої сили, здатний транслиувати ідеї, цінності та культурні коди на широку аудиторію. Особливий інтерес становлять великі проєкти, такі як “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, не тільки через світове визнання франшизи, а й через доступність для міжнародного гравця: гра має офіційну локалізацію 18 мовами. Важливу роль у контексті “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” відіграє мовний субстандарт, позаяк стилістично знижене мовлення персонажів формує автентичні образи та тожсамість персонажів, творить постапокаліптичний сетинг і соціокультурне тло твору.

Варто зазначити, що ігрова локалізація як явище в італійсько-українській мовній парі є малодослідженим, адже переважна більшість продуктів, що потрапляють на український ринок є англomовними. Водночас українське ігроробство, попри порівняну розвиненість, часто не має достатнього фінансування для локалізації іншими мовами, тому кількість наукових робіт, присвячених локалізації саме з української на італійську станом на зараз є незначною.

Теоретичну та методологічну основу роботи склали праці українських та іноземних дослідників. Серед вчених, на чий дослідження ми спиралися, зокрема ті, що розробили й розвинули теоретичні засади локалізації: Б.

Есселінк, П. Сандріні, Р. Шелер, А. Зіменез-Креспо, Ф. Косталес, К. Урен, Р. Говард, М. О'Гаган, Г. Чендлер, А. Пим, Л. Боукер, К. Манжирон, Ю. Головацька та ін. Мовний субстандарт як явище досліджували такі вчені як М. Руденко, О. Береговська, В. Мокієнко, Т. Нікітіна, Л. Ставицька, Н. Третяк, В. Тарасова та ін. Проблематиці, стратегіям і методам перекладу присвітили праці такі вчені як Л. Венуті, П. Ньюмарк, В. Карабан, Л. Науменко, А. Гордєєва та ін.

Актуальність дослідження визначається зростанням ролі локалізації відеоігор у сучасному перекладознавстві. Актуальність роботи також визначається недостатньою кількістю досліджень, присвячених українським комп'ютерним іграм і особливостям їх локалізації у мовній парі українська–італійська.

Мета дослідження полягає у з'ясуванні особливостей перекладу стилістично-маркованих одиниць в італійській локалізації гри “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” та визначення основних перекладацьких стратегій і трансформацій, використаних у процесі перекладу.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання наступних **завдань**:

- схарактеризувати специфіку відеоігор як об'єкта локалізації;
- простежити розвиток наукових підходів до локалізації відеоігор;
- розглянути особливості стилістично-маркованої лексики та субстандарту;
- дослідити перекладацькі рішення, застосовані в італійській локалізації “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”;
- виявити тенденції перекладу та узагальнити результати дослідження.

Об'єктом дослідження виступає стилістично-маркована лексика у діалогах персонажів відеогри “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”.

Предметом дослідження є особливості її відтворення в італійській локалізації, а також способи перекладу субстандартних мовних одиниць.

Матеріалом дослідження слугують репліки персонажів, прізвиська та їхні італійські відповідники, дібрані методом суцільної вибірки з перших 5400

рядків текстових файлів гри української та італійської версій “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”.

У роботі використано комплекс загальнонаукових і лінгвістичних **методів** дослідження: метод аналізу й синтезу — для опрацювання теоретичних засад відтворення стилістично-маркованих одиниць у перекладі; описовий метод — для опису особливостей відтворення певних елементів перекладу; метод контекстуального аналізу — для вивчення функціонування мовних одиниць у певних контекстах; перекладознавчий метод — для коментування специфіку перекладу спираючись на перекладознавчу базу; порівняльний метод — для зіставлення оригіналу українською та перекладу італійською; метод індукції — для визначення закономірностей відтворення субстандарту у локалізації; кількісний метод — для встановлення частотності використання перекладацьких рішень.

Наукова **новизна роботи** полягає у комплексному аналізі особливостей відтворення стилістично-маркованої лексики в італійській локалізації “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” та визначенні закономірностей застосування перекладацьких стратегій і трансформацій в контексті відеігрової локалізації мовної пари українська-італійська.

Робота складається зі вступу, одного теоретичного та двох практичних розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків та резюме італійською мовою.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР ТА ПЕРЕКЛАДУ СТИЛІСТИЧНО-МАРКОВАНИХ МОВНИХ ОДИНИЦЬ

1.1. Поняття про відеоігровий дискурс як унікальне соціо-комунікативне явище та художній медіум. Особливості відеоігрового мовлення

Нідерландський філософ і культуролог Йоган Гейзинга у своїй класичній праці “Людина, що грає” (“Homo Ludens”) визначає гру як добровільну діяльність або заняття, що здійснюється в певний фіксований проміжок часу й у конкретному місці, у межах самохітно прийнятих (утім обов’язкових) правил, сама по собі є метою діяльності та супроводжується відчуттям напруги, радості й усвідомленням того, що цей процес “відрізняється” від “звичайного життя”. [Huizinga 2014, с. 28]

Фінські дослідники з університету Турку, Йоуні Смед і Гаррі Хаконе, виокремлюють три основні компоненти та зв’язки між ними, наявні у грі: виклик, конфлікт і, безпосередньо, ігровий елемент. [Smed & Hakonen 2003, с. 2]

Виклик визначає структуру гри, межі й основну мету. Саме вони окреслюють, що вважається перемогою або поразкою. Коли гравець погоджується грати, він автоматично приймає ці правила й діє відповідно до них. Мета гри виступає рушійною силою процесу: вона мотивує гравця, задає курс його діям та забезпечує динаміку розвитку ігрового процесу.

Конфлікт у грі виникає через наявність опонента або перешкод, які заважають гравцеві досягти мети. Це може бути інший гравець, штучний інтелект або випадкові елементи, що додають непередбачуваності. Позаяк гравець не має повної інформації про наміри чи можливості опонента, він не може точно передбачити розвиток подій. Саме ця невизначеність створює напруження, інтерес і стимулює прийняття стратегічних рішень.

Ігровий елемент полягає в тому, що абстрактні правила втілюються у зрозумілі і знайомі гравцеві образи й дії. Завдяки цьому відбувається «матеріалізація» гри — абстрактні механіки набувають конкретного вигляду через персонажів, середовище або дії. Така репрезентація допомагає гравцю

краще орієнтуватися в ігровому світі та взаємодіяти з ним більш природно й інтуїтивно.

Ігровий процес, крім того, включає такі суб'єктивні складники як занурення в ігровий світ, почуття мети, радість від досягнення, коли гравцем опановано правила. [Smed & Nakonen 2003, с. 3]

Таким чином, у процесі взаємодії з ігровим виміром, гравець стає об'єктом емоційних та когнітивних впливів, що мають здатність не тільки позначатися на настрої індивіда, а й формувати його асоціативні зв'язки, переконання, ідеологію тощо. Ба більше, за результатами сучасних досліджень, ігри маю значно вищий рівень інтерактивності та навчального потенціалу порівняно з традиційними художніми медіумами та науковими ресурсами. [Горбань 2019, с. 25]

Поза сумнівом, відеоігри мають соціально-комунікативний характер. У деяких онлайн-іграх комунікація відбувається безпосередньо між гравцями у текстовому форматі, або із застосуванням каналів голосового зв'язку. Чимало комп'ютерних ігор заохочують гравців до спілкування між собою, а подекуди роблять його необхідною умовою, фактично виконуючи роль посередника. [Безчотнікова 2015, с. 251]

У іграх відтворюється віртуальна модель комунікації, а соціальна взаємодія в них може відбуватися між двома і більше комунікантами. Важливу роль відіграють спільні цінності та відчуття приналежності до спільноти, на яких комунікація у відеоіграх не лише ґрунтується, а й має здатність їх культивувати. У проєктах, розрахованих на одного гравця, безпосередня комунікація обмежується контактом із запрограмованим штучним інтелектом, наприклад, з так званими НІП (неігровими персонажами). [Безчотнікова 2015, с. 252]

Отже, відеогрова комунікація має подвійний характер. Крім того, як альтернативний дискурс, відеогра — це багатовимірний когнітивний, комунікативний система, де люди взаємодіють з певною метою. [Pozharytska 2023, с. 312]

Комп'ютерний дискурс як багатожанровий різновид як монологічного, так і діалогічного мовлення вирізняється власними комунікативними особливостями. Спілкування в цій сфері характеризується не лише використанням професійної лексики, а й поєднанням елементів різних стилів і реєстрів, що добираються відповідно до мети та умов комунікації. [Pozharytska 2023, с. 313]

Художній дискурс у комп'ютерних іграх постає як взаємодія гравців із цифровим середовищем, сконструйованим розробниками світом, спрямована на досягнення певної мети. Через таку умовну репрезентацію реальності передаються уявлення, досвід і світобачення, закладені авторами. [Pozharytska 2023, с. 313]

Специфіка відеоігрового дискурсу полягає у взаємодії вербальних і невербальних елементів, серед яких важливу роль відіграють візуальні образи, звуковий супровід та механіки гри. Усі ці компоненти функціонують як засоби передачі смислів і водночас впливають на спосіб їх інтерпретації гравцем. Особливістю такого дискурсу є також активна позиція реципієнта: гравець не лише сприймає закладений зміст, а й модифікує його в процесі взаємодії з ігровим середовищем. [Красуля 2021, с. 177] Це зумовлює варіативність інтерпретацій і створює умови для індивідуалізації досвіду, що відрізняє відеоігру від традиційних форм художньої комунікації. Отже, відеоігровий дискурс можна розглядати як динамічну систему, у якій поєднуються авторська інтенція та користувацька активність, а значення формуються у процесі взаємодії між ними.

Мовний аспект відеоігрового дискурсу вирізняється особливою комплексністю: він охоплює різні текстові пласти — від інструктивних і довідкових до наративних і діалогічних — що співіснують у межах єдиного медіуму. Таке внутрішнє різноманіття робить відеоігру унікальним об'єктом лінгвістичного і перекладознавчого аналізу, що потребує міждисциплінарного підходу. Дослідники виокремлюють три основні мовні складові відеоігор [Каневська 2024, с. 72]:

- 1) **Наративно-текстова складова**, що охоплює відомості про гру, її персонажів і ролі, мовне оформлення, загальний сюжет, цілі гравців, а також додаткові текстові матеріали, як-от ігрові книги, листи чи документи;
- 2) **Усно-діалогова складова**, представлена транскрипціями мовлення персонажів ігрового світу, які включають діалоги, сценарії озвучення та субтитри;
- 3) **Функціональна складова**, що складається з текстів користувацького інтерфейсу (UI), зокрема меню, спливних вікон і різноманітних підказок.

Варто зауважити, що ці елементи не функціонують ізольовано одне від одного. Наративно-текстовий пласт формує змістовий контекст, у межах якого розгортаються діалоги персонажів, а елементи інтерфейсу нерідко набувають сюжетного чи емоційного навантаження, органічно вплітаючись у загальну тканину ігрового світу. Така взаємозалежність компонентів зумовлює особливий тип текстової когерентності, притаманний саме відеоігровому медіуму.

Зважаючи на те, що у відеоіграх наративні елементи поєднуються з програмних забезпеченням, як це відображає класифікація представлених всередині текстів, відеоігровий дискурс вирізняється наявністю рис як художнього, так і комп'ютерного дискурсів. [Красуля 2021, с. 74]

Водночас мовне оформлення відеоігор може суттєво відрізнитися залежно від жанру. Наприклад, рольові ігри тяжіють до складніших сюжетних ліній та розгорнутого наративу і, як наслідок, можуть містити більші обсяги тексту і перекладних елементів. [Mangiron 2004, с. 2] Жанрова приналежність гри визначає як питому вагу кожної з її складових, так і загальний стилістичний профіль мовного наповнення.

Отже, мова у відеоіграх — це поліфункціональна система, всередині якої одночасно реалізуються різні типи мовленнєвих актів і дискурсів.

1.2. Специфіка та види локалізації відеоігор

Появу локалізації можна розглядати як один із результатів науково-технічної революції кінця XX сторіччя. Формування сфери безпосередньо пов'язане поширенням персональних комп'ютерів для широкого кола користувачів. У 1980-х роках значного успіху на американському ринку досягли компанії Microsoft та Sun Microsystems, що спеціалізувалися на розробці програмного забезпечення та почали активно розширювати свою діяльність за межами США. Вихід цифрових продуктів на міжнародний рівень спричинив потребу адаптувати їх до особливостей різних країн, зокрема до мовних і культурних норм локальних аудиторій. [Esselink 2006, с. 22]

Отже, локалізація — порівняно нова сфера перекладацької діяльності, що тісно пов'язана з цифровими медіа. [Sandrini 2008, с. 167] Наприкінці 1990-х років проблематика відеоігрової локалізації стає предметом численних наукових досліджень. До становлення теоретичних засад цієї галузі зробили внесок такі дослідники як Л. Боукер, М. О'Гаган, М. Бернал-Меріно, К. Манжирон, Г. Максвел Чендлер, Б. Есселінк, П. Сандріні, Р. Шелер, Д. Шмітт. У їхніх працях було сформульовано основні підходи до визначення поняття локалізації, окреслено її різновиди, а також розглянуто типові труднощі, що виникають у процесі адаптації цифрового продукту, і можливі шляхи їх подолання.

Суттєвий внесок у дослідження локалізації відеоігор зробив М. Хіменез-Креспо, який присвятив тематиці низку наукових праць. У них він розглядає локалізацію як складний комунікативний і міжкультурний процес адаптації цифрових текстів до іншого культурного середовища. [Jiménez-Crespo 2013] Натомість Е. Урен та Р. Говард акцентують увагу на технологічному аспекті цього явища, підкреслюючи важливість попереднього аналізу вихідного матеріалу та врахування позамовних чинників. [Uren 1993] Варто згадати також А. Ф. Косталеса, що присвятив низку статей локалізації. У них він детально окреслив різні стратегії локалізації з погляду перекладознавства. [Costales 2012]

Серед українських науковців, які працюють у цьому напрямі, можна відзначити Б. Олексійчук, Ю. Онищенко, Ю. Головацьку, А. Красулю та Т. Чередничок.

Р. Шелер розглядає локалізацію насамперед у контексті цифрового середовища. На його думку, локалізація охоплює лінгвістичну та культурну адаптацію цифрового контенту відповідно до особливостей іншомовного ринку, а також включає використання технологій і сервісів, необхідних для управління багатомовністю у глобальному інформаційному просторі [Schäler 2007, с. 157].

Натомість Б. Есселінк трактує локалізацію більш практично — як процес перекладу й адаптації програмного забезпечення або вебресурсів, що охоплює не лише сам продукт, а й пов'язану з ним документацію [Esselink 2000, с. 1].

У науковій та професійній традиції локалізацію найчастіше пов'язують саме з адаптацією цифрових продуктів. Такий підхід поділяють багато дослідників і фахівців галузі. Подібну позицію відображає і класифікація М. Хіменеса-Креспо, який виокремлює локалізацію програмного забезпечення, вебсайтів, відеоігор, мобільних застосунків та інших цифрових носіїв [Jiménez-Crespo 301]. Показово, що всі перелічені категорії існують виключно у цифровому форматі, що ще раз підкреслює тісний зв'язок локалізації з цифровим середовищем.

Локалізація з погляду мовознавства — це комплексний процес адаптації продукту для цільової аудиторії, при якому беруться до уваги культурно-прагматичні особливості адресата. Локалізація вирізняється низкою унікальних лінгвістичних проблем, з якими доводиться стикатися перекладачеві. Хоча існують певні напрацьовані способи вирішення, їхнє застосування у сфері локалізації має свої особливості. Це зумовлено тим, що специфіка комп'ютерного продукту накладає певні технічні обмеження на переклад, а також потребує розуміння функціонування програми й володіння актуальною термінологією. [O'Hagan 2006, с. 60]

Локалізація ігор значною мірою подібна до локалізації програмного забезпечення. Обидві галузі передбачають взаємодію відтворення оригінального

тексту цільовою мовою з технічною стороною розробки, позаяк текстові рядки необхідно коректно інтегрувати у структуру програмного продукту. [О'Нган, с. 12] Це вимагає, щоб довжина рядка знаходилася в межах виділеного простору, що обмежує свободу перекладу.

При відеоігровій локалізації, як і при локалізації програмного забезпечення, дотримуються певного порядку дій, який починається з процесу інтернаціоналізації та проходить набір процедур контролю якості перед випуском фінальної версії. Ще одна подібність полягає у використанні моделі *sim-ship* (одночасного відвантаження), де оригінальний продукт, зазвичай англійською мовою, випускається разом з локалізованими версіями. [О'Гган 2006, с. 13] Це доволі поширена модель у галузі локалізації сьогодні, але вона має значні наслідки для перекладу, позаяк перекладач повинен працювати з нестабільним вихідним контентом, який може постійно змінюватися впродовж проєкту.

Попри наявність спільних рис, локалізація комп'ютерних ігор має низку принципових відмінностей від локалізації програмного забезпечення. Якщо в останній визначальним пріоритетом традиційно виступає функціональність, то в ігровому продукті вона повинна поєднуватися з високим рівнем креативності та оригінальності. Безперечно, технічна стабільність і зручність користування залишаються важливими характеристиками, однак не менш значущим, а подекуди й домінантним, є рівень залученості та зацікавленості користувача. [О'Гган 2006, с. 13]

Зазначена специфіка зумовлена відмінністю цільових установок: комп'ютерні ігри виконують насамперед розважальну функцію, тоді як програмне забезпечення має утилітарне призначення. Експерти галузі локалізації ігор припускають, що стандартизовані підходи до локалізації, сформовані в межах програмного забезпечення, не можуть бути механічно перенесені на ігрову сферу. [О'Гган 2006, с.13] Кожен жанр і окремий продукт вимагає диференційованого підходу з метою збереження естетичної своєрідності та стилістичних особливостей оригіналу.

Сучасна індустрія відеоігор є одним із найбільших і найдинамічніших секторів глобальної розважальної економіки. [Підгрушна 2023, с. 202] Розширення ринків збуту зумовлює дедалі більшу потребу в якісній локалізації: продукт, орієнтований виключно на внутрішній ринок, суттєво обмежує свій комерційний потенціал. Натомість адаптований до мовних і культурних потреб різних аудиторій продукт отримує значно ширші можливості для поширення та монетизації.

Водночас глобалізація ігрового ринку породжує певне протиріччя: прагнення охопити якомога ширшу аудиторію може вступати в конфлікт із необхідністю зберегти культурну специфіку оригіналу. Надмірна уніфікація змісту заради універсальності здатна нівелювати самобутність твору, тоді як надто вузька культурна орієнтація обмежує його сприйняття за межами країни походження. Пошук балансу між цими полюсами є одним із ключових викликів сучасної практики локалізації. У цьому контексті важливого значення набуває принцип культурної сумісності, який у перекладознавстві пов'язують із прагненням подолати культурні розбіжності між оригіналом і перекладом. Його метою є не повна адаптація іншомовної культури до очікувань цільової аудиторії, а таке відтворення культурних елементів, яке дозволяє зберегти своєрідність оригіналу й водночас зробити текст зрозумілим та доступним для реципієнтів іншої культури. У цьому сенсі культурна сумісність постає як форма динамічної еквівалентності, що передбачає пошук рівноваги між збереженням автентичного культурного колориту та рецептивними можливостями цільової аудиторії. [Jiang 2023, с. 637]

З плином часу локалізація перетворилася з другорядної технічної процедури на стратегічний інструмент виходу на нові ринки. Провідні розробники та видавці включають витрати на локалізацію до виробничого бюджету на ранніх етапах розробки, розглядаючи її як невід'ємну складову продукту, а не як додаткову послугу. Це свідчить про зміну парадигми: локалізація більше не сприймається як необов'язкове доповнення, а є умовою конкурентоспроможності на міжнародній арені.

Традиційно розрізняють чотири основні рівні локалізації [Chandler 2011, с. 51]: повна, часткова, локалізація упаковки і документації та імпорту відеоігор у незміненому вигляді, без будь-якої адаптації як самого продукту, так і супровідних матеріалів.

Повна локалізація передбачає адаптацію усіх складових ігрового продукту: текстовий вміст перекладається в повному обсязі, а відеоматеріали підлягають дублюванню цільовою мовою. Цей підхід є найбільш ресурсомістким, особливо у випадку ігор із розгалуженою системою озвучених діалогів, вартість дублювання яких може сягати сотень тисяч доларів. З огляду на значні фінансові витрати, повна локалізація застосовується переважно до проєктів із великим виробничим бюджетом.

Часткова локалізація — це є повний переклад текстових матеріалів при збереженні оригінального аудіосупроводу. Варто зазначити, що збереження оригінального озвучення не завжди зумовлене економічними міркуваннями — у ряді випадків це є свідомим рішенням розробників, зумовленим художньо-естетичними міркуваннями.

Локалізація упаковки та документації орієнтована переважно на невеликі ринки або проєкти з невисоким комерційним потенціалом. Адаптації підлягають зовнішня упаковка, друкована та електронна документація, тоді як ігровий вміст залишається незмінним. Такий підхід є прийнятним для ігор із мінімальним обсягом екранного тексту і традиційно використовується в країнах із високим рівнем володіння англійською мовою. В історичній перспективі цей тип превалював у період третього та четвертого поколінь консольних платформ.

Випуск продукту без будь-якої адаптації є відносно рідкісною практикою, що застосовується переважно до ігор із мінімальними комерційними очікуваннями. Гра надходить на ринок в оригінальному вигляді — зі збереженням упаковки, документації та контенту мовою розробника. Ця стратегія стосується майже виключно англійських продуктів, що експортуються на іноземні ринки. Її економічна ефективність є низькою,

особливо в країнах із недостатнім рівнем володіння англійською мовою, адже продукт не відповідає мовним потребам цільової аудиторії.

Для італійського ринку сучасною галузевою нормою, до якої прагне більшість розробників, є повна локалізація, і наявні тенденції свідчать про подальше зміцнення цього стандарту. [Nobile 2017, с. 27] Водночас наведена класифікація має умовний характер: повна локалізація подекуди здійснюється і для відносно невеликих ринків.

Повна локалізація вважається оптимальною з погляду досвіду і сприйняття ігроладу, позаяк забезпечує комплексну мовну адаптацію та рівень занурення, недосяжний за інших підходів. Утім, вподобання споживача не завжди збігаються з цим стандартом: частина аудиторії свідомо надає перевагу оригінальному озвученню, вбачаючи в повному дублюванні втрату автентичної атмосфери твору. Окрему роль відіграє і звичка до споживання іноземного контенту із субтитрами, що формує стійке неприйняття дубляжу в певних спільнотах гравців.

Відеоігрова локалізація ставить перед перекладачем низку унікальних викликів. Серед них — **відтворення безеквівалентних мовних одиниць**, найчастіше представлених власними назвами або так званими квазіреаліями, тобто номінативними одиницями, що слугують для найменування об'єктів, сконструйованих авторською свідомістю з метою репрезентації уявного фантастичного світу, на тлі якого розгортаються події художнього твору та формуються смислові й образні структури [Ребрій 2012, с. 182]; **прагматичний аспект перекладу**, тобто необхідність адаптувати текст до культурних, контекстуальних і технічних умов, зберігаючи при цьому його функціональний вплив і комунікативний ефект на гравця; **стилістичний аспект перекладу**, пов'язані з потребою відтворити індивідуальний стиль, тон і реєстр мовлення різних типів текстів і персонажів, зберігаючи їхню виразність та узгодженість у межах цілісного ігрового дискурсу, а також **технічний аспект перекладу**, що охоплює дві основні проблеми: використання змінних у тексті та обмеження,

зумовлені специфікою ігрового коду, зокрема фіксованою довжиною рядка й інтерфейсними рамками. [Красуля 2021, с. 179]

У сфері міжнародного поширення цифрових продуктів сформувалася концептуальна модель, відома під аббревіатурою GILT — глобалізація, інтернаціоналізація, локалізація та переклад. Вона відтворює систему, у якій перекладачі й локалізатори взаємодіють із розробниками та інженерами задля успішного просування продукту на глобальний ринок. [Рум 2006, с. 9]

Глобалізація охоплює сукупність процесів, завдяки яким компанія виходить за межі національного ринку: від концепції продукту й дизайну до міжнародного маркетингу та клієнтської підтримки. Показово, що глобалізацію розуміють як інтеграцію інтернаціоналізації та локалізації — двох взаємопов'язаних складових єдиного процесу адаптації продукту до умов різних ринків. [Ferrarese 2022, с. 23]

Інтернаціоналізація є технічним підґрунтям локалізації: вона передбачає проєктування продукту таким чином, щоб його подальша мовна й культурна адаптація максимально спрощувалися. Належно інтернаціоналізований продукт після локалізації сприймається як такий, що спочатку був створений для цільового ринку, а не адаптований постфактум. Ця робота належить переважно до компетенції програмістів та інженерів, однак безпосередньо визначає умови й можливості перекладацької діяльності.

Локалізація є центральним поняттям цієї моделі й визначається як мовна та стилістична адаптація продукту для цільового регіону з метою зробити його зрозумілим, доречним і зручним для місцевої аудиторії. Вона охоплює не лише переклад текстів, а й адаптацію інтерфейсу, числових форматів, валют, одиниць вимірювання, графічних елементів і художнього стилю. Локалізація відеоігор є одним із найбільш показових прикладів цього процесу: вона забезпечує не лише мовну доступність, а й культурну відповідність продукту очікуванням цільової аудиторії.

Переклад у межах моделі GILT розглядається як складова локалізації, а не як самостійний і вичерпний процес. Його відмінність від локалізації полягає

в тому, що переклад орієнтований на мовну еквівалентність, тоді як локалізація виходить за межі суто лінгвістичної відповідності й враховує культурний, прагматичний і технічний виміри адаптації. Як зазначає Лоренс Венуті, переклад передбачає пошук відповідностей між мовами й культурами через постійне зіткнення з їхніми відмінностями, які не слід намагатися повністю усунути. [Venuti 2017, с. 19–20]

Окремо від аббревіатури GILT виокремлюють транскреацію — поняття, що походить зі злиття слів *translation* і *creation*. Термін уперше запропонував перекладач і поет Аральдо де Кампос із метою переосмислити роль перекладача: не як посередника мовної еквівалентності, а як творця, що переосмислює оригінал. [Bassnett 2012, с. 95] Якщо локалізація виходить за межі мовного перекладу й здійснює культурну адаптацію, то транскреація просувається ще далі — адаптуючи образи, конотації, фразеологію та емоційне забарвлення з метою викликати в аудиторії цільової мови той самий ефект, що й оригінал у своїй.

У процесі локалізації відеоігор перекладач виступає посередником між оригінальним твором і новою аудиторією. Вдала локалізація дозволяє створити відчуття природності й цілісності ігрового світу, адаптуючи текст до мовних і культурних особливостей цільової аудиторії без втрати авторського задуму.

Крім того, перекладач у локалізації часто змушений працювати в умовах обмеженого контексту, технічних вимог і необхідності враховувати інтерактивну природу гри. Це вимагає не лише мовної компетентності, а й розуміння механік відеоігор, особливостей ігрового наративу та очікувань гравців. Таким чином, локалізація постає як творчий процес, у якому перекладач стає одним із співтворців гравецького досвіду.

1.3. Мовний субстандарт: функції, особливості використання та відтворення при перекладі

Як зазначає Руденко М. Ю., станом на зараз у науковій спільноті питання термінів, які мають на меті диференціювати мовний субстандарт, тобто

розмежування понять “сленг”, “жаргон” та “арго”, тобто лишаються дискусійними. [Руденко 2019, с. 41] Частина дослідників схильна розглядати ці терміни як синонімічні або взаємозамінні, тоді як інші наполягають на їхній чіткій розмежованості як самостійних мовних явищ із відмінними соціальними функціями та сферами використання.

У контексті українського мовознавства проблема стоїть навіть більш гостро, позаяк довгий час вчені оминали увагою знижене стилістично-марковане мовлення. Як зазначає українська дослідниця Світлана Мартос, це зумовлено впливом тоталітарної ідеології, що фактично виключала з галузі наукових досліджень ті мовні явища, які самим своїм існуванням засвідчують неоднорідність суспільства, а відтак існування окремих мов з їхнім потенційним протиставленням офіційній мові, а також із притаманною їм невимушеністю та свободою індивідуального лінгвального самовираження. [Мартос 2006] Зокрема, йдеться про жаргонно-сленгові шари мовлення.

У 1990-х роках, особливо з проголошенням незалежності України, стрімко розвиваються дослідження у сфері соціолінгвістики, зосереджені на вивченні соціальної стратифікації мови. Зокрема, вивченням жаргонного субстандарту, молодіжного сленгу, кримінальних жаргонізмів та жаргонно-сленгового мовлення займалися такі дослідники як О. Береговська, В. Мокієнко, Т. Нікітіна, Л. Ставицька, Н. Третьак та інші.

Вартими уваги є і словникові видання. 1998 року письменниця та журналістка Світлана Пиркало укладає “Перший словник українського молодіжного сленгу”. У подальші роки з’являється низка важливих лексикографічних праць, що систематизують жаргонну й сленгову лексику: «Короткий словник жаргонної лексики української мови» Л. Ставицької (2003), «Український жаргон. Словник» Л. Ставицької (2005), «Словник сучасного українського сленгу» Т. Кондратюк (2006), «Українська мова без табу. Словник нецензурної лексики та її відповідників. Обсценізми, евфемізми, сексуалізми» Л. Ставицької (2008), «Український молодіжний сленг. Сучасна картина світу» П. Грабового (2010) та інші. Такі видання засвідчують зростання наукового

інтересу до неформальних шарів лексики та їх активне опрацювання в сучасному мовознавстві.

Мовна стратифікація в синхронічному зрізі пов'язана з виокремленням у мові як семіотичній системі національного мовного стандарту. [Васютіна 2021, с. 88] Тобто, поряд із кодифікованою літературною нормою в мові співіснують різноманітні субстандартні утворення, що відрізняються від неї за функціональним призначенням, соціальною закріпленістю та стилістичним забарвленням.

У сучасних українських культурних продуктах жаргонна лексика та сленг уживаються доволі часто. Такі мовні засоби надають тексту виразного емоційного забарвлення та виступають важливим інструментом у розкритті характерів і культурного середовища персонажів, адже мовлення людини відображає її внутрішній світ, виховання та систему цінностей. [Стишов 2005, с. 13]

Сленг відображає динамічний характер лінгвальних процесів, позаяк чутливо реагує на соціокультурні зміни, поповнюючи мову новими одиницями, що порівняно швидко закріплюються в різних мовних середовищах. Крім того, сленг виконує важливу функцію — слугує маркером індивідуальної тожсамости та групової приналежності, водночас сприяє розвитку мови, стимулюючи словотворчі процеси. [Палій 2024, с. 28]

У межах дослідження за основу взято визначення поняття **субстандарту**, або **знижених стилістично-маркованих мовних одиниць**, запропоноване Тарасовою В. І. [Тарасова 2020, с. 258], де субстандарт — це системно організований та ієрархічно впорядкований пласт мовних шарів і структур неформального, ненормативного та стилістично зниженого мовлення, яке має обмежену сферу використання і застосовується задля реалізації регулятивних, емотивних, комунікативних й корпоративних завдань, а також охоплює мовні одиниці різного ступеню лексикографічної маркованості. Серед ключових функціонально-стилістичних характеристик таких лексем вирізняються домінування конотативного значення над денотативним, наявність негативного

або пейоративного відтінку в оцінній семантиці частини сленгізмів, тенденція до стислості та змістової насиченості, а також розвинена синонімія й полісемія.

Відтворення знижених стилістично-маркованих одиниць при перекладі потребує врахування контексту, адже саме він визначає їхнє конотативне значення, тобто образно-експресивне забарвлення. Поза тим, важить також жанрова специфіка медіуму, що значною мірою формує його лексичний тезаурус. [Гудманян 2014, с. 60]

1.4. Еквівалентність у перекладі. Застосування перекладацьких стратегій, трансформацій та шляхи відтворення експресивності тексту.

Переклади відіграють важливу роль у процесах акультурації, допомагаючи вибудовувати асоціативні зв'язки між двома культурами та сприяючи міжкультурному зближенню. [Чередниченко 2005, с. 6] Основною метою перекладу є продукування тексту цільовою мовою, максимально еквівалентного оригіналу. [Лобода 2019, с. 72] Проте внаслідок лінгвальних та екстралінгвальних особливостей обох мов (фундаментальної різниці у семантико-синтаксичній структурі речень, відсутності відповідних лексем чи граматичних конструкцій у мові перекладу, виняткових культурних та побутових явищ і традицій носів мови тощо) процес перекладу вимагає часткових видозмін тексту задля збереження цілісності та зрозумілості при адаптації до іншої мовної культури.

За Ньюмарком, одним із ключових виявів міжмовної асиметрії є семантична різниця у лінгвальних системах: навіть за наявності очевидної відповідності, лексеми вихідної мови та мови перекладу рідко мають цілковито тотожний семантичний обсяг. Значення слів у процесі перекладу повсякчас зазнає звуження або розширення, причому перша тенденція статистично більш поширена. Утім, позаяк контекст, як правило, здійснює семантичну конкретизацію лексеми, у більшості випадків перекладний відповідник виявляється достатньо наближеним до оригіналу, а визначальним залишається

адекватне відтворення основного змісту та комунікативної функції висловлювання. [Newmark 1988, с. 34]

Ключовим фактором у досягненні якнайточнішої ретрансляції основного повідомлення оригіналу, вміщеного в текст є вміле використання різноманітних перекладацьких трансформацій. [Лобода 2019, с. 72]. З погляду перекладознавства, перекладацькі трансформації — інструмент досягнення еквівалентності, що забезпечує адекватне відтворення змісту, форми та функціонально-стилістичних характеристик оригіналу. З огляду на різноманітність мовних явищ і рівнів, на яких відбуваються відповідні зміни, постає потреба в їх упорядкуванні та системному описі.

Наукова література пропонує низку класифікацій перекладацьких трансформацій, що ґрунтуються на різних критеріях: характері мовних перетворень, рівні мовної структури та функціональному призначенні змін. У контексті цього дослідження за основу взято класифікацію, розроблену В. Карабаном, а релевантними є окреслені нижче перекладацькі трансформації.

Словниковий відповідник (еквівалент), тобто усталена, кодифікована відповідність між лексичною одиницею мови оригіналу та лексичною одиницею мови перекладу, яка фіксується в двомовних або багатомовних словниках і є відносно стабільною в різних контекстах уживання. Термін описує ситуацію, коли між двома мовними одиницями встановлюється систематичний зв'язок незалежно від контексту або з мінімальною залежністю від нього. [Карабан 2002, с. 279] **Варіантний відповідник** — це один із можливих способів перекладу багатозначного слова, який відповідає окремому лексико-семантичному варіанту цієї одиниці. Кожне значення полісемантичного слова може мати власний перекладний відповідник, а вибір конкретного варіанта залежить від контексту, тематики тексту та семантичної сполучуваності слова з іншими компонентами висловлювання. Такі відповідники можуть бути зафіксовані у словниках або добиратися перекладачем самостійно. [Карабан 2002, с. 279]

Транскодування — це спосіб перекладу, за допомогою якого слово або мовну одиницю мови оригіналу передають засобами мови перекладу через відтворення звучання, написання або їх поєднання. [Карабан 2002, с. 282] Найчастіше транскодування застосовують під час перекладу власних назв, термінів, неологізмів та іншомовних запозичень. Суть транскодування полягає не в перекладі значення слова, а у відтворенні його форми — фонетичної чи графічної — відповідно до норм цільової мови. Виокремлюють чотири основні різновиди транскодування [Науменко 2011, с. 4]:

- 1) *транскрипція*, за якого засобами мови перекладу відтворюється звукове оформлення одиниці мови оригіналу;
- 2) *транслітерація*, що передбачає передачу слова відповідно до його графічної форми, тобто через відтворення літер оригіналу літерами цільової мови;
- 3) *мішане транскодування*, у межах якого поєднуються елементи транскрибування й транслітерування, хоча переважає саме передача звучання;
- 4) *адаптивне транскодування*, коли іншомовна одиниця частково пристосовується до фонетичних або граматичних норм мови перекладу.

Під час **контекстуальної заміни** відтворення мовою перекладу відбувається не на основі лексикографічно фіксованої відповідності, а з урахуванням конкретного контексту, значення слова в певній ситуації та норм уживання цільової мови. У таких випадках перекладач може використати слово або словосполучення, яке формально не є прямим словниковим еквівалентом, проте найточніше передає зміст оригіналу в межах певного контексту. Ця трансформація не підпорядковується чітким універсальним правилам, адже вибір відповідника значною мірою залежить від контекстуального значення лексичної одиниці та особливостей її функціонування в тексті. Водночас у перекладознавстві виокремлюють кілька основних способів творення таких

замін, серед яких — *смиловий розвиток, конкретизація, генералізація та антонімічний переклад*. [Карабан 2002, с. 288]

Смиловий розвиток є різновидом контекстуальної заміни, за якого перекладний відповідник не відтворює безпосередньо значення слова оригіналу, а передає поняття, логічно пов'язане з ним. Найчастіше така трансформація ґрунтується на причинно-наслідкових зв'язках, коли одне явище або дія в перекладі передається через її наслідок чи причину. Застосування смислового розвитку дає змогу досягти більшої природности й адекватности перекладу, навіть якщо для цього перекладачеві доводиться певною мірою відходити від буквального відтворення тексту оригіналу. Така необхідність пояснюється відмінностями у мовленнєвих нормах, способах висловлення думки й усталених закономірностях вживання лексику. [Карабан 2002, с. 289]

Крайнім виявом смислового розвитку в перекладі вважається трансформація під назвою **антонімічний переклад**, що полягає у набутті лексемою, словосполученням або реченням протилежного значення в процесі відтворення іншою мовою: твердження може передаватися запереченням і навпаки. Втім, загальний зміст висловлювання при цьому не зазнає істотних змін. [Карабан 2002, с. 291]

Конкретизація — це лексична перекладацька трансформація, що полягає у заміні слова чи терміна із ширшим значенням одиницею з вузьким семантичним полем. Необхідність такого перетворення зумовлюється особливостями контексту, функціонуванням слова в певній сфері мовлення та відмінностями у мовних нормах оригіналу й перекладу. Завдяки конкретизації перекладач може точніше передати зміст висловлювання й адаптувати його до традицій уживання цільової мови. [Карабан 2002, с. 300]

Протилежним за напрямом лексичним перетворенням є **генералізація**, у ході якої слово з більш конкретним або вузьким значенням передається лексемою ширшої семантики [Карабан 2002, с. 306]. Такий прийом застосовується тоді, коли дослівне відтворення є недоцільним або суперечить

нормам мови перекладу. Генералізація дає змогу зберегти зміст оригіналу, водночас забезпечуючи природність і зрозумілість перекладеного тексту.

Описовий переклад, або **експлікація** застосовується переважно для відтворення нових або маловідомих лексичних одиниць у випадках, коли цільова мова не має усталеного відповідника. За такого підходу слово, термін чи фразеологічна одиниця вихідної мови передається за допомогою словосполучення або розгорнутої перифрази, що експлікує його зміст та ключові семантичні ознаки. Завдяки цьому описовий переклад забезпечує адекватне сприйняття значення неологізму реципієнтом навіть за відсутності прямого еквівалента в мові перекладу. Ефективність описового перекладу залежить від точності передачі ключових ознак поняття та водночас вимагає лаконічності й синтаксичної простоти опису. Перевагою описового перекладу є змістова прозорість, однак надто розгорнуті конструкції можуть спричиняти нечіткість у передаванні значення. [Карабан 2002, с. 297-298]

Додавання — це перекладацька трансформація, що передбачає введення до тексту перекладу додаткових елементів, відсутніх в оригіналі, з метою точнішого передавання змісту, усунення неоднозначності або дотримання норм цільової мови. Необхідність такого прийому зумовлюється відмінностями між мовними системами, особливостями граматичної будови та різним ступенем експліцитності інформації в текстах оригіналу й перекладу. [Карабан 2002, с. 308] За допомогою додавання перекладач може зробити приховані або імпліцитні компоненти змісту зрозумілішими для реципієнта. **Вилучення** є граматико-синтаксичною трансформацією, протилежною додаванню, і полягає в опущенні окремих мовних елементів оригіналу, які в перекладі виявляються надлишковими, семантично дублетними або такими, що суперечать нормам природного мовлення цільової мови. [Пташніченко, 2014, с. 5] Застосування вилучення не повинно призводити до семантичних втрат чи спотворення змісту тексту. Найчастіше цей прийом використовується для усунення повторів, надмірної деталізації або елементів, значення яких може бути зрозумілим із контексту.

Заміна слова однієї частини мови на слово іншої частини мови, або **транспозиція**, є граматичною перекладацькою трансформацією, що полягає у зміні граматичної категорії при перекладі. Застосування транспозиції може зумовлюватися як об'єктивними відмінностями між мовними системами так і суб'єктивними перекладацькими рішеннями. При цьому основна синтаксична функція одиниці зазвичай зберігається, тоді як її граматичне та лексичне оформлення зазнає змін відповідно до норм цільової мови. У випадку безеквівалентних конструкцій транспозиція часто має обов'язковий характер, адже певні форми або структури відсутні в мові перекладу. Якщо ж одиниця має формальний відповідник, необхідність трансформації визначається переважно особливостями використання та частотністю вживання конструкцій. Найчастіше транспозиція проявляється у переході аналітичних конструкцій у синтетичні, заміні словосполучень окремими словами або зміні типу означення. [Фокін 2007, с. 7]

Трансформація **перестановки**, або **пермутації**, полягає у зміні порядку слів, словосполучень чи частин речення в тексті перекладу. Таке перетворення зумовлюється граматичними та семантичними нормами цільової мови, а також потребою забезпечити природність і милозвучність висловлювання. [Карабан 2002, с. 314]

Окрім перелічених перекладацьких трансформацій, виокремлюємо також **компенсацію**, перше визначення якої дають канадські лінгвісти Ж.-П. Віне і Ж. Дарбельне. [Віне 1963] Йдеться про прийом, за допомогою якого значення тексту мови мовлення, що втрачаються в процесі перекладу, передаються в іншому місці або за допомогою інших засобів.

Релевантною для нашого дослідження є також експресивність, тобто семантико-стилістична характеристика мовних одиниць, що має психологічне та соціальне підґрунтя і забезпечує формування додаткового стилістичного значення, емоційного тла та певного комунікативного ефекту. Її реалізація залежить від потреб мовної практики, оскільки експресивного потенціалу

набувають лише ті мовні засоби, використання яких є функціонально доцільним у конкретному комунікативному середовищі.[Мацько, Сидоренко 2003, с. 189]

Як особлива мовна категорія, експресивність поєднує низку ключових конотативних характеристик, серед яких оцінність, емоційність, образність та інтенсивність. Сукупність цих компонентів забезпечує передачу суб'єктивного ставлення та додаткових смислових відтінків, закладених у певній мовній одиниці. [Моркотун 2017, с. 107]

Стилістичні прийоми та виражальні засоби виконують важливу функцію підсилення експресії тексту та реалізують стилістичний потенціал мовних одиниць. Арсенал таких засобів є надзвичайно широким і включає метафору, оксиморон, метонімію, синекдоху, гіперболу, літоту, алегорію, порівняння, неологізми, епітети, алюзії, перифраз, анафору, епіфору, антитезу, різні типи повтору, паралелізм, евфемізми, гру слів, фразеологізми, прислів'я та інші стилістичні конструкції. [Мацько 2003, с. 143] Найпоширенішим і найпродуктивнішим тропом, що застосовують для передачі експресії, разом з епітетом і порівнянням, є метафора. [Смущинська 2013, с. 302]

І. Смущинська та І. Циркунова І. виокремлюють три основні шляхи відтворення метафори при перекладі [Смущинська, Циркунова 2015], а саме:

1. **Деметафоризація** (усунення метафоричного компонента при перекладі шляхом заміни образного вислову нейтральною або описовою конструкцією, унаслідок чого переносне значення передається без збереження первинного образу);
2. **Збереження метафори** (відтворення метафоричного образу оригіналу без істотних змін його семантичної структури, образности та стилістичного навантаження, що дозволяє максимально зберегти авторський задум і прагматичний ефект висловлювання);
3. **Реметафоризація** (субституція однієї метафори іншою з метою збереження метафоричної форми вираження, однак зі зміною первинного образу. Застосовується у випадках, коли буквально

відтворення метафори є неможливим або недостатньо ефективним, тому перекладач створює новий образ, здатний відтворити подібний емоційний, стилістичний чи прагматичний ефект у цільовій мові).

Процес перекладу завжди передбачає реалізацію певної перекладацької стратегії. Її вибір може бути результатом як свідомого рішення перекладача, так і сформованих професійних звичок чи інтуїтивної схильності до конкретних перекладацьких рішень. Серед основних стратегій перекладу традиційно виокремлюють форенізацію (очуження) та доместикацію (одомашнення), які визначають не лише характер мовних трансформацій, а й особливості відтворення культурно маркованих елементів тексту. [Струк 2019, с. 1]

Терміни “форенізація” та “доместикація” у перекладознавстві були системно сформульовані американським дослідником Лоуренсом Венуті [Venuti 2017]. Водночас їхнє концептуальне підґрунтя сягає значно раніше — ідей, висловлених німецьким ученим Фрідріхом Шлейєрмахером у лекції 1813 року. [Schleiermacher 2017, с. 52]

Для кращого розуміння специфіки та функцій двох різних підходів, умовно переклад можна поділити на два види: процес, орієнтований на максимально точне відтворення форми оригіналу, та процес, спрямований на передачу його змісту з найбільшим збереженням смислової відповідності.

Форенізацію розуміють як підхід, зорієнтований на збереження особливостей культури оригіналу. Він передбачає відтворення мовних і культурних елементів джерела таким чином, щоб у перекладі відчувалася їхня “інакшість” і зберігався своєрідний екзотичний відтінок.

За визначенням Шаттлворта, це стратегія, що свідомо відходить від звичних норм перекладу, залишаючи в тексті риси чужої культури. [Shuttleworth 2014]

Стратегія доместикації ґрунтується на орієнтації передусім на зміст тексту, де пріоритетним завданням перекладача є максимально повне відтворення смислів. Її застосування передбачає свідоме усунення або

адаптацію елементів, які можуть ускладнювати сприйняття тексту реципієнтом, зокрема шляхом структурних і культурних модифікацій.

Шаттлворт трактує одомашнення як використання прозорого, природного стилю перекладу, що зменшує відчуття чужорідності оригіналу для читача. [Shuttleworth 2014]

Тобто, доместикація передусім орієнтується на якісне сприйняття тексту реципієнтом, тоді як форенізація прагне максимального збереження форми першотвору. [Есо 1984, с. 58]

Зважаючи на це, буквальний і вільний переклад не можна вважати тотожними поняттями доместикації та форенізації, хоча в окремих випадках між ними можливі збіги. Рівень “чужості” мовних чи культурних елементів може слугувати критерієм для визначення, чи має переклад ознаки доместикації або форенізації. Буквальний і вільний переклад є насамперед способами роботи з мовною формою. Натомість доместикація та форенізація стосуються взаємодії культур: у першому випадку елементи вихідної культури адаптуються до цільової, у другому — зберігається їхня інакшість. Про доместикацію чи форенізацію доречно говорити лише тоді, коли відмінності простежуються і на мовному, і на культурному рівнях. [Yang 2010, с. 77]

В контексті нашого дослідження важливою є також стратегія нейтралізації, що є своєрідною “золотою серединою” між доместикацією та форенізацією. [Коптілов 1972] Вона передбачає пом’якшення культурно маркованих елементів тексту шляхом вилучення таких одиниць чи їх заміни на більш нейтральні відповідники з емоційного, стилістичного або культурного погляду. [Севасюк 2023, с. 217]

Реалізація цієї стратегії найчастіше супроводжується використанням таких перекладацьких трансформацій як описовий переклад, генералізація, вилучення та заміна [Севасюк 2023, с. 217].

Водночас стратегія нейтралізації має і певні недоліки [Воробкало 2019, с. 133]. Зокрема, її застосування може спричиняти втрату культурної своєрідності й автентики твору, що нерідко послаблює прагматичний ефект

оригінального тексту. Крім того, можливе зниження експресивності та деформація системи художніх образів. У деяких випадках нейтралізація також призводить до надмірного розширення й перевантаження тексту, що ускладнює його сприйняття реципієнтом.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Здійснений аналіз відеоігрового медіуму дозволяє стверджувати, що сучасні відеоігри є складними поліфункціональними системами, які поєднують вербальні, візуальні, звукові та інтерактивні компоненти. На відміну від традиційних текстів, вони функціонують як комплексні мультимедійні продукти, де мовний компонент перебуває у постійній взаємодії з іншими елементами ігрового середовища. Мова відеоігор охоплює різні типи текстових пластів — наративний, діалогічний, функціональний — що зумовлює багаторівневий характер її дослідження та створює додаткові труднощі у процесі перекладу.

Також було встановлено, що розвиток наукової думки щодо локалізації відеоігор поступово привів до переосмислення самого поняття локалізації. Якщо на ранніх етапах вона сприймалася переважно як технічна адаптація текстового матеріалу, то сучасні підходи трактують її як комплексний міждисциплінарний процес, що охоплює мовну, культурну, прагматичну й технічну адаптацію продукту до потреб цільової аудиторії. Особливого значення в цьому контексті набуває роль перекладача, який постає не лише як посередник між мовами, але і як культурний медіатор, здатний впливати на спосіб сприйняття гравцем художнього світу.

Окрему увагу було приділено стилістично-маркованим мовним одиницям, які відіграють важливу роль у формуванні атмосфери твору, характеристики персонажів та реалізації прагматичного впливу тексту. Їх переклад ускладнюється відмінностями мовних систем, культурними особливостями та прагненням зберегти не лише зміст, а й емоційно-стилістичний ефект першотвору.

У ході аналізу було встановлено, що відтворення стилістично-маркованих-одиниць потребує використання широкого спектра перекладацьких трансформацій. Було окреслено основні трансформації, релевантні для дослідження.

Теоретичний огляд також показав, що процес локалізації постійно перебуває між двома взаємопов'язаними тенденціями: прагненням зберегти культурну специфіку оригіналу та необхідністю забезпечити зрозумілість і доступність тексту для нової аудиторії. Саме ця суперечність зумовлює використання різних перекладацьких стратегій, серед яких найбільш поширеними є форенізація, одомашнення та стратегія нейтралізації як проміжна модель між ними.

Таким чином, проведений теоретичний аналіз засвідчив, що локалізація відеоігор є складним багаторівневим процесом, який виходить за межі традиційного перекладу. Переклад субстандарту у межах відеоігрового дискурсу потребує комплексного підходу, що враховує мовні, культурні та прагматичні чинники й передбачає гнучке використання перекладацьких стратегій і трансформацій для досягнення функціональної еквівалентності між оригіналом і локалізованим продуктом.

РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ВІДТВОРЕННЯ СУБСТАНДАРТУ В ІТАЛІЙСЬКІЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”

2.1. Закономірності застосування перекладацьких трансформацій при перекладі відеоігрових діалогів

Позаяк відеоігри є мультимедійним продуктом, що поєднує звук, відео та текст задля реалізації художнього задуму, різні елементи, їх дизайн і відтворення впливають на те, як сприймається твір. [Järvinen 2002, с. 115]

Значну роль у аудіовізуальному мистецтві відіграє озвучення. У випадку італійської версії “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” застосовано часткову локалізацію. На вибір гравця є дві звукові доріжки: українська й англійська. Таке рішення видається обґрунтованим: збереження оригінального аудіосупроводу не тільки є вигідним з економічних міркувань, а й дозволяє зберегти внутрішньосвітовий колорит, манери та інтонації акторів, що творять та доповнюють атмосферу гри. Озвучення, передусім українською мовою, є невід'ємною частиною художньої образности твору, і його заміна могла б послабити емоційно-експресивне навантаження і культурну автентичність. Таким чином, часткова локалізація у випадку “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” є не лише економічно доцільним, а й художньо вмотивованим рішенням, що дозволяє зберегти культурну та емоційну цілісність продукту для італомовної аудиторії.

У процесі локалізації, особливо коли йдеться про продукти з виразним культурним маркуванням, перекладач виступає посередником між двома окремими світобаченнями, між національними менталітетами, адаптуючи мовний матеріал до сприйняття цільової аудиторії та водночас намагаючись зберегти атмосферу й стилістичну тожсамість оригіналу. Це особливо актуально у випадку серії ігор S.T.A.L.K.E.R.2: Серце Чорнобиля франшиза вирізняється насиченістю субстандартною лексикою, органічно вписаною в постапокаліптичний сеттинг. Мовлення персонажів рясніє сленгізмами, жаргонізмами, просторічними та емоційно-експресивними одиницями, які формують упізнаваний соціолект ігрового середовища. Мова виконує

корпоративну функцію: вона маркує приналежність персонажа до певної фракції, передає його соціальний статус і психологічний стан, а також створює ефект автентичної замкненої субкультури.

У “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” перекладацькі труднощі виявляються комплексно. Безеквівалентна лексика представлена специфічними реаліями ігрового всесвіту — назвами артефактів, угруповань та аномалій, — відтворення яких потребує застосування перекладацьких трансформацій або певної культурної адаптації. Прагматичний вимір перекладу визначається необхідністю передати атмосферу постапокаліптичного всесвіту, іронію, гумор і культурні алюзії зі збереженням їхнього прагматичного впливу на реципієнта. Стилістичні труднощі зумовлені різноманітністю мовних стилів і жаргонів персонажів — від розмовного й жаргонного до військового та технічного, — що в сукупності формують індивідуальні мовні характеристики героїв. Технічні обмеження, своєю чергою, пов'язані з параметрами інтерфейсу, зокрема максимальною довжиною текстових рядків і коректною інтеграцією програмних змінних без порушення логіки ігрового коду. Переклад додатково ускладнюється необхідністю враховувати інтерактивний характер тексту, його зв'язок із візуальним рядом, звуковим оформленням та ігровою механікою.

Комплексність зазначених труднощів безпосередньо позначається на характері перекладацьких рішень, адже в межах одного фрагмента перекладачеві нерідко доводиться поєднувати кілька різних трансформацій одночасно. Це зумовлює високий рівень варіативності перекладу та переважання багатокomпонентних рішень, спрямованих на одночасне збереження змісту, стилістики й прагматичного ефекту оригіналу.

У межах дослідження було проаналізовано 311 стилістично-маркованих одиниць у діалогах, а також зафіксовано 389 перекладацьких трансформацій. Отримані результати демонструють високий рівень варіативності перекладацьких прийомів та значну кількість комплексних трансформацій: 72 випадки (23,15%) містять поєднання двох або більше трансформацій в межах

одного прикладу, тоді як прості трансформації застосовано у 239 випадках (76,85%).

Найчастотнішою трансформацією виявилася контекстуальна заміна. Значну частку також становлять варіантні відповідники та еквіваленти, а також вилучення. До трансформацій середньої частотности належать транспозиція, перестановка, антонімічний переклад, смисловий розвиток та компенсація. Менш продуктивними були експлікація, генералізація та конкретизація (див. Додаток 3)

Контекстуальна заміна була найпродуктивнішою трансформацією у досліджуваному матеріалі (79 випадків, або 20,31%). Така висока частота використання пояснюється специфікою перекладу субстандартних одиниць, де перекладачеві часто доводиться відмовлятися від буквального відтворення на користь передачі функції, стилістичного забарвлення або прагматичного ефекту. Особливо це стосується експресивної та стилістично-маркованої лексики, для якої прямі відповідники в мові перекладу або відсутні, або не забезпечують аналогічного впливу на реципієнта:

*Е-е, **фраєр**. Я тебе насу. (1)*

*Ti tengo d'occhio, **furbone**.*

*Ну завалив і завалив - це ваші з ним **мутки**. Купонів підкинь - і ми нічого не бачили! (19)*

*Pazienza se l'hai fatto fuori, era una **questione** tra voi. Ora sgancia qualche buono e faremo finta di nulla.*

*А як іще тут наваритися? **Під кулі лізти**, чи що? (35)*

*È un modo come un altro per fare il colpaccio. Meglio che **farsi sparare**, no?*

*Та, **бляха**, так. Мав би мільйон, хіба поліз би сюди? (39)*

*Quante **cazzate**. Se avessi un milione di buoni, saresti qui?*

*Мужики атас! Тимоху **вальнули**! (310)*

Ragazzi! Ragazzi! Timokha è andato!

Як бачимо вище, у багатьох випадках контекстуальна заміна використовується для відтворення загального змісту вислову або його емоційної конотації без збереження формальної структури оригіналу. Наприклад,

локалізатори можуть замінювати українські розмовні чи експресивні одиниці близькими за значенням та стилістичним забарвленням італійськими лексемами або конструкціями, які краще відповідають нормам цільової мови та звучать природніше в контексті (приклади (1), (35), (310)).

Крім того, контекстуальна заміна застосовується в рамках стратегії нейтралізації, коли стилістично знижена емоційно забарвлена одиниця відтворюється нейтральним словом чи словосполученням. Спостерігаємо це у випадку слова “мутки” (19), визначення якого знаходимо у “Першому словнику молодіжного сленгу”: справа, ідея, придумка. [Пиркало 1997, с. 42] Натомість в італійському перекладі бачимо стилістично нейтральне “*questione*” (укр. — проблема, питання [Zingarelli 2008, с. 979]). Іншими прикладами є:

Залізобетонні докази, капітане. Belle prove, capitano. Secondo me vuoi
Здається, ти просто не знаєш, де fregarmi. Tu non sai dove si trova Solder.
Приніть, і намагаєшся мене кинути.
(5)

А ти красава, сталкере! Але грошей Quanto sei gentile, stalker! Mi dispiace,
не дам — нема. І манаток нуль, ma non posso pagarti, e non ho nemmeno
пошарпало мене.. (28) equipaggiamento da darti. Il mio è
logoro.

Торгівля на Смітнику лаже повна. Odio commerciare alla Discarica. Quei
Братва думає, що я стволи зі штанів teppisti credono che le armi mi escano
дістаю, а тут за кожну перделку dal culo. Invece devo contrattare per
маю добазаритись. (284) ogni pezzo che voi ragazzi mi portate,
accidenti!

Нерідко контекстуальна заміна застосовується при перекладі сталих висловів та ідіоматичних зворотів. Позаяк вкрай рідкісною є наявність абсолютно еквівалентного виразу чи локуції у мові перекладу, їх замінюють на подібні за значенням, але інші за формою чи змістом звороти:

Твою ж наліво, ви куди там залізли? Ma che cazzo... Cos'è successo?
(99)

Бородулін! **Лусий ти хрін!** (125)

*Borodulin, **lurido sacco di merda!***

А я й не **кінішую**. (190)

*Non **me la passo male.***

Упевнений, він сам тобі **на вуха**
присяде з цією темою. (268)

*Vedrai che quel trombone **vuoterà il sacco senza problemi, garantito.***

За браком аналогічних висловів у цільовій мові, звороти також можуть відтворюватися більш нейтральними відповідниками. У такому випадку текст зазнає стилістичних втрат:

Красава! Гуляй звідси! (15)

*Bene! **Ora puoi andare.***

Часто контекстуальна заміна виступає частиною комплексних трансформацій, поєднуючись з іншими прийомами — перестановкою, компенсацією, додаванням або вилученням. Найчастіше йдеться саме про перестановку та компенсацію — якщо перша частіше зумовлена відмінністю граматичних норм двох мов, то остання має на меті компенсувати втрату експресії іншими мовними засобами:

Ну завалив і завалив - це ваші з ним
мутки. (9)

*Ну завалив і завалив - це ваші з ним
мутки.*

Мля, ну куди? Ти ж сказав, що це
останній! (306)

*Ma dove **diavolo** vai? Hai detto che
quello era l'ultimo!*

Альо, шановний! Я до тебе
звертаюсь! (12)

Sei stato tu? Parlo con te, ehi!

Оце ти чьоткій! Неси її сюди. (233)

Cavolo, bella presa! Adesso portamela.

З цього випливає, що контекстуальна заміна зачасти виступає центральним елементом перекладацького рішення. Наприклад, при перекладі окремих реплік перекладач може одночасно змінювати порядок компонентів,

вилучати надлишкові елементи чи відновлювати стилістичне забарвлення та емоційне наповнення послуговуючись наявними ресурсами мови перекладу.

Висока частотність контекстуальної заміни демонструє прагнення локалізації до функціональної еквівалентності, коли першочерговим завданням стає не буквальне відтворення мовної форми, а забезпечення подібного комунікативного та емоційного ефекту. Це свідчить про орієнтацію перекладу на природність сприйняття цільового тексту та збереження його прагматичного впливу, навіть за умови певного відходу від формальної структури оригіналу.

У досліджуваному матеріалі було зафіксовано 53 випадки використання **варіантного відповідника**, що становить 13,62% від загальної кількості трансформацій. Це один із найчастотніших прийомів перекладу, що свідчить про значну роль контексту при відтворенні реплік персонажів:

*Забирай артефакт та **вали**. (25)*

*Prendilo e **sparisci**.*

*Тримай. І **вали** звідси. (26)*

*Ecco qua. Adesso **vattene**.*

Ах ти, падло! (32)

Bastardo!

*Досить! Тепер навіть у **сортир** з охороною. Мої люди не з гідливих. (56)*

*Ma adesso basta! D'ora in poi, il tuo personale verrà scortato ovunque, persino al **bagno**. Per i miei uomini non sarà un problema.*

*Хоча ні, нікою не вийшов. Та й сильно ці **козли** горді, щоб сталкерське лахміття надягати. (63)*

*Nah, dall'aspetto non sembra. Quei **bastardi** pensano di essere troppo superiori per equipaggiarsi da stalker.*

У більшості випадків варіантні відповідники використовуються при перекладі розмовної та жаргонної лексики, для якої неможливо встановити єдиний універсальний еквівалент. Так, одиниця “*красава*” у різних контекстах передається по-різному: як “*bene*” (14), “*gentile*” (27).

Також варіантні відповідники застосовуються в межах стратегії нейтралізації, де субстандартні одиниці у тексті цільовою мовою відтворюються лексемами загального вжитку:

- | | |
|---|--|
| <i>Тягають мені всяке корисне, а тут зникли з радарів. (78)</i> | <i>Ho perso le tracce di una squadra di scavatori che solitamente mi rifornivano di ogni tipo di oggetti utili.</i> |
| <i>З наших старих запасів. Зулус притарабанив. (115)</i> | <i>Zulu l'ha recuperato dal nostro vecchio nascondiglio.</i> |
| <i>А я тобі казав... Усіляка шушваль стріляти не навчиться. (128)</i> | <i>Te l'avevo detto, quei buffoni non sanno sparare.</i> |

Водночас випадків використання **еквівалентів** було виявлено 50 (12,85%). Еквівалентний переклад застосовується у тих випадках, коли в італійській мові існує усталений або найближчий відповідник, здатний передати значення та прагматичний ефект оригіналу без істотних змін структури чи змісту:

- | | |
|--|--|
| <i>Припускаю, що хтось погано слідкує за своїми лабораторними щурами... (53)</i> | <i>Qualcuno dovrebbe stare più attento alle sue cavie da laboratorio...</i> |
| <i>Приній — нішак. Він працював на якогось Нестора. (72)</i> | <i>Solder era solo una pedina. Stava lavorando per un tizio di nome Nestor.</i> |
| <i>Що за діла? Братан, мочимо їх! (169)</i> | <i>Ma che cazzo... Ammazza<i>li</i>, fratello!</i> |

Іншими прикладами є переклад фраз “Ніяких розстрочок. Лише **нал**.” (197), що перекладається як “Non faccio credito. Solo **contanti**.”, а також “Полкане, роботка є. Якраз для тебе.” (106) — “No proprio un lavoro giusto per te, **Colonnello**.” В обох випадках переклад зберігає зміст, стилістичне забарвлення та функцію оригінальної репліки.

3-поміж досліджуваних трансформацій **транспозиція** зафіксована у 28 випадках, що відповідає 7,20% від їх загальної кількості. Основними чинниками її застосування є граматична асиметрія української та італійської мов, а також прагнення забезпечити природне звучання перекладених реплік:

*Чуєш, **мєлкій**, ти мені тут не **Falla finita, ragazzino.***
заливай. (141)

*Розумний, да? **Валим** їх! (184)* *La sai lunga, eh? **Addosso**, ragazzi!*

*Нам **всім хана!** (270)* *Siamo **fottuti.***

*Твоя правда... **Лови** трохи купонів. **Чим** можу. (296)* *E va bene. **Eccoti** dei buoni. È tutto quello che ho.*

*Нахєр пішов! Ми перші цих **жмурів** знайшли. Хабар наш. (304)* *Sparisci! **Li** abbiamo trovati prima noi. È roba nostra.*

Так, у репліці “*Красава! Гуляй звідси!*” (14) український вигук передається через прислівник “*Bene*”, тобто зі зміною частиномовної належності одиниці. Подібним чином фраза “*А як іще тут наваритися?*” (33) у перекладі трансформується у конструкцію “*È un modo come un altro per fare il **colraccio***”, де дієслівна форма оригіналу передається іменниковою структурою. В окремих випадках транспозиція поєднується з перестановкою або контекстуальною заміною, що дає змогу адаптувати репліки до синтаксичних і стилістичних норм італійської мови.

Перестановка представлена 24 прикладами, що складає 6,17% від сукупності виявлених трансформацій. Головним чинником її застосування виступають відмінності в синтаксичній будові двох мов, що нерідко вимагає реорганізації порядку елементів задля досягнення природности та динамічності висловлювання в цільовій мові. Так, у фразі “***Звалити** звідси **допоможеш**, раз свій?*” (64) порядок подачі інформації в італійському перекладі змінюється: підрядне речення умови виноситься на початок, а головне — на кінець (“*Se sei un amico, perché **non aiuti** un collega a scappare?*”).

Зазвичай пермутацію застосовують у двох випадках. Передусім йдеться про міркування милозвучности, коли перекладач обирає змінити порядок слів чи речень у фразі з метою якісного покращення тексту перекладу. Нерідко цей підхід використовується при перекладі звертань:

Е-е, фраєр. Я тебе пасу. (1)

*Ti tengo d'occhio, **furbone**.*

*Що за гнилий базар? Ти мене за лоха тримаєш? Я як знав. **Пацани**, це луна, походу, згортаємось! (151)*

*Stronzate! Che c'è, pensi che sia un cazzone? Lo sapevo. Qui non se ne esce, **ragazzi**. L'accordo salta.*

*Мля... Ти, **падо**, снайпера прунер? Урюю! (162)*

*Merda... Hai un cecchino? Sei morto, **bastardo**!*

По-друге, прийом застосовують з метою дотримання синтаксичних норм мови перекладу, коли елементи висловлювання перебудовуються відповідно до них:

*Міг би — ще раз оживив та **свинцем** горлянку нафарширував! (178)*

*Se potessi, lo resusciterei solo per **ficcargli in gola altro piombo**!*

*Слиш, Муха, а з хріна це ви на нас **пушки** навели, коли сталкер підвалив, га? (182)*

*Ehi, Mosca. Perché ci hai puntato contro **l'arma** quando è arrivato lo stalker?*

*На Дикому острові **мутні** хлопці живуть. (278)*

*I tizi dell'Isola Selvaggia sono proprio **strani**.*

Варто зазначити, що перестановка нерідко функціонує не ізольовано, а в поєднанні з контекстуальною заміною чи транспозицією — така взаємодія трансформацій забезпечує точніше відтворення змісту й прагматичного ефекту оригінальної репліки.

Антонімічний переклад зустрічається у 19 випадках, що відповідає 4,88% від загального обсягу трансформацій. У прикладах нижче бачимо, як

замінюючи спосіб вираження думки на протилежний, перекладач зберігає комунікативний намір і прагматичний ефект висловлювання:

*Ніхто не начальник? Свободний, Libero, dici... E così non ti piace
значить, дохєра. (37) prendere ordini?*

Ну, чисто щоб голяка не було. (46) Giusto per tenerci in allenamento.

*І щоб жодної сміттєвої криси коло E resta alla larga dal blindato!
БТРа. (67)*

Так, репліка “Е-е, шановний, ти не стартуй так” (17) передається як “*Ehi, calmati*”, де заперечна конструкція оригіналу замінюється стверджувальною формою з ідентичним значенням. Фраза “не сци” (40) перекладається як “*rilassati*”, тобто через зміну способу вираження думки зі збереженням загального комунікативного наміру. У деяких випадках антонімічний переклад використовується для стилістичної адаптації реплік до норм італійського розмовного мовлення, як-от у висловлюванні “*все норм*” (187), яке передано як “*non mi lamento*”.

Показово, що в усіх наведених прикладах формальна трансформація не порушує змістової та стилістичної відповідності оригіналу — навпаки, саме завдяки зміні структури переклад набуває невимушености, притаманної живому розмовному мовленню.

Серед трансформацій, пов’язаних зі зміною структури та обсягу висловлювання, помітне місце посідає **вилучення** (47 випадків (12,08%)).

Нерідко вилучення стосується вигуків (1), звертань (17), вставних слів чи конструкцій (35), або лайки (41), від опущення яких текст не зазнає суттєвих семантичних втрат:

Е-е, фраєр. Я тебе насу. (1) Ti tengo d'occhio, furbone.

Е-е, шановний, ти не стартуй так. Ehi, calmati.

(17)

Ах ти, падло! (32)

Bastardo!

*А ти **туну** ні? Ти ж у нас в Зону за романтикою прийшов. Зі сталкерами гуляти за ручку під собаче виття. (35)*

Perché, tu no? Ah, giusto, tu sei qui solo in cerca di emozioni! Vuoi anche ballare con gli stalker al chiaro di luna?

*... ага, три рази буде, он п'ятеро йшли і що ми зробили? **Ніхера! Вихлопу нуль.** (41)*

*Sì, come no. Sono già passati in cinque, e che ci abbiamo guadagnato? **Un cazzo di niente.***

***Мужик!** Че-екай! (76)*

Ehi! Un... un attimo!

Трансформація вилучення є доволі частотною у випадку аудіовізуального перекладу, субтитрування та, зокрема, локалізації, з огляду на технічні обмеження сфери.

Іноді разом з вилученням застосовують **компенсацію**, з метою відновлення експресивного та стилістичного забарвлення твору:

*Ти хто такий? Якого **хріна** тут забув? (59)*

*E tu chi **cazzo** sei? Che ci fai qui?*

*Гей, **салага!** Бігом сюди: справа є. (82)*

*Ehi! Porta **qui le tue chiappe**, soldato.*

*> Він із собою **Мастифа** забрав. Зомбі з нього робити, **сука**. Будь ласка, буду винен. (101)*

*Il **bastardo** ha preso Mastiff... per trasformarlo in uno zombie. Mi serve aiuto. Ti prego! Sarò in debito con te.*

В ході нашого дослідження було зафіксовано 17 випадків використання прийому компенсації (4,37% від загальної кількості). Варто зауважити, що компенсація використовується виключно як частина комплексної трансформації, найчастіше у поєднанні з вилученням ((206), (273), (309)), але також з контекстуальною заміною ((12), (125), (233)), антонімічним перекладом (23), варіантними відповідниками ((20), (43)) і смисловим розвитком (6).

Компенсація дозволяє відкодувати втрату окремих стилістичних чи емоційних елементів іншими мовними засобами. Наприклад, у фразі “Гей, салага! Бігом сюди: справа є.” (82) втрата зневажливого найменування “салага” (молодий і недосвідчений матрос, або солдат у перші 6 місяців служби [Ставицька 2003]) компенсується грубим висловом “*porta qui le tue chiappe*” (де “*chiappe*” — вульгарне найменування сідниць [De Mauro 2016]).

Натомість трансформацію **додавання** було зафіксовано 19 разів, або у 4,88% випадків. На відміну від компенсації, додавання може функціонувати як самостійна трансформація, проте нерідко також входить до складу комплексних перетворень, поєднуючись із контекстуальною заміною ((15), (38)), варіантними відповідниками ((16), (36), (132)) або експлікацією (111). Застосування додавання зумовлене потребою уточнити зміст репліки, відтворити емоційний стан персонажа або адаптувати висловлювання до особливостей італійського розмовного мовлення. Так, у репліці “*Ta... Бляха. Ні.*” (38) переклад доповнюється вставним словом “*cioè*”, яка передає вагання мовця та робить висловлювання природнішим.

Часто застосовуючи додавання локалізатори певним чином експлікують зміст репліки: у фразі “*Жирує, сука?*” (118) у перекладі з’являється прізвище персонажа “*Zulu*”, що конкретизує об’єкт розмови та полегшує сприйняття тексту. Те саме відбувається і у випадку репліки “*А що тобі цікаво? Пику заливати?*” (111), яка у перекладі доповнюється конструкцією “*perdere tempo*”, яка не лише надає додаткове пояснення дії, а й певним чином компенсує втрату експресивності українського варіанту.

У досліджуваному матеріалі було виявлено 17 випадків застосування **сміслового розвитку**, що становить 4,37%. Зазвичай трансформацію використано, коли оригінальна стилістично-маркована одиниця вимагає додаткового пояснення й декомпресії задля збереження семантичного наповнення:

*Краще б капітан про своїх людей Il capitano farebbe meglio a pensare
зайвий раз подумав. Хворим навіть prima ai suoi uomini. **Riesco a malapena**
заледве **вистачає...** (10) **a racimolare** il necessario per curare i
malati...*

*Ну завалив і завалив - це ваші з ним Pazienza se l'hai fatto fuori, era una
мутки. Купонів підкинь - і ми нічого questione tra voi. Ora sgancia qualche
не бачили! (18) buono e faremo finta di nulla.*

*Виручай, сталкере! Піджени Aiutami, stalker! Portami della vodka, ti
горілочки, га? Не губи! (74) prego! Non lasciarmi qui a morire!*

*Ти куди, **сцикло цивільне?** (86) Dove credi di andare, **razza di cacasotto**
di un civile?*

*Я ж сказав тобі, що **в зав'язці.** (124) Te l'ho già detto, ho **chiuso con l'alcol.***

Смисловий розвиток дозволяє адаптувати діалоги до мовних норм цільової культури та забезпечити природне звучання реплік без втрати їхнього початкового значення. Особливо важливою ця трансформація є при відтворенні субстандартних шарів мовлення, де буквальний переклад часто не здатний передати емоційно-експресивний або стилістичний ефект оригіналу. Попри це, трансформація застосовується порівняно нечасто.

Так само як і **описовий переклад**, який було використано 15 разів, або у 3,86% випадків. При цьому у більшості випадків спостерігаємо значне збільшення кількості символів порівняно з оригіналом:

Оригінал	К-сть символів	Переклад	К-сть символів	Різниця
Якось шкода віддавати добрий ствол в такі діряві	74	È una buona arma. Sarebbe sprecata in mano a un idiota che non sa prendersi	116	+42

руки. Залишу собі. (24)		cura del proprio equipaggiamento.		
Замочити пахана? І на хера мені так підставлятися? (97)	54	Vuoi che faccia fuori un pezzo grosso? Equivale a dipingermi un bersaglio sulla schiena.	93	+39
Треба моїх свіжаків підтягнути. Мозковиті. Але з вогневою — повна лажа (110)	78	Qualcuno dovrebbe mettere in riga le mie nuove reclute. Sono dei tipi in gamba, ma hanno qualche problema quando si tratta di maneggiare le armi.	149	+71
А що тобі цікаво? Пику заливати? (111)	34	Non fa per te? Meglio perdere tempo a ubriacarsi, eh?	57	+23
Жирує, сука? (117)	13	Quindi Zulu si sta divertendo, eh?	36	+23

Застосування експлікації без збільшення загальної кількості символів поодинокі і зазвичай вимагають компресії у інших частинах репліки:

Ти не кіншуй, ми беспрёделом не ***Tranquillo***, *non vogliamo farti perdere*
займаємося. (189) *tempo.*

На цьому прикладі бачимо, як повне просте речення, що є частиною складносурядної конструкції, перетворюється на неповне означено-особове, а три слова оригіналу за допомогою прийому антонімічного перекладу замінюють одним — “*tranquillo*” (укр. — тихий, спокійний [Zingarelli 2008, с. 1282]).

Проте феномен збереження кількості символів, або ж їхнього незначного зростання, може зумовлювати також транспозитивний елемент, коли стилістично-маркована одиниця експлікується за допомогою займенників, артиклів та прислівників, себто коротших та/або службових частин мови:

Свободний, значить, дохєра. (37) *E così non ti piace prendere ordini?*

Я твою морду знаю. (144) *Conosco quelli come te.*

Можна зробити висновок, що низька продуктивність трансформацій смислового розвитку та описового перекладу в перекладі внутрішньоігрових діалогів зумовлена специфікою відеоігрового медіуму та субтитрування загалом: необхідність дотримання довжини рядка значно обмежує можливості застосування цих прийомів.

У досліджуваному матеріалі трансформацію **генералізації** було виявлено у 12 випадках (3,08%). Нерідко з її допомогою реалізовувалася стратегія нейтралізації: наприклад, синонімічні стилістично-марковані одиниці “пушка” (21) (з кримінального жаргону — пістолет, вогнепальна зброя [Ставицька 2003]), “вогнева” (109) “ствол” (218) перекладаються з допомогою нейтрального узагальнення “*arma*” (укр. — зброя [Дмитрієв 2003, с. 22]).

Те саме стосується перекладу слова “*пахан*” (95) (з кримінального жаргону — ватажок злочинного угруповання, злодій похилого віку [Ставицька 2003]), яке в одному з випадків вжитку локалізатори обирають відтворити як “*pezzo grosso*” (досл. — “велика цяця” [Дмитрієв 2003, с. 124]). Варто зазначити, що в опрацьованому матеріалі лексема вживається двічі, і вдруге (105) її перекладають еквівалентом “*boss*”, що є запозиченням з англійської мови і є частиною превалентної стратегії форенізації.

В інших випадках трансформацію застосовано з огляду на традиції слововживання у певних контекстах цільової мови, себто для збереження природности мовлення:

Хоча ні, **никою** не вийшов. (62) *Nah, dall'aspetto non sembra.*

Ну, а хто не встиг — стає **фаршем**. *E i più lenti diventano cibo per vermi.*
(191)

Скіфе, рідний! Чого **плеснути**? (280) *Skif, vecchio mio. Cosa posso offrirti?*

Натомість випадків застосування **конкретизації** було виявлено 9, що становить 2,31% від загальної кількості трансформацій. Зазвичай вона використовується при необхідності уточнення, з метою зробити репліку більш зрозумілою. Так, наприклад, нейтральне “*стріляти нема кого*” (89) італійською передано як “*non abbiamo bersagli mobili*”, що конкретизує об’єкт дії, а “*МСОП виведе служак*” (229) — як “*farà spostare tutte le proprie truppe*”, де узагальнення замінюється чіткішим військовим терміном.

2.2. Відтворення експресивності та стилістичні особливості перекладу відеоігрових діалогів

У перекладі діалогів “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” важливу роль відіграють тактики відтворення експресивності тексту. Мовлення персонажів насичене розмовними, жаргонними й метафоричними конструкціями.

Випадки **деметафоризації** спостерігаються тоді, коли образність оригіналу частково нівелюється на користь природнішого або зрозумілішого для цільової аудиторії формулювання:

Мозковиті. Але з вогневою — **повна лаж**. (108) *Sono dei tipi in gamba, ma hanno qualche problema quando si tratta di maneggiare le armi.*

А що тобі цікаво? **Пику заливати**? (111) *Non fa per te? Meglio perdere tempo a ubriacarsi, eh?*

Та ну нахер! Ти шо начудив, братуха? Ти не тачку зачепив, ти мені в душу **плюнув**! (209) *Oh, grandioso. Hai appena toccato il mio gioiellino, bello! È un'offesa personale!*

У прикладі (108) розмовне “*повна лаж*а” функціонує як образне позначення ганьби, проблеми, неприємности чи прикрої ситуації [Кондратюк 2006, с. 177]. У перекладі ця експресивна характеристика замінюється нейтральною конструкцією “*hanno qualche problema*”, внаслідок чого емоційна інтенсивність висловлювання знижується.

В досліджуваному матеріалі деметафоризація найчастіше реалізується за допомогою трансформацій експлікації, смислового розвитку та вилучення. Її застосування дозволяє передати зміст висловлювання без збереження первинної образної структури, акцентуючи увагу на семантичному ядрі вислову. Водночас деметафоризація нерідко супроводжується частковим послабленням експресивності реплік, оскільки разом із метафоричним компонентом втрачається частина емоційного й стилістичного наповнення. Як наслідок, деметафоризацію нерідко супроводжує компенсація:

*Гей! Ти куди там **граблі тягнеш**? Ehi! Ma **che cazzo pensi di fare**?! Giù le
Ану забери! (205) **mani!***

У наведеному прикладі компенсація відбувається за рахунок додавання лайливого компонента “*cazzo*” до деметафоризованої репліки.

Збереження метафори передбачає відтворення образної структури оригіналу без істотної зміни семантичного ядра:

*Пропускаю, що хтось погано слідкує **Qualcuno dovrebbe stare più attento alle**
за своїми лабораторними щурами... **sue caviglie da laboratorio...**
(53)*

*Давайте, мутанти! Полковник вас **Fatevi sotto, mutanti! Il Colonnello vi**
свинцем нагодує! (90) **riempirà di piombo!***

*Таки киданули, сука... Міг би — ще **Voleva davvero fregarmi. Se potessi, lo**
раз оживив та **свинцем горлянку resusciterei solo per **ficcargli in gola****
нафарширував! (178) **altro piombo!***

Такий підхід дозволяє максимально наблизити переклад до авторського задуму й зберегти стилістику висловлювання. Звідси випливає, що збереження метафори є найефективнішим з погляду досягнення еквівалентності перекладу, втім тактика може застосовуватися лише у випадках, коли метафоричний образ має аналогічне або близьке культурне сприйняття в італійській мові і перекладач може відтворювати його майже без змін.

Збереження метафори зазвичай реалізується підбором еквівалентної конструкції чи варіантного відповідника. Проте тактика є порівняно нечастотною, з огляду на культурні та лексико-семантичні відмінності між двома мовними системами.

Реметафоризація у досліджуваному матеріалі використовується у випадках, коли безпосереднє відтворення оригінального образу звучало б неприродно або не забезпечувало б аналогічного стилістичного, прагматичного чи експресивного ефектів цільовою мовою. У таких ситуаціях локалізація не відмовляється від образності загалом, а замінює вихідну метафоричну структуру іншою, ближчою до лінгвальних і культурних норм італійської мови, наприклад:

Е-е, фраєр. Я тебе насу. (2)

Ti tengo d'occhio, furbone.

Зачиняй, каже, наглухо. У мене на «Сході» лівак вимальовувався взагалі-то. Два ящики патронів обіцяв! А тепер що? Мені їх на хліб мазати, чи як? (9)

Ha detto di chiudere tutto. E io che avevo un affare pronto al checkpoint orientale per due casse di munizioni! I proiettili non crescono mica sugli alberi!

*Так, того самого Стрільця, що до Центру Зони ходив і **кінішу** там **навів** такого, що досі згадуємо. (227)*

*Parliamo del tizio che si è spinto fino al centro della Zona e ha **smosso tanta di quella merda...** che ne stiamo ancora parlando.*

У досліджуваному матеріалі реметафоризація часто супроводжується використанням контекстуальної заміни, варіантних відповідників, антонімічного перекладу та транспозиції. При цьому зміна образу зазвичай зумовлюється не лише структурними відмінностями між українською та

італійською мовами, а й необхідністю врахування мовної традиції, асоціативних моделей та особливостей сприйняття цільової аудиторії.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У другому розділі було проаналізовано особливості відтворення субстандартного мовлення діалогів в італійській локалізації “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”. Проведений аналіз засвідчив, що мовлення персонажів гри характеризується високим ступенем стилістичної маркованості й поєднує розмовне мовлення, просторіччя, сленг, елементи мовлення військових та кримінального жаргону. Субстандартні одиниці у діалогах не тільки виконують емоційно-експресивну функцію, а й формують культурний колорит внутрішньоігрового світу та мовний портрет персонажів.

Дослідження показало, що переклад субстандартних одиниць потребує комплексного підходу, адже їх відтворення пов'язане не лише з передачею денотативного значення, а й зі збереженням стилістичних, прагматичних та емоційно-експресивних характеристик. Аналіз перекладацьких рішень дозволив встановити, що домінантною тенденцією є орієнтація на відтворення комунікативного ефекту висловлювання, а не буквальне перенесення його мовної форми.

Найбільш продуктивними перекладацькими трансформаціями у досліджуваному матеріалі виявилися контекстуальна заміна, варіантні відповідники, еквіваленти, вилучення, транспозиція та пермутація. Водночас значна частина прикладів демонструє використання комплексних трансформацій, що поєднують кілька перекладацьких прийомів одночасно. Це свідчить про неможливість застосування універсальної моделі перекладу субстандартної лексики та необхідність ситуативного добору перекладацьких рішень відповідно до конкретного контексту.

Аналіз стилістичних особливостей перекладу показав, що при передачі експресивно навантажених реплік локалізація прагне відтворювати насамперед прагматичний вплив висловлювання. З цією метою активно використовуються деметафоризація із застосуванням компенсації, реметафоризація та збереження метафори. При цьому переклад не завжди орієнтується на буквальне відтворення образу: у багатьох випадках початкова метафорична структура

модифікується або спрощується для досягнення природности мовлення та зрозумілості для цільової аудиторії.

Проведений аналіз також дозволяє стверджувати, що локалізація “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” демонструє прагнення до балансу між збереженням стилістичної своєрідности оригіналу та адаптацією тексту до мовних норм італійської мови. Попри окремі випадки послаблення експресивности, переклад здебільшого забезпечує відтворення емоційного та функціонального ефекту діалогів.

РОЗДІЛ 3. СТИЛІСТИЧНО-МАРКОВАНІ АНТРОПОНІМИ В ЛОКАЛІЗАЦІЇ “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”. СТРАТЕГІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ

3.1. Антропоніми у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, їхні специфіка та функції

Прізвиська персонажів у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” — це окремий пласт субстандартної лексики, що відображає традиції кримінального та військового середовища надавати псевдоніми за зовнішніми ознаками, характером або вміннями.

Словник української мови визначає прізвисько як додаткове неофіційне найменування, що іноді дається особі, але не є її офіційним іменем чи прізвищем, і відображає певні особливості і її зовнішності, характеру, поведінки, занять або звичок. [Словник української мови, с. 108] Розширює визначення М. Наливайко, згідно з якою прізвисько — неофіційна номінація, що закріплюється за певною особою або спільнотою відповідно до їхніх зовнішніх, поведінкових чи соціальних особливостей. Таке найменування може виникати на основі родинних зв'язків і використовуватися вирізнення носія з-поміж інших та його конкретизації й комунікації. [Наливайко 2014, с. 179]. На нашу думку, найвичерпнішим є визначення, запропоноване Шульською Н., у якому прізвисько трактується як багатокomпонентна номінація людини або спільноти, що виникає з метою виокремлення певної характерної риси, особливості поведінки, зовнішності чи соціального статусу денотата, і виконує насамперед ідентифікаційну та конкретизувальну функції, дозволяючи відрізнити особу від інших членів спільноти. [Шульська 2011, с. 5]

У контексті нашого дослідження особливий інтерес становлять способи відтворення таких антропонімів в італійській локалізації гри, позаяк вони виконують не лише номінативну, а й емоційно-експресивну функцію, а також функцію культурного маркування.

Що стосується способів творення прізвиськ у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, формально їх можна розділити на дві великі категорії: ті, що

додаються до імени персонажа (офіційні форми можуть замінюватися розмовними або зменшеними формами, характерними для неформального спілкування, як от *Георгій-Гоша* (33), *Антон-Тоха* (34), *Максон-Максим* (45) *Серьoga-Сергій* (64) *Міха-Михайло* (65) тощо) і ті, що **функціонують самотійно**, як повноцінне найменування (*Шустрий* (62), *Звіробій* (63), *Грифель* (66), *Чирок* (67), *Шрам* (68), *Лютий* (69), *Цезар* (70), *Буханка* (71), *Дервіш* (72), *Тихий* (73), *Сіль* (74), *Хмурий* (76) і так далі).

Для аналізу було відібрано 200 релевантних прикладів методом суцільної вибірки. У підсумку було виявлено, що загальна кількість перекладацьких трансформацій, вжитих у ході відтворення прізвищ українською мовою, становить 295 випадків, серед яких 79 (39,9%) — це комплексні трансформації, тобто ті, де поєднується два і більше різних типів трансформацій. Натомість кількість простих трансформацій склала 121 випадок, або 60,5% (див Додаток 4).

Співвідношення можна пояснити тим, що більшість проаналізованих прізвищ належить до другої категорії, будучи автономними номінативами, що складаються з одного слова й не потребують застосування комплексних трансформацій для досягнення еквівалентності в перекладі: з 200 запропонованих прикладів, 123 містять лише одне слово, 76 складаються з двох, і лише 1 містить три слова.

Що стосується типів перекладацьких трансформацій, найбільш продуктивними виявилися транскодування, підбір словникового відповідника та контекстуальна заміна. Найменш вживаними — вилучення, смисловий розвиток, антонімічний переклад.

3.2 Особливості перекладацьких трансформацій при відтворенні антропонімів

У ході дослідження було встановлено, що під час перекладу прізвищ локалізатори найчастіше вдаються до транскодування: в цілому зафіксовано 93 випадки використання трансформації, або 32,30%. Тобто, застосування

транскодування спостерігається більш ніж в третині випадків. Найпродуктивнішим видом транскодування виявилася **транскрипція**, яку було використано 61 раз, або у 20,96% випадків. На другому місці — **транслітерація** з 18 випадками застосування (6,19%) далі йде **адаптивне транскодування** (11 випадків, або 3, 78%), і, нарешті, **мішане транскодування** (4 випадки, або 1, 37%).

Варто зауважити, що трансформація транскодування застосовується переважно для відтворення безпосередніх імен персонажів:

(5) *Даня Мув* - ***Danya Mossetta***

(7) *Саня Очерет* - ***Sanya Ocheret***

(9) *Ветос Балабан* - ***Vetos Balaban***

(10) *Боря Галушка* - ***Borya Bombolo***

(11) *Валік Француз* - ***Valik il Francese***

Аналіз матеріалу демонструє, що найчастіше йдеться про поєднання транскодування з різними лексичними, граматичними й семантичними трансформаціями. Це пояснюється прагненням одночасно зберегти впізнаваність імени персонажа та передати закладену в ньому характеристику. Наприклад, у перекладі прізвища “*Льончик Шпрот*” - “*Lyonchyk Spratto*” (186) власне ім’я передано шляхом транскрибування, тоді як компонент “*Шпрот*” відтворено еквівалентом “*Spratto*” [Дмитрієв 2003], що дозволяє зберегти семантику предметної асоціації.

Аналогічний підхід простежується у перекладах “*Коля Засць*” - “*Kołya Leprotto*” (175) та “*Буся Горобець*” - “*Busya il Passero*” (184), де друга частина складеного прізвища відтворюється за допомогою словникового відповідника.

Крім того, транскодування використовується у межах превалентної стратегії форенізації, коли українські реалії зберігаються в італійській локалізації продукту, відтворені латиницею:

(7) *Саня Очерет* - *Sanya Ocheret*

(8) *Чорнозем* - *Chornozem*

Контекстуальна заміна є однією з найпродуктивніших трансформацій при перекладі прізвиськ у досліджуваному матеріалі (74 випадки застосування, або 25,43%). Її використання зумовлене тим, що значна частина прізвиськ у S.T.A.L.K.E.R. 2 має виразно розмовний, жаргонний або культурно маркований характер, який неможливо повноцінно передати шляхом буквального перекладу. У таких випадках перекладач добирає одиницю, що не є прямим словниковим відповідником, але відтворює функцію, асоціативний ефект або емоційне забарвлення оригіналу в межах конкретного контексту:

(13) *Цуна* - *Coniglio*

(32) *Паяльник* - *Diodo*

(46) *Сиплий* - *Buzzurro*

(71) *Буханка* - *Mattoni*

(94) *Лахмітник* - *Straccio*

(119) *Дукат* - *Sovrano*

(120) *Шило* - *Punteruolo*

(133) *Захар Кошак* - *Zakhar Dongiovanni*

(161) *Гарик Твійдодір* - *Gary Mocio*

(196) *Саня Кручений* - *Sanko il Contorto*

Контекстуальна заміна особливо продуктивна у випадках, коли українське прізвисько ґрунтується на локальних асоціаціях, сленгу або конотаціях, які були б незрозумілими для італійського реципієнта. Наприклад, прізвисько *Цуна* (13) перекладено як *Coniglio* (для порівняння та в переносному значенні — дуже сором'язлива або боягузлива людина [De Mauro 2003]), *Паяльник* — як *Diodo* (32), а *Буханка* — *Mattoni* (71). У цих випадках переклад не відтворює буквального значення, однак зберігає експресивність або характер

асоціативного образу. Аналогічно прізвисько *Лахмітник* передано як *Straccio* (94), а *Мічман* — як *Alfiere* (140), що демонструє прагнення перекладача адаптувати найменування до мовної та культурної системи цільової аудиторії.

Вкрай продуктивним виявилось використання **оказіоналізмів** у рамках контекстуальної заміни (47 випадків, або 16,15%), запозичених переважно з англійської мови, відсутніх в оригінальному тексті гри (*Батя* - *Gaffer* (1), *Лінза* - *Lens* (2), *Селюк* - *Yokel* (14), *Бродяга* - *Strider* (23), *Полуденець* - *Noontide* (24), *Пруній* - *Solder* (41), *Удав* - *Constrictor* (42), *Держак* - *Shaft* (52), *Борода* - *Beard* (56), *Сич* - *Owl* (57), *Ной* - *Noah* (59), *Звіробій* - *Trapper* (63), *Чирок* - *Garganey* (67), *Шрам* - *Scar* (68), *Тихий* - *Quiet* (73), *Міль* - *Moth* (74), *Хмурий* - *Gloomy* (76), *Сивий* - *Gray* (90), *Козир* - *Jolly* (138), *Завгощ* - *Steward* (148), *Шип* - *Thorn* (150) *Влад Ясний* - *Vlad Vivid* (177), *Роса* - *Dew* (82), *Діма Пластун* - *Mytko lo Scout* (187) тощо).

Під okazіоналізмом маємо на увазі слово, що існує лише в певному контексті, не є частиною мовного узусу чи загальноприйнятого вжитку, вирізняється індивідуально-авторським характером і сформоване у певному контексті вживання. [Піотрович, 2022, с. 149]

Вживання okazіоналізмів зумовлюється, по-перше, відеоігровим медіумом: у випадку локалізації відеігор фантастичного жанру італійською склалася певна традиція широкого використання англізмів на тлі загальної тенденції до форенізації, особливо коли йдеться про найменування зброї, унікальних предметів, квазіреалій, а також, зокрема, прізвиськ персонажів.

Позаяк найчастіше великі проєкти з іншомовними локалізаціями за вихідну мову мають саме англійську — причинами цього є як високий рівень розвитку відеоігрової індустрії саме в англomовних країнах, так і глобалізація світового медіаринку — переклад також здійснюється з англійської. Нерідко перекладач обирає саме стратегію форенізації задля збереження унікальної атмосфери оригіналу, особливо коли йдеться про проєкти у жанрі фантастики, постапокаліптичному сетингу тощо. Крім того, вживання іншомовної лексики

для прізвиськ персонажів надає додаткового емоційно-експресивного забарвлення та творить унікальний колорит.

Англіцизми вживаються також з огляду на компактність англійської мови [Ferrarese 2022, с. 76], що є вирішальним фактором в контексті відеоігрової локалізації, де особливу важливість становить дотримання довжини рядка.

У поодиноких випадках вживаються русизми. Важливо зауважити, що локалізація перших частин франшизи виконувалася саме з російської мови, тому певні прізвиська перекладено запозиченнями з російської з метою забезпечення когенентности перекладу (*Лісовик* - *Leshiy* (4), *Заразний* - *Schastny* (29), *Пижа* - *Ryakha* (35), *Стрилець* - *Strelok* (117)).

Третьою за частотністю використання трансформацією у досліджуваному матеріалі виявилися **еквіваленти** (63 випадки, або 21,6%)

Еквіваленти застосовуються переважно у випадках, коли у мові існує повноцінний лексикографічно фіксований відповідник, здатний відтворити значення та конотації оригіналу без суттєвих семантичних втрат. Наприклад:

(50) *Поляк* - *Polacco*

(87) *Художник* - *Artista*

(149) *Слава Кравець* - *Slava il Sarto*

(151) *Представник* - *Rappresentante*

(152) *Петрушка* - *Prezzemolo*

(170) *Ваня Манул* - *Vanko Pallas*

(173) *Федя Тарпей* - *Fedko Tarpeo*

(183) *Мастиф* - *Mastino*

(191) *Буря* - *Vortice*

(192) *Гаваєць* - *Hawaiano*

Висока частотність використання еквівалентів у перекладі пояснюється специфікою матеріалу дослідження. Значну частину аналізованих одиниць становлять загальноновживані іменники, назви професій, етноніми, видів тварин,

для яких в італійській мові вже існують усталені відповідники. У таких випадках перекладач не мусить використовувати складні трансформації чи вдаватися до семантичної перебудови висловлювання задля досягнення адекватності перекладу, а може використати словниковий лексичний відповідник.

Водночас навіть застосування еквівалентів не завжди означає повну тотожність семантичного наповнення одиниць. Через розбіжності у мовній картині світу та різний обсяг значення лексем еквівалентність у перекладі часто має відносний характер.

Варіантні відповідники (14 випадків, або 4,8%) використовуються у тих випадках, коли між одиницями оригіналу та перекладу немає однозначної словникової відповідності, а перекладачеві необхідно обрати один із кількох можливих варіантів залежно від контексту, стилістики або прагматичного ефекту. Трансформація застосовується переважно для випадків, коли прізвисько формується за допомогою емоційно забарвлених лексичних одиниць, сленгізмів або жаргонізмів:

(17) *Харя - Ceffo*

(36) *Залізко - Ferro*

(43) *Кеша Боягуз - Kesh a Pappamol le*

(62) *Шустрий - Svelto*

(136) *Костя Беспрєдел - Kostya Baraonda*

У деяких випадках варіантні відповідники також застосовують, замінюючи стилістично нейтральну мовну одиницю стилістично-маркованою лексемою задля надання перекладу емоційно-експресивного забарвлення, тобто певною мірою реалізуючи компенсаторну функцію. Так, наприклад, відбувається при перекладі прізвиська *Голова - Crapa* (193). Слово “голова” української мови є загальновживаним, тоді як італійський відповідник “*crapa*”

має жартівливе забарвлення, а також може вживатися у переносному значенні на позначення впертої людини. [De Mauro 2016]

Те саме спостерігаємо у випадку прикладу *Кеша Боягуз* - *Kesha Rappamolle* (43). Великий тлумачний словник сучасної української мови дає наступне визначення слову боягуз: “дуже несмілива, боязка, ляклива людина”. [Бусел 2005, с. 94]. Італійський відповідник “rappamolle” використовується на позначення “слабкої і млявої людини, позбавленої енергії та мужности” [Coletti 2007]. Як бачимо, вони є частковими, а не абсолютними еквівалентами: двомовний українсько-італійський словник пропонує два інші потенційні варіанти перекладу — “*codardo*” і “*vigliacco*”. [Дмитрієв 2003, с. 331] Попри те, що слова не є повними словниковими відповідниками, між ними простежується спільний семантичний компонент — відсутність сили характеру, рішучості та внутрішньої стійкості. Якщо боягуз акцентує увагу насамперед на страху й схильності уникати небезпеки, то rappamolle зміщує фокус на слабкість, м’якотілість і нездатність діяти рішуче. Таким чином, у перекладі відбувається певне розширення та часткове переосмислення характеристики персонажа.

Трансформація **додавання** (21 випадок, або 7,22%) у перекладі прізвиськ реалізується майже виключно з допомогою додавання граматичної категорії артикля:

(34) *Тоха Куб* - *Tokha **il** Cubo*

(38) *Валя Рибник* - *Valya **il** Pescatore*

(48) *Василь Куций* - *Vasyl **il** Corto*

(69) *Лютий* - ***Il** Feroce*

(111) *Лисий* - ***Il** Pelato*

(121) *Семен Копач* - *Syoma **la** Ruspa*

Передусім трансформація застосовується з міркувань граматики: у італійській мові прикметник змінює граматичну категорію, набуваючи ознак іменника, якщо перед ним поставити артикль. Це явище називають

субстантивацією: воно є різновидом конверсії і стосується переходу слів або словоформ до класу іменників з інших частин мови. [Русанівський 2000, с. 661] М. Беретта називає цей феномен “безпосередня конверсія”, тобто випадок, коли між твірною основою та похідною основою відбувається лише зміна граматичної категорії. [Beretta 1986, с. 71]

У цьому випадку, по-перше, йдеться про приклади, фіксовані у лексикографічних джерелах, тобто ті, які вже певний час є усталеними у субстантивному вживанні, а словники можуть подавати їх саме як іменники. Варто зазначити, що лематизація зазвичай не є послідовною навіть у межах одного й того самого словника [Samardžić 2018, с. 174]

По-друге додавання може застосовуватися для номіналізації, яка вживається лише епізодично, теоретично можлива з будь-яким словом і не має впливу на лексичну систему, тобто не призводять до утворення нового слова. [Ježek 2005, с. 126]

Спостерігаємо це як у випадку простих прізвиськ, так і у прізвиськах, що формуються за допомогою додавання означувального слова до імени персонажа. В італійському перекладі подекуди перед прізвиськом з’являється артикль:

(190) Андрюха Гиблий - *Andryukha il Marcio*

(196) Саня Кручений - *Sanko il Contorto*

(197) Діма Крим - *Dima la Talpa*

(200) Деня Дикий - *Denko il Selvaggio*

В інших випадках перекладач обирає відтворити прізвисько персонажа без додавання, себто залишивши лише ім’я та псевдонім, наприклад:

(175) Коля Заєць - *Kolya Leprotto*

(179) Гена Штифт - *Hena Borchia*

(186) Льончик Шнпот - *Lyonchyk Spratto*

(188) Гарик Малява - *Haryk Jacket*

(199) Тоха Черепаша - *Tokha Tartaruga*

Видається, ніби вибір перекладача зумовлює не необхідність дотримуватися довжини рядка, а суто міркування милозвучності. Так, наприклад, майже у всіх випадках кількість символів перекладеного тексту значно перевищує кількість символів вихідного тексту:

Оригінал	К-сть символів	Переклад	К-сть символів	Різниця
Тоха Куб (34)	8	Tokha il Cubo	14	+6
Валя Рибник (38)	12	Valya il Pescatore	19	+7
Василь Куций (48)	13	Vasyl il Corto	14	+1
Жора Кріт (58)	9	Zhora la Talpa	15	+6
Лютий (69)	5	Il Feroce	10	+5
Жека Світлий (83)	13	Zheka il Brillante	20	+7
Толя Дикий (102)	10	Tolya il Selvatico	19	+9
Лисий (111)	5	Il Pelato	9	+4
Семен Копач (121)	12	Syoma la Ruspa	15	+3
Андрюха Гиблий (190)	15	Andryukha il Marcio	20	+5
Саня Кручений (196)	14	Sanko il Contorto	18	+4

Діма Кріт (197)	9	Dima la Talpa	14	+5
Деня Дикий (200)	11	Denko il Selvaggio	19	+8

Це свідчить про те, що формальні обмеження довжини рядка не виступають визначальним чинником у процесі перекладу. Натомість перекладач, надає перевагу варіантам, які краще узгоджуються з фонетичними та стилістичними нормами цільової мови, забезпечуючи природніше звучання й легше сприйняття імен у межах ігрового дискурсу

Генералізація (10 випадків, або 3,44%) та **конкретизація** (6 випадків, або 2,06%) використовувалися переважно для адаптації семантики прізвищ до мовної картини цільової аудиторії. Обидві трансформації пов'язані зі зміною ступеня семантичної точності: генералізація передбачає перехід до ширшого за значенням поняття, тоді як конкретизація, навпаки, звужує або уточнює значення оригіналу.

Генералізація найчастіше застосовувалася у випадках, коли буквальний переклад прізвища міг звучати незвично або бути незрозумілим для італійського реципієнта, зокрема в ході реалізації нечастотних виявів стратегії доместикації. Так, наприклад, відбувається у перекладі прізвища *Боря Галушка* - *Borya Bombolo* (10).

Крім того, трансформація застосовувалася з метою нейтралізації культурно специфічних одиниць, коли підбір абсолютного еквівалента видавався неможливим або недоцільним:

(16) *Хрущ* - *Maggiolino*

(49) *Худрук* - *Direttore*

(158) *Шатун* - *Orso*

(174) *Макс Вахмер* - *Max Guardatutto*

Хоча подібний підхід частково знижує ступінь культурної маркованості та може призводити до втрати окремих асоціативних чи стилістичних відтінків, він сприяє природнішому сприйняттю тексту реципієнтом. Водночас аналіз матеріалу демонструє, що генералізація в досліджуваному корпусі не набуває системного характеру й використовується переважно ситуативно — у тих випадках, коли буквальне відтворення могло б створювати семантичні труднощі.

У процесі перекладу трансформація конкретизації застосовується тоді, коли цільова мова пропонує конкретніший спосіб вираження змісту або коли перекладач прагне уточнити характеристику, яка у вихідному тексті представлена узагальнено. Внаслідок конкретизації окремі смислові компоненти, лише імпліцитно присутні в оригіналі, стають експліцитними у перекладі. На відміну від генералізації, яка зменшує кількість семантичних ознак і нейтралізує культурну специфіку, конкретизація, навпаки, додає нові смислові відтінки та робить характеристику персонажа більш виразною. Водночас подібне уточнення може частково зміщувати акценти оригіналу, адже перекладач фактично обирає одну з можливих інтерпретацій вихідної одиниці:

(63) Звіробій - Trapper

(98) Штур - Cardine

(105) Тоха Щебінъ - Tokha Macadam

(106) Лёня Вист - Lyonko Briscola

(121) Семен Копач - Syoma la Ruspa

(123) Федя Колун - Fedko Ascia

Серед граматичних трансформацій у досліджуваному матеріалі **транспозиція** не відіграє помітної ролі та трапляється лише епізодично (2, або 0,69%). Низька частотність її використання пояснюється специфікою відтворення антропонімів: більшість прізвищ є іменниковими конструкціями, які зазвичай не потребують зміни граматичної категорії під час перекладу. У тих випадках, коли транспозиція все ж застосовується, її використання зумовлюється прагненням адаптувати висловлювання до норм цільової мови та забезпечити природніше звучання перекладу:

(18) *Дід Тарас - Il vecchio Taras*

(159) *Василісій Діалогович - Vasyl Chiacchiera*

У випадку (159) трансформацію зумовлює специфіка антропонімів вихідної мови, позаяк в оригіналі гра слів будується на тому, що до основи слова “діалог” додається простий патронімічний суфікс -ич. Патроніміки не є характерними для культури цільової мови, тому в процесі перекладу відбувається субстантивація.

Випадок (18) зумовлюється нормами слововживання мови перекладу, де характеристика персонажа, тобто його поважний вік, частіше передається саме прикметником “*vecchio*” (укр. — старий [Дмитрієв 2003]), а не еквівалентним субстантивом.

Натомість трансформація вилучення у досліджуваному матеріалі представлена мінімально й трапляється **лише** в 1 випадку (0, 34%). Це свідчить про те, що перекладач загалом уникає скорочення або усунення компонентів антропонімічних одиниць, надаючи перевагу збереженню їхньої структури та індивідуальних особливостей:

(134) *Давид Акопян - Akopyan*

У наведеному прикладі перекладач вилучає ім'я Давид, залишаючи лише прізвище Акоруан. Імовірно, таке рішення пояснюється прагненням уникнути надмірної довжини іменування або зробити його компактнішим і природнішим у межах ігрової комунікації. Водночас цей випадок демонструє, що вилучення використовується радше як допоміжний прийом локальної оптимізації, а не як системна перекладацька стратегія. Загальна тенденція матеріалу свідчить про прагнення зберегти повну структуру номінації (або її розширити), особливо у випадках, коли вона є важливою складовою характеристики персонажа або носієм додаткових культурних і стилістичних конотацій.

Низька частотність використання вилучення також пояснюється специфікою перекладу антропонімів, адже їхній переклад часто потребує збереження формальної структури номінації задля її впізнаваності. Через це перекладачі значно рідше вдаються до граматичних перебудов чи повного усунення окремих елементів імені.

Одиничними були також випадки використання **сміслового розвитку** (1, або 0,34%). Низька частотність пояснюється тим, що переклад прізвиськ і власних назв рідко потребує суттєвого переосмислення змісту чи зміни семантичної перспективи вислову. У більшості випадків перекладачі прагнули зберегти впізнаваність імени та його асоціативний потенціал, тому віддавали перевагу еквівалентам, транскрипції або контекстуальній заміні.

Смисловий розвиток фіксується у випадку *Паша Обріз — Pashko Canne mozze* (139), де переклад не відтворює прізвисько буквально, а передає його через ширшу усталену форму. В українській мові слово “обріз” використовується на позначення місця, пр якого обрізується що-небудь, або гвинтівки з укороченим стволом і прикладом, також відомої як утинок. [Бусел 2005, с. 816] Італійською мовою така гвинтівка називається “*fucile a canne mozze*”. У цьому випадку перекладач не використовує прямий словниковий відповідник і не вдається до транскодування, а експлікує значення вихідної одиниці через характерну ознаку предмета — наявність укорочених, “обрізаних” стволів. При цьому з повної назви зброї зберігається лише

компонент “*canne mozze*”, який є впізнаваним для італійського реципієнта та асоціюється з відповідним типом зброї.

Подібне перекладацьке рішення можна розглядати як приклад смислового розвитку, адже переклад не відтворює безпосереднє значення слова, а спирається на асоціативний і логічний зв’язок між поняттями. Відбувається перехід від короткої лексичної одиниці до розгорнутішої характеристики, що пояснює зміст через пов’язану ознаку предмета. Інакше кажучи, перекладач розгортає імпліцитно закладену інформацію, роблячи її зрозумілішою для цільової аудиторії. Водночас таке рішення частково змінює форму вихідного прізвиська: український варіант є лаконічним, тоді як італійський відповідник дещо розширює його. Попри це, переклад зберігає ключову асоціацію зі зброєю та загальний прагматичний ефект номінації, що дозволяє говорити про досягнення функціональної еквівалентності.

Хибний переклад у досліджуваному матеріалі трапляється порівняно нечасто (5 випадків, або 1, 72%), однак становить окремий інтерес:

(20) *Льоха* Гурчик - *Alex Cetriolino*

(25) *Гріша* Валян - *Valik Lumtox*

(156) *Мавр* - *Brugo*

(160) *Лізоній Підспівайлов* - *Petro Elysium*

(187) *Діма* Пластун - *Mytko lo Scout*

Найчастіше смислові втрати незначні, адже йдеться про заміну імені героїв. Подекуди в таких випадках спостерігаємо певну компенсацію: локалізатори замінюють одне ім’я на зменшену, неофіційну форму іншого, таким чином зберігаючи культурну маркованість і стилістичне забарвлення (*Льоха* - *Alex* (20), *Гріша* - *Valik* (25), *Діма* - *Mytko* (187)).

Другий приклад стосується перекладу слова “*мавр*”. В українській мові слово “*мавр*” — європейська назва корінного населення Північної Африки, а згодом арабів [Бусел 2005, с. 634], — тоді як “*brugo*” в італійській мові означає

верес звичайний (*Calluna vulgaris*) [De Mauro 2016] і не має жодного семантичного зв'язку з вихідною лексемою. Така заміна не може бути пояснена ані прагненням до культурної адаптації, ані застосуванням контекстуальної заміни чи інших перекладацьких трансформацій, позаяк між словами відсутній спільний семантичний компонент.

Третій приклад стосується перекладу прізвиська *Лізоній Підспівайлов* як *Petro Elysium* (160). У цьому випадку спостерігається суттєве відхилення від вихідного тексту як на семантичному, так і на структурному рівнях. Українське прізвище *Підспівайлов* очевидно утворене від дієслова *підспівувати* і є жартівливою стилізацією. Італійський варіант пропонує варіант *Elysium (Elisio)*, що може вживатися у двох значеннях:

1. У грецькій мітології — місце блаженства, призначене для перебування душ героїв і мудреців після смерті. [De Mauro 2003]
2. Місце та стан безтурботного блаженства, надлюдської насолоди. [De Mauro 2003]

Як бачимо, між вихідною та цільовою одиницями відсутній очевидний семантичний або асоціативний зв'язок.

Крім того, ім'я *Лізоній* замінюється на *Petro*, що також не зберігає ні фонетичних, ні стилістичних особливостей оригіналу. Ім'я *Лізоній* українському гравцеві здавалося б незвичним, тоді як *Petro* — вкрай поширене і жодним чином не вирізняється з-поміж інших традиційних українських та слов'янських імен.

Унаслідок цього втрачається гумористичний і стилістичний ефект оригінального прізвиська, а новий варіант формує зовсім інші культурні асоціації, не передбачені вихідним текстом. Така заміна порушує принцип функціональної еквівалентності, оскільки не відтворює ані значення, ані прагматичний ефект вихідної номінації.

3.3 Стратегії форенізації, доместикації та нейтралізації у перекладі антропонімів

Домінантною перекладацькою стратегією в італійській локалізації гри є форенізація, спрямована на збереження культурної та мовної самобутності оригіналу. Такий підхід передбачає свідоме збереження у перекладі елементів іншомовного й культурно специфічного характеру, завдяки чому текст не адаптується повністю до норм цільової культури, а зберігає відчуття своєї “чужорідности”. У межах цієї стратегії переклад не прагне усунути культурну дистанцію між оригіналом і реципієнтом; навпаки, вона використовується як засіб формування атмосфери та занурення в ігровий світ. Застосування форенізації особливо характерне для творів із яскраво вираженою національною чи локальною специфікою, де культурний колорит є невіддільною частиною художнього задуму.

Найвиразніше це простежується на рівні антропонімів: українські особові імена й прізвища здебільшого відтворюються за допомогою транскодування, без пошуку функціональних або культурно адаптованих відповідників:

- (5) Даня Мув - *Danya Mossetta*
- (19) Мітяй - *Mityay*
- (33) Гоша Журба - *Hosha Zhurba*
- (100) Міша Щуронец - *Mysha Terrier*
- (144) Паша Жовток - *Pasha Yolk*
- (163) Дениска - *Denysko*
- (166) Серьога Калач - *Seryoga Pagnotta*
- (171) Льоха Сухонутний - *Lyokha Traversata*
- (179) Гена Штифт - *Hena Borchia*
- (198) Андрюха Рулон - *Andryukha Roll*

Збереження таких форм дає змогу відтворити не лише власне ім'я персонажа, а й його соціокультурну належність. Імена залишаються впізнаваними як українські та творять колорит, що є важливим складником атмосфери гри.

Аналогічний підхід застосовується і до культурно маркованих елементів та реалій. Значна частина назв, пов'язаних із локальною специфікою або внутрішнім світом гри, також відтворюється через транскодування без спроби семантичного пояснення чи адаптації.

Наприклад, прізвиська *Саня Очерет* — *Sanya Ocheret* (7) та *Чорнозем* — *Chornozem* (8) збережено практично без змін. Такий підхід є показовим, позаяк обидва приклади мають виразне культурне підґрунтя. Лексема чорнозем позначає один із найвідоміших символів української природи, тоді як очерет є звичною реалією українського ландшафту. У разі буквального перекладу або контекстуальної заміни зберігалось б лише денотативне значення, однак втрачався б колорит і асоціативний потенціал оригіналу. Збереження вихідної форми дозволяє передати не лише номінативну функцію, але й культурну маркованість цих одиниць.

Відчуття інакшости й самотності оригінального тексту додатково підсилюється активним використанням іншомовних запозичень, зокрема англіцизмів. Їх використання в перекладі не лише створює ефект стилістичної неоднорідності, властивий оригіналу, а й сигналізує італійському гравцеві про чужорідність і специфічну атмосферу ігрового світу:

(23) *Бродяга* - *Strider*

(24) *Полуденець* - *Noontide*

(56) *Борода* - *Beard*

(57) *Суч* - *Owl*

Форенізація виконує не лише лінгвістичну, а й прагматичну функцію. Вона формує враження автентичного світу, який не був повністю адаптований під очікування іншомовного реципієнта. Гравець постійно стикається з елементами, що сигналізують про іншу культурну систему координат, і саме ця дистанція стає частиною ігрового досвіду. У результаті переклад не лише передає інформацію, але й відтворює специфічне культурне середовище та атмосферу внутрішньоігрового світу.

Таким чином, форенізація в італійській локалізації S.T.A.L.K.E.R. 2 функціонує як наскрізна стратегія, що реалізується на різних рівнях тексту — від антропонімів до лексичних і стилістичних особливостей. Її застосування дозволяє зберегти культурну дистанцію між оригіналом і перекладом та забезпечує передачу автентичності, яка є одним із ключових складників художнього світу гри.

Поодинокими є випадки застосування доместикації, коли культурно маркована одиниця оригіналу субститується аналогічним чи подібним поняттям з італійського контексту:

(178) *Льоха Партизан* - *Lyokha Partigiano*

(11) *Валік Француз* - *Valik il Francese*

(187) *Діма Пластун* - *Mytko lo Scout*

Поза тим, спостерігаємо явище введення у текст культурно маркованих одиниць, що не були присутні в оригінальному тексті. Так, наприклад, відбувається при перекладі прізвиська *Захар Кошак* - *Zakhar Dongiovanni* (133). Прийом застосовується з метою додаткової характеристики персонажа, щоб іншомовною аудиторією якісніше зчитувалася його основна ознака. Крім того, таким чином вдається зберегти емоційно-експресивне забарвлення антропоніма.

Епізодичне застосування стратегії свідчить про її ситуативний характер. Використання доместикації переважно зумовлюється прагненням забезпечити зрозумілість окремих культурних або стилістично-маркованих елементів для

цільової аудиторії у випадках, коли буквальне відтворення не дозволяє досягти аналогічного комунікативного ефекту. При цьому адаптація відбувається не шляхом повного усунення іншокультурного компонента, а через добір одиниць, здатних викликати подібні асоціації у носіїв мови перекладу.

Водночас аналіз матеріалу показує, що доместикація не визначає загального вектора локалізації “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”. Навіть у випадках культурної адаптації переклад переважно зберігає елементи іншомовності та культурної специфіки оригіналу, адже йдеться про складні прізвиська, де саме ім’я персонажа передається транскодуванням, а для його визначної характеристики добирається відповідник. Це дозволяє припустити, що використання доместикації має допоміжний характер і застосовується насамперед як інструмент компенсації або додаткової характеристики персонажів, а не як провідний принцип локалізації.

Поряд із форенізацією та поодинокими випадками доместикації у матеріалі дослідження також простежуються окремі прояви стратегії нейтралізації. Вона реалізується у випадках, коли культурно або стилістично-марковані елементи антропонімів зазнають часткової втрати експресивності чи національного колориту та замінюються більш нейтральними одиницями. Основною метою такого прийому є забезпечення зрозумілості й природності сприйняття для цільової аудиторії:

(10) Боря Галушка - Borya Bombolo

На прикладі бачимо, як українська кулінарна реалія замінюється нейтральною лексемою італійської мови на позначення огрядної низької за зростом людини. [De Mauro 2016] Стратегія застосовується в тих випадках, коли переклад відтворює загальну характеристику персонажа, однак усуває окремі асоціативні або культурно специфічні відтінки значення. У таких ситуаціях пріоритетним стає не буквальне відтворення форми чи культурної своєрідності, а забезпечення легкості сприйняття та комунікативної зрозумілості.

Однак частотність подібних випадків є незначною, що не дозволяє розглядати нейтралізацію як провідну стратегію локалізації. Її використання має переважно допоміжний характер і застосовується ситуативно, тоді як загальна перекладацька тенденція тяжіє до збереження культурної специфіки оригіналу.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Аналіз перекладу антропонімів у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” засвідчує, що їх локалізація виходить за межі суто номінативної функції й виступає важливим засобом відтворення культурної, соціальної та стилістичної специфіки ігрового світу. Антропоніми у грі є не лише засобами ідентифікації персонажів, але й носіями додаткової інформації про їхні риси характеру, зовнішність, походження або належність до певного соціального середовища.

У результаті аналізу перекладу прізвиськ персонажів у локалізації “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” було встановлено, що домінантною тенденцією є збереження національно-культурної специфіки оригіналу та відтворення іншомовного колориту. Про це свідчить висока частотність еквівалентів (21,65%), транскрипції (20,96%), контекстуальної заміни (9,28%), що зокрема реалізувалася шляхом використання okazionalizmів (16,15%), які сумарно становлять понад половину всіх зафіксованих трансформацій. Значна кількість випадків транскодування загалом демонструє прагнення локалізації зберегти українську антропонімічну специфіку та характерну систему іменування персонажів, не адаптуючи її повністю до норм цільової культури.

Водночас переклад прізвиськ не зводиться до механічного відтворення власних назв. Частотність контекстуальних заміन свідчить про прагнення перекладачів не лише передати денотативне значення прізвиська, а й відтворити його експресивний, оцінний та стилістичний потенціал.

Невисока частотність транспозиції, вилучення та смислового розвитку свідчить про те, що структура прізвиськ здебільшого дозволяє зберігати їхню форму без суттєвих граматичних або семантичних перетворень.

Аналіз засвідчив домінування стратегії форенізації, що виявляється у прагненні зберегти мовно-культурну специфіку оригіналу, передусім у перекладі прізвиськ, власних назв та культурно маркованих елементів. Завдяки цьому локалізація зберігає культурну дистанцію між оригіналом і цільовим текстом, підтримує відчуття інакшости та сприяє відтворенню автентики ігрового світу.

Водночас стратегія форенізації не є абсолютною: у низці випадків спостерігається використання елементів одомашнення та нейтралізації, коли буквальне збереження форми могло ускладнювати сприйняття або спричиняти втрати комунікативного ефекту. Це свідчить про прагнення локалізації підтримувати баланс між збереженням культурної специфіки та доступністю перекладу для італійського реципієнта.

Таким чином, переклад антропонімів у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” характеризується комплексним характером і демонструє поєднання різних перекладацьких рішень. Використані стратегії та трансформації спрямовані не лише на передачу власних назв, але й на збереження їхньої функціональної ролі в структурі ігрового дискурсу, що дозволяє максимально наблизити досвід іншомовного гравця до сприйняття оригіналу.

ВИСНОВКИ

У ході проведеного дослідження було розглянуто особливості локалізації відеоігор як складного перекладацького процесу та проаналізовано специфіку відтворення субстандарту в італійській локалізації “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”. Дослідження засвідчило, що переклад відеоігор виходить за межі звичайного міжмовного перенесення тексту та постає багаторівневим процесом культурної й прагматичної адаптації, який охоплює взаємодію мовних, технічних і соціокультурних чинників. Локалізація формує досвід взаємодії гравця з ігровим світом, а перекладач у цьому процесі виступає не лише посередником між мовами, а й співтворцем користувацького досвіду.

Нами було здійснено комплексне дослідження особливостей відтворення стилістично-маркованих мовних одиниць в італійській локалізації гри. Проведений аналіз дозволив розглянути специфіку відеоігрового дискурсу як окремого комунікативного явища, простежити розвиток наукових підходів до локалізації відеоігор та визначити особливості перекладу стилістично-маркованих мовних елементів у межах інтерактивного художнього середовища.

Теоретичний аналіз засвідчив, що сучасні відеоігри становлять комплексний продукт, у якому вербальні, аудіовізуальні та інтерактивні компоненти функціонують як єдина система. Встановлено, що мова відеоігор характеризується поліфункціональністю та поєднує елементи різних типів текстових пластів: наративний, діалогічний, функціональний. Це створює специфічні умови для перекладу, позаяк мовні одиниці функціонують у тісному взаємозв'язку з візуальним контекстом, механіками гри та особливостями сприйняття гравцем ігрового середовища.

Розгляд еволюції наукових підходів до локалізації показав, що сучасне розуміння цього явища виходить за межі суто мовного перекладу й охоплює культурну, технічну та прагматичну адаптацію продукту.

Проведений аналіз також показав, що переклад стилістично-маркованих мовних одиниць пов'язаний із необхідністю збереження не лише змістового

компонента, але й експресивного, прагматичного та емоційного потенціалу тексту. Встановлено, що для досягнення функціональної еквівалентності при перекладі можуть застосовуватися різноманітні перекладацькі стратегії — форенізація, доместикація та нейтралізація — а також широкий спектр трансформацій, зокрема транскодування, контекстуальна заміна, смисловий розвиток, компенсація, описовий переклад, транспозиція та інші прийоми.

У межах практичної частини дослідження було проаналізовано особливості перекладу відеоігрових діалогів та встановлено закономірності використання перекладацьких трансформацій при відтворенні субстандартної лексики.

Аналіз відтворення експресивності показав, що її збереження не завжди передбачає формальну тотожність із текстом оригіналу. Проведений аналіз дозволяє стверджувати, що буквальне збереження вихідного образу використовується рідше, тоді як заміна метафоричного образу або його адаптація нерідко виявляються ефективнішими засобами досягнення функціональної еквівалентності.

Окремий етап дослідження був присвячений аналізу стилістично-маркованих антропонімів. Встановлено, що антропоніми у “S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля” виконують не лише номінативну функцію, але також слугують засобом характеристики персонажів, передають інформацію про їхнє соціальне середовище, особливості зовнішності, характеру та походження. Значна частотність транскрипції та транскодування загалом демонструє прагнення локалізаторів зберегти українську антропонімічну специфіку та характерну систему іменування персонажів. Водночас частотність контекстуальних заміन свідчить про орієнтацію перекладу не лише на передачу денотативного значення прізвища, але й на відтворення його оцінного, експресивного та стилістичного потенціалу. У межах стратегії форенізації продуктивним виявилось використання okazionalizmів.

Дослідження стратегій перекладу антропонімів дозволило встановити домінування форенізації як основного принципу локалізації. Її реалізація

простежується передусім у прагненні зберегти мовно-культурну специфіку оригіналу через активне використання транскодування, транскрипції та збереження культурно маркованих елементів. Завдяки цьому локалізація підтримує відчуття культурної іншости та сприяє збереженню автентичної атмосфери художнього світу гри. Водночас реалізація форенізації не має абсолютного характеру: у низці випадків перекладачі вдаються до елементів нейтралізації та локальної доместикації, якщо буквальне відтворення могло б ускладнити сприйняття або знизити прагматичний ефект.

Таким чином, результати проведеного дослідження підтверджують, що локалізація відеоігор є складним багаторівневим процесом, у межах якого переклад стилістично-маркованих мовних одиниць потребує врахування не лише мовних, але й культурних, прагматичних та жанрових особливостей. Проведений аналіз засвідчив, що найефективнішим підходом до відтворення субстандарту та антропонімів є поєднання різних перекладацьких стратегій і трансформацій, спрямованих на збереження змісту, стилістичного та культурного потенціалу тексту, а також максимально наближену передачу досвіду сприйняття оригіналу іншомовним гравцем.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. *Діалог*. 2015. № 20. С. 246–255.
2. Васютіна Н. Англійська субстандартна лексика як проблема перекладу (на матеріалі роману Джозефа Геллера «Пастка-22»). *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021.
3. Воробкало В. В., Сітко А. В. Причини застосування перекладацької стратегії нейтралізації. *International Scientific and Practical Conference*. Італія, 2019. С. 131–135.
4. Горбань О. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Educological Discourse*. 2019. № 3–4 (26–27). С. 19–34.
5. Гудманиян А. Г., Плетенецька Ю. М. Переклад жаргонізмів сленгу і пейоративної лексики художніх фільмів США. *Наукові записки Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя. Серія: Філологічні науки*. 2014. № 3. С. 58–61.
6. Єльцова С. С., Алаєва Л. С. Локалізація комп'ютерних відеоігор. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. 2019. Т. 4, № 43. С. 60–63.
7. Каневська О. Б., Білий І. В. Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності. *Вчені записки*. 2024. С. 71.
8. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури : навчальний посібник. Вінниця : Нова книга, 2002.
9. Ковтун О. В. Сленгізми та жаргонізми в сучасній українській прозі в аспекті перекладу. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія: Філологія. 2017. № 68. С. 11–16.
10. Коптілов В. В. Першотвір і переклад: роздуми і спостереження. Київ : Дніпро, 1972. 214 с.
11. Красуля А. В., Кравченко В. Специфіка перекладу квазіреалій у локалізації відеоігор : дис. ... Сумський державний університет, 2021.

- 12.Красуля А. В., Кравченко В. В. Перекладацькі особливості локалізації англомовних відеоігор (на матеріалі серії ігор Subnautica). 2021.
- 13.Лобода В. А. Перекладацькі трансформації: дефінітивний характер та проблема класифікації. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2019. Т. 4, № 43. С. 72–74.
- 14.Мариниченко О. А., Веклич О. А. Особливості відтворення сленгу української мови в італійському перекладі (на матеріалі локалізації гри S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl). Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи : тези X Всеукраїнських наукових читань за участю молодих учених, 2026.
- 15.Мацько Л. І., Мацько О. М. Риторика. Київ : Вища школа, 2003. 311 с.
- 16.Мацько Л. І., Сидоренко О. М., Мацько О. М. Стилїстика української мови : підручник. Київ : Вища школа, 2003. 462 с.
- 17.Мартос С. Структура молодіжного сленгу під кутом зору мови міста [Електронний ресурс]. 2006. Режим доступу: linguistics.kspu.edu
- 18.Моркотун С. Б., Башманівський О. Л., Вигівський В. Л. Відтворення експресивності тропів при перекладі текстів політичного дискурсу. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2017. № 29 (2). С. 107–109.
- 19.Наливайко М. Способи творення українських прізвиськ (лексико-семантичний спосіб). Наукові записки. 2014.
- 20.Науменко Л. П., Гордєєва А. Й. Практичний курс перекладу з англійської мови на українську : навчальний посібник. Вінниця : Нова книга, 2011.
- 21.Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі [Електронний ресурс]. 2009. Режим доступу: mydisser.com

- 22.Палій К. В., Лупай О. Ю. Переклад сленгу в аудіовізуальному контенті: виклики та доцільність використання в медіапродукції. 2024.
- 23.Підгрушна О. Г., Качанова А. О. Локалізація рольових відеоігор українською мовою (на матеріалі англomовних інді-ігор Т. Фокса Undertale та Deltarune). Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2023. Т. 34 (73). С. 202–210.
- 24.Піотрович Ю., Сітко А. Особливості okazіоналізмів як виду онімів. Grail of Science. 2022. № 21. С. 145–148.
- 25.Пташніченко А. М. Вилучення та додавання як основні синтаксичні трансформації при перекладі художніх прозових творів з англійської на українську мову. 2014.
- 26.Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі. Харків, 2012.
- 27.Руденко М. Ю. Арго, жаргон і сленг у європейському й американському мовознавстві: історія і сучасний стан дослідження : дис. ... Державний вищий навчальний заклад «Донбаський державний педагогічний університет», 2019.
- 28.Севастюк М. Стратегія нейтралізації в англійсько-українському перекладі конфронтаційних політичних текстів. Закарпатські філологічні студії. 2023. Т. 2, № 29.
- 29.Смушинська І. В. Порівняння як стилістична фігура з погляду інтерпретації та перекладу. Мовні і концептуальні картини світу. 2013. Вип. 2. С. 302–308.
- 30.Смушинська І. В., Циркунова І. В. Іронічна метафора та проблеми і шляхи її відтворення в перекладі. Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика. 2015. № 31. С. 70–84.
- 31.Струк І. В. Векторність перекладацьких стратегій. Issues of Modern Philology in the Context of the Interaction of Languages and Cultures. Venice : Baltia Publishing, 2019. С. 161–165.

32. Стишов О. А. Сленг і жаргонізми в сучасній українській мові. Київ : Наукова думка, 2005. 195 с.
33. Тарасова В. Новітні тенденції функціонування військової субстандартної лексики української мови: психолінгвістичний експеримент. Актуальні питання гуманітарних наук. 2020. С. 257–265.
34. Фокін С. Б. Прийом транспозиції в перекладі з іспанської на українську: об'єктивний та суб'єктивний аспекти. Мовні і концептуальні картини світу. 2007. Вип. 2 (22). С. 144–150.
35. Чередниченко О. І., Коваль Я. Г. Теорія і практика перекладу. Київ : Либідь, 2005. 370 с.
36. Bassnett S., Trivedi H. Postcolonial Translation: Theory and Practice. Routledge, 2012.
37. Berreta M. Formazione di parola, derivazione zero, e varietà di apprendimento dell'italiano lingua seconda. RID. Rivista Italiana di Dialettologia. 1986. Vol. 10. P. 45–77.
38. Chandler H. The Game Production Toolbox. CRC Press, 2020.
39. Chandler H. M., Deming S. O. M. The Game Localization Handbook. Jones & Bartlett Publishers, 2011.
40. De Mauro T., Chiari I. Il nuovo vocabolario di base della lingua italiana. Internazionale.it, 2016.
41. Eco U. The Role of the Reader. Bloomington : Indiana University Press, 1984. 273 p.
42. Esselink B. Practical Guide to Localization. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
43. Esselink B. The Evolution of Localization. Translation Technology and its Teaching / ed. by A. Pym, A. Perekrestenko, B. Starink. Tarragona : Servei de Publicacions, 2006. P. 21–29.
44. Fernández Costales A. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. 2012.

45. Ferrarese C. La localizzazione videoludica: proposta di traduzione e commento traduttologico del compendio del videogioco Genshin Impact. 2022.
46. Huizinga J. *Homo Ludens*. Routledge, 2014.
47. Järvinen A. *Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games*. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. 2002.
48. Ježek E. *Lessico: classi di parole, strutture, combinazioni*. 2005.
49. Jiang S. Exploring Localization Translation Strategy under Cultural Compatibility Principle. *Communications in Humanities Research*. 2023. Vol. 3, № 1. P. 635–640.
50. Jiménez-Crespo M. A. *Translation and Web Localization*. Routledge, 2013.
51. Jiménez-Crespo Á. M. Localization. *Encyclopedia of Translation Studies* / ed. by M. Baker, G. Saldanha. 3rd ed. London ; New York : Routledge, 2019. P. 299–304.
52. Mangiron C. Bringing Fantasy to Reality: Localizing Final Fantasy. *LISA Newsletter Global Insider*. 2004. Vol. 13.
53. Mangiron C. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives*. 2007. Vol. 14, № 4. P. 306–323.
54. Mangiron C. Game On! Burning Issues in Game Localisation. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. Vol. 1, № 1. P. 122–138.
55. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6. P. 10–21.
56. Newmark P. *A Textbook of Translation*. New York : Prentice Hall, 1988.
57. Nobile I. *Relatório de Estágio: La Localizzazione di Videogiochi : master's thesis*. Universidade do Porto, 2017.

- 58.O'Hagan M., Mangiron C. Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6. P. 10–21.
- 59.Pozharytska O., Morozova I., Miliutina K., Gusieva G., Lenska O. The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse. *Theory and Practice in Language Studies*. 2023. Vol. 13, № 2. P. 311–317.
- 60.Pym A. *The Moving Text*. Routledge, 2004.
- 61.Pym A. *Exploring Translation Theories*. Routledge, 2014.
- 62.Samardžić M. Linee di tendenza nella diffusione della conversione nell'italiano contemporaneo. *Le tendenze dell'italiano contemporaneo rivisitate. Atti del LII Congresso Internazionale di Studi SLI*. Berna, 2018. P. 173–185.
- 63.Sandrini P. Localization and Translation. *MuTra Journal*. 2008. Vol. 2. P. 167–191.
- 64.Schleiermacher F., Bernofsky S. On the Different Methods of Translating. *The Translation Studies Reader*. Routledge, 2021. P. 51–71.
- 65.Shuttleworth M. *Dictionary of Translation Studies*. Routledge, 2014.
- 66.Smed J., Hakonen H. *Towards a Definition of a Computer Game*. Turku Centre for Computer Science. Turku, 2003. P. 1–3.
- 67.Uren E., Howard R., Perinotti T. *Software Localization and Localization: An Introduction*. Van Nostrand Reinhold, 1993. 256 p.
- 68.Venuti L. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Routledge, 2017.
- 69.Vinay J. P., Darbelnet L. *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris, 1963.
- 70.Wang F. An Approach to Domestication and Foreignization from the Angle of Cultural Factors Translation. *Theory and Practice in Language Studies*. 2014. Vol. 4, № 11. P. 2423–2427.

71. Yang W. Brief Study on Domestication and Foreignization in Translation. Journal of Language Teaching and Research. 2010. Vol. 1, № 1. P. 77–80.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

72. Бусел В. Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Київ ; Ірпінь : Перун, 2005.
73. Пиркало С. Перший словник українського молодіжного сленгу. Київ, 1997.
74. Русанівський В. М., Тараненко О. О., Зяблюк М. П. Українська мова. Енциклопедія. Київ : Українська енциклопедія ім. М. П. Бажана, 2000.
75. Словник італійсько-український українсько-італійський / уклад. О. В. Дмитрієв, Г. В. Степенко ; за заг. ред. В. Т. Бусела. Київ ; Ірпінь : Перун, 2003.
76. Словник сучасного українського сленгу / упоряд. Т. М. Кондратюк. Харків : Фоліо, 2006. 350 с.
77. Словник української мови : в 11 т. / ред. кол. І. К. Білодід та ін. Т. 8. Київ : Наук. думка, 1977.
78. Ставицька Л. О. Короткий словник жаргонної лексики української мови : містить понад 3200 слів і 650 стійких словосполучень. Київ : Критика, 2003.
79. Coletti V. Il Sabatini Coletti. Dizionario della lingua italiana. Milano : Rizzoli Larousse, 2007.
80. De Mauro T. Il dizionario dei sinonimi e contrari compatto. Parma : Paravia, 2003.
81. De Mauro T., Chiari I. Il nuovo vocabolario di base della lingua italiana. Roma : Internazionale.it, 2016.
82. Zingarelli N. Il nuovo Pintar ell minore. Vocabolario della lingua italiana. Bologna, 2008.

RIASSUNTO

La tesi di laurea magistrale è dedicata allo studio delle peculiarità della traduzione del substandard linguistico nella localizzazione italiana di *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*.

L'attualità della ricerca è determinata dal crescente ruolo della localizzazione dei videogiochi nella traduttologia moderna. L'attualità del lavoro è inoltre determinata dalla scarsa quantità di studi dedicati ai videogiochi ucraini e alle peculiarità della loro localizzazione nella coppia linguistica ucraino-italiano.

Lo scopo della ricerca consiste nel chiarire le caratteristiche speciali della traduzione di unità substandard nella localizzazione italiana del gioco *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* e nell'individuare le principali strategie di traduzione e trasformazioni utilizzate nel processo di traduzione.

Il raggiungimento dell'obiettivo prefissato prevede lo svolgimento dei seguenti **compiti**:

- caratterizzare la specificità dei videogiochi come oggetto di localizzazione;
- tracciare lo sviluppo degli approcci scientifici alla localizzazione dei videogiochi;
- esaminare le peculiarità del lessico stilisticamente marcato e del substandard;
- analizzare le scelte traduttive adottate nella localizzazione italiana di *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*;
- individuare le tendenze traduttive e sintetizzare i risultati della ricerca.

L'oggetto della ricerca è la localizzazione italiana del videogioco *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*, mentre **il tema** è costituito dai modi in cui il sottostandard viene riprodotto nel processo di traduzione.

Nel lavoro è stato utilizzato un insieme di **metodi** di ricerca generali e specifici, in particolare il metodo descrittivo, l'analisi comparativa, l'analisi contestuale, l'analisi traduttologica, il metodo quantitativo e il metodo del

campionamento totale. **La struttura** del lavoro comprende un'introduzione, tre capitoli, le conclusioni, l'elenco delle fonti utilizzate e gli allegati.

L'analisi teorica ha dimostrato che i videogiochi moderni sono un prodotto complesso, in cui le componenti verbali, audiovisive e interattive funzionano come un unico sistema. È stato accertato che il linguaggio dei videogiochi combina elementi di diversi tipi di strati testuali e crea condizioni specifiche per la traduzione. È stato inoltre chiarito che la concezione moderna della localizzazione va oltre la semplice traduzione e comprende l'adattamento culturale, tecnico e pragmatico del prodotto. L'analisi degli approcci traduttivi ha mostrato che la riproduzione di unità stilisticamente marcate richiede la conservazione non solo del contenuto, ma anche del potenziale espressivo e pragmatico del testo, che si realizza attraverso l'applicazione di diverse strategie e trasformazioni.

Nell'ambito dell'analisi pratica dei dialoghi dei videogiochi sono state individuate le regolarità della traduzione del lessico non standard e i modi per riprodurre le peculiarità stilistiche. La ricerca ha dimostrato che la conservazione dell'espressività non sempre presuppone la riproduzione letterale dell'immagine originale: spesso si rivelano più produttivi il suo adattamento, la sostituzione o la trasformazione. Ciò testimonia l'orientamento della traduzione innanzitutto al raggiungimento dell'equivalenza funzionale e alla riproduzione dell'effetto pragmatico dell'originale.

L'analisi della traduzione degli antroponimi in *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl* ha mostrato che essi svolgono non solo una funzione nominativa, ma fungono anche da mezzo di caratterizzazione dei personaggi e da vettori di informazioni culturali. È stata rilevata la predominanza della strategia di forenizzazione, che si realizza attraverso l'uso attivo della trascrizione, della transcodifica e della conservazione di elementi culturalmente marcati. Allo stesso tempo, la traduzione dimostra l'uso di sostituzioni contestuali, occasionalismi e soluzioni adattative volte a riprodurre il potenziale stilistico ed espressivo dell'originale, preservando l'atmosfera autentica del mondo di gioco.

**ДОДАТОК 1: стилістично-марковані одиниці діалогів “S.T.A.L.K.E.R. 2:
Серце Чорнобиля”, відібрані методом суцільної вибірки**

№	Оригінал	Переклад	Перекладацькі трансформації
1.	Е-е, фраєр. Я тебе пасу.	Ti tengo d'occhio, furbone .	контекстуальна заміна, перестановка, вилучення
2.	Е-е, фраєр. Я тебе пасу.	Ti tengo d'occhio , furbone.	варіантний відповідник
3.	Ну, викладай раз прийшов.	Avanti, sputa il rospo!	смисловий розвиток
4.	Залізобетонні докази, капітане. Здається, ти просто не знаєш, де Прип'їй, і намагаєшся мене кинути .	Belle prove, capitano. Secondo me vuoi fregarmi . Tu non sai dove si trova Solder.	варіантний відповідник
5.	Залізобетонні докази, капітане. Здається, ти просто не знаєш, де Прип'їй, і намагаєшся мене кинути.	Belle prove, capitano. Secondo me vuoi fregarmi. Tu non sai dove si trova Solder.	контекстуальна заміна
6.	Якби я хотів тебе кинути, сталкере, ти вже був би на півдорозі до Хімзаводу... Думай, кому й що ти кажеш .	Se avessi voluto fregarti, stalker, saresti già in viaggio per lo stabilimento chimico. Pensa prima di dare aria alla bocca .	Смисловий розвиток, компенсація
7.	Зачиняй, каже, наглухо . У мене на «Сході» лівак вимальовувався взагалі-то. Два ящики патронів обіцяв! А тепер що? Мені їх на хліб мазати, чи як?	Ha detto di chiudere tutto . E io che avevo un affare pronto al checkpoint orientale per due casse di munizioni! I proiettili non crescono mica sugli alberi!	перестановка, транспозиція
8.	Зачиняй, каже, наглухо. У мене на «Сході»	Ha detto di chiudere tutto. E io che avevo un affare	варіантний відповідник,

	лівак вимальовувався взагалі-то. Два ящики патронів обіцяв! А тепер що? Мені їх на хліб мазати, чи як?	pronto al checkpoint orientale per due casse di munizioni! I proiettili non crescono mica sugli alberi!	перестановка
9.	Зачиняй, каже, наглухо. У мене на «Сході» лівак вимальовувався взагалі-то. Два ящики патронів обіцяв! А тепер що? Мені їх на хліб мазати, чи як?	Ha detto di chiudere tutto. E io che avevo un affare pronto al checkpoint orientale per due casse di munizioni! I proiettili non crescono mica sugli alberi!	антонімічний переклад
10.	Краще б капітан про своїх людей зайвий раз подумав. Хворим навіть заледве вистачає...	Il capitano farebbe meglio a pensare prima ai suoi uomini. Riesco a malapena a racimolare il necessario per curare i malati...	смисловий розвиток, перестановка
11.	Мужики атас! Тимоху вальнули!	Ragazzi! Ragazzi! Timokha è andato!	Варіантний відповідник
12.	Альо, шановний! Я до тебе звертаюсь!	Sei stato tu? Parlo con te, ehi!	компенсація, контекстуальна заміна
13.	Можу свинцю підкинути.	Che ne dici invece di un po' di munizioni?	контекстуальна заміна
14.	Красава! Гуляй звідси!	Bene! Ora puoi andare.	транспозиція
15.	Красава! Гуляй звідси!	Bene! Ora puoi andare.	Додавання, контекстуальна заміна
16.	Не доганяєш з першого разу? Так ми зараз пояснимо!	Ancora non ci arrivi , eh? Bene, ora te lo spiego.	варіантний відповідник, додавання
17.	Е-е, шановний , ти не стартуй так .	Ehi, calmati .	вилучення, антонімічний переклад
18.	Ну завалив і завалив - це ваші з ним мутки.	Pazienza se l'hai fatto fuori , era una questione tra	смисловий розвиток,

	Купонів підкинь - і ми нічого не бачили!	voi. Ora sgancia qualche buono e faremo finta di nulla.	варіантний відповідник
19.	Ну завалив і завалив - це ваші з ним мутки . Купонів підкинь - і ми нічого не бачили!	Pazienza se l'hai fatto fuori, era una questione tra voi. Ora sgancia qualche buono e faremo finta di nulla.	контекстуальна заміна, перестановка
20.	Ну завалив і завалив - це ваші з ним мутки. Купонів підкинь - і ми нічого не бачили!	Pazienza se l'hai fatto fuori, era una questione tra voi. Ora sgancia qualche buono e faremo finta di nulla.	компенсація, варіантний відповідник, антонімічний переклад
21.	Ну що? Знайшов мою пушку?	Allora? Hai trovato la mia arma?	генералізація
22.	Залишу ствол собі.	Preferisco tenermela.	вилучення
23.	Так. Забирай. Наступного разу не губи.	Tieni, prendila. La prossima volta tientela stretta.	компенсація, антонімічний переклад
24.	Якось шкода віддавати добрий ствол в такі діряві руки . Залишу собі.	È una buona arma. Sarebbe sprecata in mano a un idiota che non sa prendersi cura del proprio equipaggiamento.	експлікація
25.	Забирай артефакт та вали .	Prendilo e sparisci.	варіантний відповідник
26.	Тримай. І вали звідси.	Ecco qua. Adesso vattene.	варіантний відповідник
27.	А ти красава , сталкер! Але грошей не дам — нема. І манаток нуль, пошарпало мене..	Quanto sei gentile , stalker! Mi dispiace, ma non posso pagarti, e non ho nemmeno equipaggiamento da darti. Il mio è logoro	транспозиція
28.	А ти красава, сталкер! Але грошей не дам — нема. І манаток нуль, пошарпало мене..	Quanto sei gentile, stalker! Mi dispiace, ma non posso pagarti, e non ho nemmeno equipaggiamento da darti. Il mio è logoro	контекстуальна заміна

29.	А ти красава, сталкере! Але грошей не дам — нема. І манаток нуль, пошарпало мене..	Quanto sei gentile, stalker! Mi dispiace, ma non posso pagarti, e non ho nemmeno equipaggiamento da darti. Il mio è logoro .	транспозиція, перестановка
30.	Хіба що от, є така вартівська хрінь . Фіг знає, що це, але, може, знадобиться. Бувай. Зона дасть — побачимося	Ho solo questa roba da Ward. Non ho idea di cosa sia, ma forse ti tornerà utile. Addio. Se la Zona lo vorrà, ci rivedremo.	варіантний відповідник, перестановка
31.	Хіба що от, є така вартівська хрінь . Фіг знає , що це, але, може, знадобиться. Бувай. Зона дасть — побачимося	Ho solo questa roba da Ward. Non ho idea di cosa sia, ma forse ti tornerà utile. Addio. Se la Zona lo vorrà, ci rivedremo.	антонімічний переклад
32.	Ах ти, падло!	Bastardo!	вилучення, варіантний відповідник
33.	А як іще тут наваритися ? Під кулі лізти, чи що?	È un modo come un altro per fare il colpaccio . Meglio che farsi sparare, no?	транспозиція
34.	А як іще тут наваритися? Під кулі лізти , чи що?	È un modo come un altro per fare il colpaccio. Meglio che farsi sparare , no?	контекстуальна заміна
35.	А ти типу ні? Ти ж у нас в Зону за романтикою прийшов. Зі сталкерами гуляти за ручку під собаче виття.	Perché, tu no? Ah, giusto, tu sei qui solo in cerca di emozioni! Vuoi anche ballare con gli stalker al chiaro di luna?	вилучення
36.	Пішов ти . У мене своя романтика. Свобода, справжня свобода. І ніхто мені тут не начальник.	Ma fottiti . Io voglio solo una cosa... essere libero. Libero per davvero, senza dover rispondere a nessuno.	Додавання, варіантний відповідник

37.	Ніхто не начальник? Свободний, значить, дохєра. І частки від мене не треба, і ствола мого тобі не треба?	Libero, dici... E così non ti piace prendere ordini? Allora non hai bisogno della tua parte, vero? O della mia arma...	антонімічний переклад, експлікація
38.	Та... Бляха. Ні.	Giusto! Argh... cioè, no.	контекстуальна заміна, додавання
39.	Та, бляха, так. Мав би мільйон, хіба поліз би сюди?	Quante cazzate. Se avessi un milione di buoni, saresti qui?	контекстуальна заміна
40.	От-от. І я про те. Але ти не сци, все буде: і навар, і свобода. Все, що забажаєш.	Vedi? È questo che intendo. Rilassati, non ci faremo mancare niente. Soldi, libertà... quello che ti pare. Tutto quello che hai sempre voluto	антонімічний переклад, конкретизація
41.	... ага, три рази буде, он п'ятеро йшли і що ми зробили? Ніхєра! Вихлопу нуль.	Sì, come no. Sono già passati in cinque, e che ci abbiamo guadagnato? Un cazzo di niente.	вилучення, контекстуальна заміна
42.	Якийсь хєровий ти кидало.	Come truffatore fai pena.	транспозиція
43.	Тут єдиний кидало — ти, а в мене чесний бізнес. Ну, майже.	Qui l'unico truffatore sei tu, bello. Io sono un onesto uomo d'affari. Più o meno.	варіантний відповідник, компенсація
44.	Слух, давай хоч наступного вільного обтрусимо, по-старому? Ну, чисто щоб голяка не було. А потім можемо далі чекати	Perché non rapiniamo il prossimo solitario che passa come ai vecchi tempi? Giusto per tenerci in allenamento. Poi magari ripensiamo al colpaccio	Вилучення
45.	Слух, давай хоч наступного вільного обтрусимо, по-старому? Ну, чисто щоб голяка не було. А потім можемо далі чекати	Perché non rapiniamo il prossimo solitario che passa come ai vecchi tempi? Giusto per tenerci in allenamento. Poi magari ripensiamo al colpaccio	варіантний відповідник

46.	Слух, давай хоч наступного вільного обтрусимо, по-старому? Ну, чисто щоб голяка не було . А потім можемо далі чекати	Perché non rapiniamo il prossimo solitario che passa come ai vecchi tempi? Giusto per tenerci in allenamento . Poi magari ripensiamo al colpaccio	антонімічний переклад
47.	Слух, давай хоч наступного вільного обтрусимо, по-старому? Ну, чисто щоб голяка не було . А потім можемо далі чекати	Perché non rapiniamo il prossimo solitario che passa come ai vecchi tempi? Giusto per tenerci in allenamento. Poi magari ripensiamo al colpaccio	додавання
48.	І скільки ти з такого струсиш ? Нє, мене тепер цікавить лише великий навар. І марку треба тримати.	: E quanto pensi di farci ? Nah, io punto a qualcosa di grosso. Ho una reputazione da difendere.	контекстуальна заміна
49.	І скільки ти з такого струсиш ? Нє, мене тепер цікавить лише великий навар. І марку треба тримати .	: E quanto pensi di farci? Nah, io punto a qualcosa di grosso. Ho una reputazione da difendere .	еквівалент
50.	А ну цить , здається ми не самі.	Sssh! Abbiamo compagnia.	контекстуальна заміна
51.	Гей, брате-сталкере! Підходь, будемо раді!	Vieni, stalker! È un piacere vederti!	вилучення
52.	...це бляха ваше обладнання, професоре. Яке чомусь не в НДІЧАЗі — а десь у Зоні! І не зрозуміло в кого...	...il tuo equipaggiamento, Professore. Non all'ISRAAC... là fuori nella Zona! Chissà in quali mani sarà finito...	вилучення
53.	Припускаю, що хтось погано слідкує за своїми лабораторними щурами...	Qualcuno dovrebbe stare più attento alle sue cavie da laboratorio...	еквівалент
54.	А лабораторії? Хто був проти охорони там? І	E riguardo al laboratorio? Chi si è opposto ad	контекстуальна заміна

	хто нашкрывав папірця нагору , як полковник «лякає» вчених?	assegnare una squadra di sicurezza alla struttura? Chi si è lamentato con i piani alti perché il Colonnello \mette a disagio\ gli scienziati?	
55.	А лабораторії? Хто був проти охорони там? І хто нашкрывав папірця нагору , як полковник «лякає» вчених?	E riguardo al laboratorio? Chi si è opposto ad assegnare una squadra di sicurezza alla struttura? Chi si è lamentato con i piani alti perché il Colonnello \mette a disagio\ gli scienziati?	транспозиція
56.	Досить! Тепер навіть у сортир з охороною. Мої люди не з гидливих.	Ma adesso basta! D'ora in poi, il tuo personale verrà scortato ovunque, persino al bagno . Per i miei uomini non sarà un problema.	варіантний відповідник
57.	А як сталкери звалюють ?	Qual è il tuo piano di fuga ?	транспозиція
58.	Спокійно. Свої .	Calma. Sono un amico .	Додавання, транспозиція
59.	Ти хто такий? Якого хріна тут забув?	E tu chi cazzo sei? Che ci fai qui?	компенсація, вилучення
60.	А, може, ти вартівська сука ? Винюхуєш тут щось.	O magari sei uno stronzo dei Ward che sta curiosando in giro!	еквівалент
61.	А, може, ти вартівська сука ? Винюхуєш тут щось.	O magari sei uno stronzo dei Ward che sta curiosando in giro !	варіантний відповідник
62.	Хоча ні, пикою не вийшов . Та й сильно ці козли горді, щоб сталкерське лахміття надягати.	Nah, dall'aspetto non sembra . Quei bastardi pensano di essere troppo superiori per equipaggiarsi da stalker.	генералізація

63.	Хоча ні, пикою не вийшов. Та й сильно ці козли горді, щоб сталкерське лахміття надягати.	Nah, dall'aspetto non sembra. Quei bastardi pensano di essere troppo superiori per equipaggiarsi da stalker.	варіантний відповідник
64.	Звалити звідси допоможеш, раз свій? Як сталкер сталкеру.	Se sei un amico, perché non aiuti un collega a scappare ?	перестановка, вилучення
65.	Гей, мужик ! Підійти, допомога потрібна.	Ehi, tu ! Vieni qui, per favore! Mi serve aiuto!	контекстуальна заміна
66.	Кру-гом , сталкере!	Ora sparisci , stalker!	додавання, заміна
67.	І щоб жодної сміттєвої криси коло БТРа. А то звикли: все колгоспне, все моє.	E resta alla larga dal blindato! So bene che voi sciacalli siete capaci di rubare di tutto!	антонімічний переклад
68.	: Що, моя пташечко , втомилася? Ну, потерпи. Скоро вже додому. Адже полковник теж не святим духом харчується.	Devi essere stanco, elicotterino . Va tutto bene, ce ne andremo presto. Anche il Colonnello dovrà mangiare prima o poi.	контекстуальна заміна
69.	: Що, моя пташечко, втомилася? Ну, потерпи. Скоро вже додому. Адже полковник теж не святим духом харчується .	Devi essere stanco, elicotterino . Va tutto bene, ce ne andremo presto. Anche il Colonnello dovrà mangiare prima o poi .	антонімічний переклад
70.	Тримай. Приймай лише в разі крайньої потреби, інакше печінка гигнеться раніше за тебе.	Ecco qua. Non prenderle a meno che non sia assolutamente necessario, o potrai dire addio al tuo fegato	експлікація
71.	Припій сам ні хріна не знає. Але він згадав якось Нестора.	Solder non sa un cazzo , ma ha parlato di un tizio di nome Nestor.	еквівалент
72.	Припій — пішак . Він	Solder era solo una pedina .	еквівалент

	працював на якогось Нестора.	Stava lavorando per un tizio di nome Nestor.	
73.	Виручай, сталкер! Піджени горілочки, га? Не губи!	Aiutami, stalker! Portami della vodka, ti prego! Non lasciarmi qui a morire!	контекстуальна заміна
74.	Виручай, сталкер! Піджени горілочки, га? Не губи!	Aiutami, stalker! Portami della vodka, ti prego! Non lasciarmi qui a morire!	смисловий розвиток
75.	Я обіср... я опромінився. Ледь добіг. Допоможи!	Sono rimasto esposto alle radiazioni. Mi sono trascinato qui a stento. Aiutami!	вилучення
76.	Мужик! Че-екай!	Ehi! Un... un attimo!	вилучення
77.	Все, заходимо. Його гуртом валити треба.	OK, ora entriamo. Dobbiamo affrontarlo insieme.	контекстуальна заміна
78.	Це ти вдало зайшов. Можеш. Є група дигерів. Тягають мені всяке корисне, а тут зникли з радарів. Якось мені тривожно.	Capiti a fagiolo. In effetti, mi servirebbe. Ho perso le tracce di una squadra di scavatori che solitamente mi rifornivano di ogni tipo di oggetti utili. La cosa non mi piace per niente	варіантний відповідник
79.	У мене є координати їх останньої вилазки . Казав же, ні за чим в той тунель пхатися , добром це не скінчиться...	Ho le coordinate della loro ultima spedizione . Gli avevo detto di restare alla larga da quel tunnel. Sapevo che era una pessima idea...	еквівалент, антонімічний переклад
80.	Скіфе, треба прочесати й зачистити коридори. А я поки відведу нашого світоча нагору, щоб його іскрівці не поклали . Зустрінемося на вході.	Dobbiamo ripulire i corridoi, Skif. Io scorterò di sopra il nostro luminare per tenerlo lontano dagli Spark. Ci vediamo all'entrata.	контекстуальна заміна
81.	Тут до нас зі Смітника	Della gentaccia proveniente	еквівалент

	всіляки елементи просочилися. Кримінальні здебільшого. У себе хай роблять що хочуть, а от у Заліссі беспрєдєл робити — погана ідея.	dalla Discarica si sta infiltrando a Zalissyа. Non gli permetterò di fare casino in questo posto.	
82.	Гей, салага! Бігом сюди: справа є.	Ehi! Porta qui le tue chiappe , soldato.	вилучення, компенсація
83.	Мутантів розвелося, як грибів після дощу. Уявляєш, як зеленим весело: тільки в Зону сунувся, а тебе вже загризли.	La Zona brulica di mutanti. I novellini vengono sbranati appena mettono piede all'aperto!	варіантний відповідник
84.	Гарна диспозиція! Тут скотинку і забаранимо . Гей, уроди , сюди!	Niente male! Li macelleremo come bestiame. Ehi! Venite qui, schifosi!	Експлікація, еквівалент
85.	Ну що, зацінив , як я їх? Вчися, салаго .	Hai visto? Guarda e impara, soldato!	варіантний відповідник, контекстуальна заміна
86.	Ти куди, сцикло цивільне?	Dove credi di andare, razza di cacasotto di un civile?	смисловий розвиток
87.	Не, ну ти подивися! Все пересрав нам	Ma ti pare? La mia battuta di caccia è rovinata...	контекстуальна заміна
88.	От суки! Полювання мені зіпсували!	Merda! La mia battuta di caccia è fottuta!	контекстуальна заміна, компенсація
89.	Ну, якщо стріляти нема кого , пропоную ось що.	OK... Dato che non abbiamo bersagli mobili , ho un'idea.	конкретизація
90.	Давайте, мутанти! Полковник вас свинцем нагодує!	Fatevi sotto, mutanti! Il Colonnello vi riempirà di piombo!	еквівалент
91.	Всіх поклав!	Li ho sistemati tutti!	смисловий розвиток

92.	Зулусе, нас із другом задовбало хернею страждати у Вороніна. Хочемо до справжнього «Долгу». Приймеш?	Ehi Zulu, io e il mio compare siamo stufi di perdere tempo con Voronin. Vogliamo darci da fare con dei veri Duty.	транспозиція
93.	Зулусе, нас із другом задовбало хернею страждати у Вороніна. Хочемо до справжнього «Долгу». Приймеш?	Ehi Zulu, io e il mio compare siamo stufi di perdere tempo con Voronin. Vogliamo darci da fare con dei veri Duty.	варіантний відповідник
94.	Друге: зачистьте Копачі від мутантів. Даю три дні.	Incarico numero due: eliminare tutti i mutanti a Kopachi. Avete tre giorni di tempo.	перестановка, контекстуальна заміна
95.	Замочити пахана ? І на хера мені так підставлятися?	Vuoi che faccia fuori un pezzo grosso ? Equivale a dipingermi un bersaglio sulla schiena.	генералізація
96.	Замочити пахана? І на хера мені так підставлятися?	Vuoi che faccia fuori un pezzo grosso? Equivale a dipingermi un bersaglio sulla schiena.	контекстуальна заміна
97.	Замочити пахана? І на хера мені так підставлятися ?	Vuoi che faccia fuori un pezzo grosso? Equivale a dipingermi un bersaglio sulla schiena.	експлікація
98.	Замочити пахана? І на хера мені так підставлятися?	Vuoi che faccia fuori un pezzo grosso? Equivale a dipingermi un bersaglio sulla schiena.	еквівалент
99.	Твою ж наліво , ви куди там залізли?	Ma che cazzo... Cos'è successo?	контекстуальна заміна
100.	> Ми на монолітівця нарвалися . Усі мертві.	Ci siamo imbattuti in un Monolith. Sono tutti morti.	еквівалент
101.	> Він із собою Мастифа забрав. Зомбі з нього робити, сука . Відправ	Il bastardo ha preso Mastiff... per trasformarlo in uno zombie. Mi serve	вилучення, компенсація

	когось. Будь ласка, буду винен.	aiuto. Ti prego! Sarò in debito con te.	
102.	Зара всьо буде, тримайся там. Блядіна заплатить.	Tieni duro. Sto arrivando. Il bastardo la pagherà, per tutto quanto.	вилучення
103.	Зара всьо буде , тримайся там. Блядіна заплатить.	Tieni duro. Sto arrivando. Il bastardo la pagherà, per tutto quanto.	експлікація
104.	Зара всьо буде, тримайся там. Блядіна заплатить.	Tieni duro. Sto arrivando. Il bastardo la pagherà, per tutto quanto.	варіантний відповідник
105.	З паханом «Військторгу» Рузвельтом	Una conversazione con Roosevelt, il boss dello Spaccio	еквівалент
106.	Полкане , роботка є. Якраз для тебе.	Ho proprio un lavoro giusto per te, Colonnello.	еквівалент
107.	Полкане , роботка є. Якраз для тебе.	Ho proprio un lavoro giusto per te, Colonnello.	еквівалент
108.	Треба моїх свіжаків підтягнути. Мозковиті. Але з вогневою — повна лажа.	Qualcuno dovrebbe mettere in riga le mie nuove reclute. Sono dei tipi in gamba, ma hanno qualche problema quando si tratta di maneggiare le armi.	смисловий розвиток
109.	Треба моїх свіжаків підтягнути. Мозковиті. Але з вогневою — повна лажа.	Qualcuno dovrebbe mettere in riga le mie nuove reclute. Sono dei tipi in gamba, ma hanno qualche problema quando si tratta di maneggiare le armi.	генералізація
110.	Треба моїх свіжаків підтягнути. Мозковиті. Але з вогневою — повна лажа.	Qualcuno dovrebbe mettere in riga le mie nuove reclute. Sono dei tipi in gamba, ma hanno qualche problema quando si tratta di maneggiare le armi.	експлікація
111.	А що тобі цікаво? Пику	Non fa per te? Meglio	експлікація,

	залити?	perdere tempo a ubriacarsi, eh?	додавання
112.	На хер пішов. У зав'язці я.	Vaffanculo. Ho smesso con l'alcol.	еквівалент
113.	На хер пішов. У зав'язці я.	Vaffanculo. Ho smesso con l'alcol.	смісловий розвиток
114.	До речі, цікавий підгон покажу. З наших старих запасів. Зулус притарабанив. Ото з братвою в тирі й помацаєте.	Ho un ferro interessante da mostrarti. Zulu l'ha recuperato dal nostro vecchio nascondiglio. Fai un salto al poligono di tiro con i miei ragazzi e dagli un'occhiata.	контекстуальна заміна
115.	До речі, цікавий підгон покажу. З наших старих запасів. Зулус притарабанив. Ото з братвою в тирі й помацаєте.	Ho un ferro interessante da mostrarti. Zulu l'ha recuperato dal nostro vecchio nascondiglio. Fai un salto al poligono di tiro con i miei ragazzi e dagli un'occhiata.	варіантний відповідник
116.	До речі, цікавий підгон покажу. З наших старих запасів. Зулус притарабанив. Ото з братвою в тирі й помацаєте.	Ho un ferro interessante da mostrarti. Zulu l'ha recuperato dal nostro vecchio nascondiglio. Fai un salto al poligono di tiro con i miei ragazzi e dagli un'occhiata.	додавання
117.	Жирує, сука?	Quindi Zulu si sta divertendo , eh?	експлікація
118.	Жирує, сука?	Quindi Zulu si sta divertendo, eh?	додавання
119.	Його срака в теплі на Цементному лише тому, що я тоді «Варті» й Вороніну не ляпнув, куди його волівська охорона поділася.	Si è adagiato sugli allori al Cementificio solo perché ho deciso di non spifferare ai Ward o a Voronin quello che è successo alle sue guardie dei Freedom.	контекстуальна заміна

120.	Так що підгони свої Зулусу знаєш куди запхни. Разом зі своєю братвою .	Puoi anche ficcargli questo \ferro interessante\ dove sai tu. E fai altrettanto con i tuoi sgherri già che ci sei.	еквівалент
121.	Так що підгони свої Зулусу знаєш куди запхни. Разом зі своєю братвою.	Puoi anche ficcargli questo \ferro interessante\ dove sai tu. E fai altrettanto con i tuoi sgherri già che ci sei.	конкретизація
122.	Добро , вибачай, погарячкував я.	Scusa, mi sono lasciato trasportare.	вилучення
123.	Ок . Завтра тир твій.	Perfetto . Domani al poligono di tiro.	контекстуальна заміна
124.	Я ж сказав тобі, що в зав'язці .	Te l'ho già detto, ho chiuso con l'alcol .	смисловий розвиток
125.	Бородулін! Лисий ти хрін! Ти що вчора в тирі влаштував?! Мій ліпило щипці зламав, поки з пацанів маслини та бите скло витягав.	Borodulin, lurido sacco di merda! Che accidenti hai combinato al poligono di tiro ieri?! Il dottore ha dovuto estrarre proiettili e pezzi di vetro dai miei ragazzi finché non gli si sono rotte le pinze!	контекстуальна заміна, компенсація
126.	Бородулін! Лисий ти хрін! Ти що вчора в тирі влаштував?! Мій ліпило щипці зламав, поки з пацанів маслини та бите скло витягав.	Borodulin, lurido sacco di merda! Che accidenti hai combinato al poligono di tiro ieri?! Il dottore ha dovuto estrarre proiettili e pezzi di vetro dai miei ragazzi finché non gli si sono rotte le pinze!	конкретизація
127.	Бородулін! Лисий ти хрін! Ти що вчора в тирі влаштував?! Мій ліпило щипці зламав, поки з пацанів маслини та бите скло витягав.	Borodulin, lurido sacco di merda! Che accidenti hai combinato al poligono di tiro ieri?! Il dottore ha dovuto estrarre proiettili e pezzi di vetro dai miei ragazzi finché non gli si sono rotte le pinze!	варіантний відповідник

128.	А я тобі казав... Усіляка шушваль стріляти не навчиться.	Te l'avevo detto, quei buffoni non sanno sparare.	варіантний відповідник
129.	Шушваль? Та ти ж бухий в гівно був! Усе, ніякого тобі більше постачання. Один хрін пропиваєш усе.	>: Ma che buffoni e buffoni, eri sbronzo da fare schifo! Basta così, puoi anche scordarti la paga. Tanto l'avresti comunque spesa tutta per bere.	еквівалент
130.	Шушваль? Та ти ж бухий в гівно був! Усе, ніякого тобі більше постачання. Один хрін пропиваєш усе.	>: Ma che buffoni e buffoni, eri sbronzo da fare schifo! Basta così, puoi anche scordarti la paga. Tanto l'avresti comunque spesa tutta per bere.	контекстуальна заміна
131.	Та пішов ти! Воронін, сука, мусарский! Корчиш тут із себе «Долг»!	Vaffanculo! Ti credi tanto il nuovo Voronin, eh? Fai ancora finta di essere un pezzo grosso dei Duty?	вилучення
132.	Та пішов ти! Воронін, сука, мусарский! Корчиш тут із себе «Долг»!	Vaffanculo! Ti credi tanto il nuovo Voronin, eh? Fai ancora finta di essere un pezzo grosso dei Duty?	еквівалент, додавання
133.	Та пішов ти! Воронін, сука, мусарский! Корчиш тут із себе «Долг»!	Vaffanculo! Ti credi tanto il nuovo Voronin, eh? Fai ancora finta di essere un pezzo grosso dei Duty?	еквівалент
134.	Хе-хе. Тримай нагороду, салага. Полювання було бомбезним!	Ecco la tua ricompensa, soldato. È stato memorabile!	контекстуальна заміна
135.	Хе-хе. Тримай нагороду, салага. Полювання було бомбезним!	Ecco la tua ricompensa, soldato. È stato memorable!	контекстуальна заміна
136.	Харе там м'ятися. Спочатку лаванда, потім — хабарчик. Гони, що винен.	Basta perdere tempo. Prima dammi la grana, poi avrai la merce. Su, sgancia.	еквівалент

137.	Харе там м'ятися . Спочатку лаванда, потім — хабарчик. Гони, що винен.	Basta perdere tempo . Prima dammi la grana, poi avrà la merce. Su, sgancia.	контекстуальна заміна
138.	Харе там м'ятися . Спочатку лаванда , потім — хабарчик. Гони, що винен.	Basta perdere tempo. Prima dammi la grana , poi avrai la merce. Su, sgancia.	еквівалент
139.	Харе там м'ятися . Спочатку лаванда, потім — хабарчик . Гони, що винен.	Basta perdere tempo. Prima dammi la grana, poi avrai la merce . Su, sgancia.	конкретизація
140.	Харе там м'ятися . Спочатку лаванда, потім — хабарчик. Гони , що винен.	Basta perdere tempo. Prima dammi la grana, poi avrai la merce. Su, sgancia .	еквівалент
141.	Чуєш, мелкій , ти мені тут не заливай, бля.	Falla finita, ragazzino .	транспозиція
142.	Чуєш, мелкій, ти мені тут не заливай , бля.	Falla finita , ragazzino	антонімічний переклад
143.	Чуєш, мелкій, ти мені тут не заливай, бля .	Falla finita, ragazzino.	вилучення
144.	Я твою морду знаю.	Conosco quelli come te .	експлікація
145.	Переведу, як стволи будуть у мене.	Avrai tutto dopo che io avrò avuto le mie armi .	генералізація
146.	Е-е-е... Ми не так забивалися .	Ehi... Non era mica questo l'accordo .	транспозиція
147.	Я шота не внікаю .	Non capisco .	вилучення, контекстуальна заміна
148.	Ти мене кидануть рішив?	Stai cercando di fregarmi ?	еквівалент
149.	Шо за гнилий базар ? Ти мене за лоха тримаєш? Я як знав.	Stronzate! Che c'è, pensi che sia un cazzone? Lo sapevo. Qui non se ne esce,	контекстуальна заміна

	Пацани, це липа, походу, згортаємось!	ragazzi. L'accordo salta.	
150.	Шо за гнилий базар? Ти мене за лоха тримаєш? Я як знав. Пацани, це липа, походу, згортаємось!	Stronzate! Che c'è, pensi che sia un cazzone ? Lo sapevo. Qui non se ne esce, ragazzi. L'accordo salta.	еквівалент
151.	Шо за гнилий базар? Ти мене за лоха тримаєш? Я як знав. Пацани , це липа, походу, згортаємось!	Stronzate! Che c'è, pensi che sia un cazzone ? Lo sapevo. Qui non se ne esce, ragazzi . L'accordo salta.	перестановка
152.	Шо за гнилий базар? Ти мене за лоха тримаєш? Я як знав. Пацани, це липа , походу, згортаємось!	Stronzate! Che c'è, pensi che sia un cazzone ? Lo sapevo. Qui non se ne esce , ragazzi. L'accordo salta.	антонімічний переклад
153.	Шо за гнилий базар? Ти мене за лоха тримаєш? Я як знав. Пацани, це липа , походу, згортаємось!	Stronzate! Che c'è, pensi che sia un cazzone ? Lo sapevo. Qui non se ne esce, ragazzi. L'accordo salta .	смісловий розвиток, контекстуальна заміна
154.	Я тебе з такою пред'явою сам в рулон згорну!	Che hai detto ? Adesso ti prendo a calci in culo!	транспозиція
155.	Я тебе з такою пред'явою сам в рулон згорну !	Che hai detto? Adesso ti prendo a calci in culo !	варіантний відповідник
156.	Так, гальмуй . А це шо за клоун? Твій кадр, Хоботе? Ти шо, нагріти мене рішив, братка покликав?	Dai, Trunk, non agitarti . Chi è questo buffone? Un altro dei tuoi? Perché l'hai portato qui, stai cercando di fregarmi ?	антонімічний переклад, еквівалент, вилучення, перестановка
157.	Я проходив повз. На ваші розборки мені чхати.	Sono solo di passaggio. Non me ne frega un cazzo della vostra lite .	контекстуальна заміна
158.	Це ти, фраєр , на	Sei in cerca di qualche	варіантний

	мокруху натякаєш? Буде тобі мокруха.	lavoretto sporco, eh, bamboccio ? Si può fare.	відповідник
159.	Це ти, фраєр, на мокруху натякаєш? Буде тобі мокруха.	Sei in cerca di qualche lavoretto sporco , eh, bamboccio? Si può fare.	генералізація
160.	Так і вали вже, куди йшов, сталкер!	Allora sparisci , stalker!	еквівалент
161.	Мля... Ти, падло, снайпера припер? Урию!	Merda... Hai un cecchino? Sei morto, bastardo!	еквівалент
162.	Мля... Ти, падло , снайпера припер? Урию!	Merda... Hai un cecchino? Sei morto, bastardo !	перестановка
163.	Мля... Ти, падло, снайпера припер ? Урию!	Merda... Hai un cecchino? Sei morto, bastardo!	вилучення
164.	Мля... Ти, падло, снайпера припер? Урию!	Merda... Hai un cecchino? Sei morto , bastardo!	контекстуальна заміна
165.	Сука! Закопаю, гнида!	È un'imboscata! La pagherete!	вилучення
166.	Сука! Закопаю , гнида!	È un'imboscata! La pagherete !	контекстуальна заміна
167.	Сука! Закопаю, гнида !	È un'imboscata! La pagherete!	вилучення
168.	Шо за діла? Братан, мочимо їх!	Ma che cazzo... Ammazzali, fratello!	контекстуальна заміна
169.	Шо за діла? Братан , мочимо їх!	Ma che cazzo... Ammazzali, fratello !	еквівалент
170.	Шо за діла? Братан, мочимо їх!	Ma che cazzo... Ammazzali , fratello!	варіантний відповідник
171.	Хріново . Упевнений?	Peccato . Sei sicuro?	варіантний відповідник
172.	І треба було мені нерви	Allora cosa stavi	контекстуальна

	робити? Давай рухай уже.	blaterando prima? Dai, datti una mossa.	заміна
173.	І треба було мені нерви робити? Давай рухай уже.	Allora cosa stavi blaterando prima? Dai, datti una mossa .	еквівалент
174.	Ти на мій хабар рота роззяв?	Tu! Stai lontano dalla mia roba!	контекстуальна заміна
175.	Що ще є на приміті?	Qualcos'altro?	вилучення
176.	Таки киданули , сука... Міг би — ще раз оживив та свинцем горлянку нафарширував!	Voleva davvero fregarmi . Se potessi, lo resusciterei solo per ficcargli in gola altro piombo!	еквівалент
177.	Таки киданули, сука... Міг би — ще раз оживив та свинцем горлянку нафарширував!	Voleva davvero fregarmi. Se potessi, lo resusciterei solo per ficcargli in gola altro piombo!	вилучення
178.	Таки киданули, сука... Міг би — ще раз оживив та свинцем горлянку нафарширував!	Voleva davvero fregarmi. Se potessi, lo resusciterei solo per ficcargli in gola altro piombo!	перестановка
179.	А це тебе не обходить. Звалюй , поки дають.	Non sono affari tuoi. Vattene , finché puoi.	еквівалент
180.	Слиш , Муха, а з хріна це ви на нас пушки навели, коли сталкер підвалив, га?	Ehi , Mosca. Perché ci hai puntato contro l'arma quando è arrivato lo stalker?	контекстуальна заміна
181.	Слиш , Муха, а з хріна це ви на нас пушки навели, коли сталкер підвалив, га?	Ehi, Mosca. Perché ci hai puntato contro l'arma quando è arrivato lo stalker?	контекстуальна заміна
182.	Слиш , Муха, а з хріна це ви на нас пушки навели, коли сталкер	Ehi, Mosca. Perché ci hai puntato contro l'arma quando è arrivato lo	генералізація, перестановка

	підвалив, га?	stalker?	
183.	Слиш, Муха, а з хріна це ви на нас пушки навели, коли сталкер підвалив , га?	Ehi, Mosca. Perché ci hai puntato contro l'arma quando è arrivato lo stalker?	еквівалент
184.	Розумний, да? Валим їх!	La sai lunga, eh? Addosso , ragazzi!	транспозиція
185.	Здається, він так нічо й не поняв.	A quanto pare non afferra .	контекстуальна заміна
186.	Тоді треба йому все пояснить, да, пацани ?	Vuol dire che dovremo spiegarglielo. Vero, ragazzi ?	еквівалент
187.	Все норм .	Non mi lamento.	антонімічний переклад
188.	Ти не кіпішуй , ми не безпределом не займаємося.	Tranquillo , non vogliamo farti perdere tempo.	антонімічний переклад
189.	Ти не кіпішуй, ми безпределом не займаємося.	Tranquillo, non vogliamo farti perdere tempo.	транспозиція, експлікація
190.	А я й не кіпішую .	Non me la passo male .	контекстуальна заміна
191.	Тікають з переляку! Ну, а хто не встиг — стає фаршем . Ти скажеш, я гоню . А я ж можу і тебе такому навчити.	Quelli se la filano terrorizzati. E i più lenti diventano cibo per vermi. Dico sul serio . Se vuoi, ho un segreto da svelarti.	генералізація, антонімічний переклад
192.	В ногах правди немає, brate . Бачив колеса ? Моя ластівка.	Rilassati, bello . Vedi quel bolide ? È la luce dei miei occhi.	контекстуальна заміна, контекстуальна заміна
193.	В ногах правди немає, брате. Бачив колеса? Моя ластівка .	Rilassati, bello. Vedi quel bolide? È la luce dei miei occhi .	смисловий розвиток

194.	Газку додай і з легкістю проскочиш будь-яку аномалію. Та й фарба на ній... особлива.	Accelera a tavoletta e supererai qualsiasi anomalia senza problemi. Anche la vernice è speciale.	контекстуальна заміна
195.	Машина — відстій .	La tua macchina fa schifo .	транспозиція
196.	Оце так діло , я розумію. По руках. Колеса твої, заводь та вперед.	Ottimo! Affare fatto, l'auto è tua. Mettila in moto e parti pure.	вилучення, еквівалент, контекстуальна заміна
197.	Ніяких розстрочок. Лише нал .	Non faccio credito. Solo contanti .	еквівалент
198.	А воно і не потрібне. Я сам парився , доки вчені не підігнали паливний регулятор. Тепер вона на артефактах їздить.	Non serve! Prima mi toccava recuperare la benzina in giro, poi mi sono fatto dare un regolatore di carburante da uno scienziato. Adesso è alimentata a reperti.	контекстуальна заміна
199.	А воно і не потрібне. Я сам парився, доки вчені не підігнали паливний регулятор. Тепер вона на артефактах їздить.	Non serve! Prima mi toccava recuperare la benzina in giro, poi mi sono fatto dare un regolatore di carburante da uno scienziato. Adesso è alimentata a reperti.	перестановка, контекстуальна заміна
200.	Ображаєш, брате. Вона літає! На іржу не диви , то лише верхній шар, спеціальне покриття, щоби вглиб не гнила.	Così mi ferisci, bello. Questa bellezza vola come un uccellino! Ignora la ruggine, è solo in superficie. È un rivestimento speciale che protegge la carrozzeria.	антонімічний переклад
201.	Ну ти гониш , базарю. Таких берегти треба. На ось, поїсти собі купи.	Mi prendi in giro? La gente come te bisogna tenerla in circolazione. Ecco, comprati qualcosa da mangiare.	контекстуальна заміна

202	Ну ти гониш, базарю . Таких берегти треба. На ось, поїсти собі купи.	Mi prendi in giro? La gente come te bisogna tenerla in circolazione. Ecco, comprati qualcosa da mangiare.	вилучення
203	Ти розвів мене. З машиною.	Mi hai fregato . Quella macchina era un bidone.	еквівалент
204	Ти щось поплутав , сталкере! Бачили очі, що купували. А як не подобається, то продай комусь.	Ma davvero? Caveat emptor, stalker. Se la macchina non ti piace, vendila.	транспозиція
205	Гей! Ти куди там граблі тягнеш? Ану забори!	Ehi! Ma che cazzo pensi di fare?! Giù le mani!	компенсація, контекстуальна заміна
206	Та ну нахер! Ти шо начудив, братуха? Ти не тачку зачепив, ти мені в душу плюнув!	Oh, grandioso. Hai appena toccato il mio gioiellino, bello! È un'offesa personale!	вилучення, компенсація
207	Та ну нахер! Ти шо начудив, братуха? Ти не тачку зачепив, ти мені в душу плюнув!	Oh, grandioso. Hai appena toccato il mio gioiellino, bello! È un'offesa personale!	контекстуальна заміна, перестановка
208	Та ну нахер! Ти шо начудив, братуха? Ти не тачку зачепив, ти мені в душу плюнув!	Oh, grandioso. Hai appena toccato il mio gioiellino , bello! È un'offesa personale!	контекстуальна заміна
209	Та ну нахер! Ти шо начудив, братуха? Ти не тачку зачепив, ти мені в душу плюнув!	Oh, grandioso. Hai appena toccato il mio gioiellino, bello! È un'offesa personale!	експлікація
210	Дякую, що врятував. Можеш чекнути товар, що ми на обмін притягли. Хапай що хочеш... А я звалью, як оклигаю.	Grazie per avermi salvato. Dai pure un'occhiata alla merce che abbiamo portato qui e prendi quello che vuoi. Io me ne andrò non appena starò meglio.	контекстуальна заміна

211.	Дякую, що врятував. Можеш чекнути товар, що ми на обмін притягли. Хапай що хочеш... А я звалю , як оклигаю.	Grazie per avermi salvato. Dai pure un'occhiata alla merce che abbiamo portato qui e prendi quello che vuoi. Io me ne andrò non appena starò meglio.	варіантний відповідник
212.	Це «Моноліт»... Нам гаплик... Валити... Треба валити.	I Monolith... siamo spacciati . Devo andarmene da qui...	транспозиція
213.	Це «Моноліт»... Нам гаплик... Валити... Треба валити.	I Monolith... siamo spacciati. Devo andarmene da qui...	смисловий розвиток
214.	Ніколи триндіти . Викид закінчиться — поговоримо.	Non c'è tempo. Parleremo dopo l'emissione.	вилучення
215.	Ти чого?! Ну і на хер ти мене лікував?	Ma allora perché cazzo mi hai rimesso in sesto prima, eh?	еквівалент
216.	Братан , благодарка тобі! В Зоні без ствола нікуди, сам знаєш...	Grazie mille, fratello! È un bel casino trovarsi nella Zona senza un'arma.	еквівалент
217.	Братан, благодарка тобі! В Зоні без ствола нікуди, сам знаєш...	Grazie mille , fratello! È un bel casino trovarsi nella Zona senza un'arma.	варіантний відповідник
218.	Братан, благодарка тобі! В Зоні без ствола нікуди, сам знаєш...	Grazie mille, fratello! È un bel casino trovarsi nella Zona senza un'arma .	генералізація
219.	Калашматік мій рідненький, іди сюди!	Vieni da papà, bella...	вилучення
220.	Гей, ти! Вали , це мій хабар, я перший знайшов!	Ehi, tu! Indietro! Il bottino è mio! Sono arrivato prima io!	транспозиція
221.	Гей, ти! Вали, це мій хабар , я перший знайшов!	Ehi, tu! Indietro! Il bottino è mio! Sono arrivato prima io!	варіантний відповідник
222.	Ах ти гад!	Brutto pezzo di merda!	додавання

223.	Ствола нового завжди можна прикупить, Скіфе. А от честь — хрін там.	Le armi si possono sempre comprare, Skif. L'onore invece no.	вилучення
224.	Мені на Великій ніколи нічого важливого не довіряли. А я сім років учився не для того, щоб усе життя « шити » й висновки за доцентами писати.	All'Esterno nessuno si fidava ad assegnarmi mansioni importanti. Non mi sono fatto sette anni di medicina per passare la vita a fasciare qualche taglietto e a scrivere resoconti per qualche professore.	експлікація
225.	Батя — людина хороша, я не дарма з ним із самого Кордону приперся та з «Монолітом» чубився, коли вони на «Сфері» були. Залісся захищав, бар облаштовував...	Gaffer è un brav'uomo. Sono al suo fianco da quando arrivammo qui dal Cordon. Abbiamo affrontato i Monolith insieme alla Sfera. L'ho aiutato a proteggere Zalissyа e a mettere su questo bar...	варіантний відповідник
226.	Лінза думає, що я надто новачків оберігаю. Каже, що через мене вони до Зони як до іграшки ставляться... ну, типу , несерйозно.	Lens dice che sono iperprotettivo con i novellini. Secondo lui è colpa mia se non prendono la Zona sul serio, bensì come una specie di gioco.	вилучення
227.	Батя-то каже, що самого Стрільця знає! Тільки мовчить, як партизан. Так, того самого Стрільця, що до Центру Зони ходив і кінішу там навів такого, що досі згадуємо.	Dicono che Gaffer conoscesse Strelok! Parliamo del tizio che si è spinto fino al centro della Zona e ha smosso tanta di quella merda... che ne stiamo ancora parlando. Gaffer tiene la bocca cucita sull'argomento, ovviamente.	контекстуальна заміна
228.	Хочеш знати, від чого зелені найчастіше	Sai qual è la causa di morte più probabile per i pivelli ?	варіантний відповідник

	гинуть? Не від мутантів та аномалій.	Non sono né i mutanti né le anomalie.	
229.	Чув, що МСОП наступного року всіх своїх служак із Зони виведе.	Ho sentito che l'anno prossimo l'FSPI farà spostare tutte le proprie truppe fuori dalla Zona.	конкретизація
230.	Я досі не знаю, як Батя «Люстру» до нас притяг. Ну, аеростат над Заліссям. Ця хріновина із самої Прип'яті прилетіла.	Ancora non so come ha fatto Gaffer a portare qui il Chandelier. Parlo del pallone aerostatico sospeso sopra Zalissyia. Quell'affare enorme è arrivato fin qui da Prypiat.	варіантний відповідник, додавання
231.	Тю, більше скарги Дядька Льоні слухай! Йому звідси до Янова й назад махнути — дитячі забавки.	Mah, non dare troppo peso ai piagnistei di Zio Lyonya. Potrebbe farsela a piedi fino a Yaniv e tornare senza batter ciglio.	конкретизація
232.	Видать , були причини на дно залягти .	Probabilmente aveva le sue ragioni per starsene tranquillo .	транспозиція, контекстуальна заміна
233.	Оце ти чьоткій ! Неси її сюди.	Cavolo, bella presa! Adesso portamela.	контекстуальна заміна, компенсація
234.	Е-е-е, братан ! То моя! Я виронив.	Ehi, quella è mia! Mi era appena caduta!	вилучення
235.	От закінчимо полювання, тоді й будемо языками тріпати .	Parleremo dopo la caccia.	вилучення
236.	Гей! Джентльмен, йопта ! Іди сюди!	Ehi, compare! Dico a te. Vieni qui!	вилучення
237.	Сталкере, погодь ! Я серйозно. Допомога потрібна!	Stalker, aspetta ! Dico sul serio. Mi serve aiuto!	варіантний відповідник
238.	Вільний, чуєш, поможи. Там в аномалії, ну... кент мій загинув. Не	Aiutami, solitario. Il mio amico è morto in un'anomalia. Non posso	варіантний відповідник

	можна його так лишати, шариш ? Треба витягти.	lasciarlo lì, capisci ? Dobbiamo tirarlo fuori.	
239.	Вільний, чуєш, поможи. Там в аномалії, ну... кєнт мій загинув. Не можна його так лишати, шариш? Треба витягти.	Aiutami, solitario. Il mio amico è morto in un'anomalia. Non posso lasciarlo lì, capisci? Dobbiamo tirarlo fuori.	варіантний відповідник
240.	Оце діло! Добазарилися!	Questo è lo spirito. Siamo d'accordo!	транспозиція
241.	: Сунуся в ту хрінь – там і відкисну. Реально, я краще профі забашляю.	Se metto il naso in quella merda va a finire che ci crepo anch'io. Preferisco pagare un esperto.	контекстуальна заміна
242.	: Сунуся в ту хрінь – там і відкисну. Реально, я краще профі забашляю.	Se metto il naso in quella merda va a finire che ci crepo anch'io. Preferisco pagare un esperto.	варіантний відповідник
243.	: Сунуся в ту хрінь – там і відкисну . Реально, я краще профі забашляю.	Se metto il naso in quella merda va a finire che ci crepo anch'io . Preferisco pagare un esperto.	смисловий розвиток
244.	: Сунуся в ту хрінь – там і відкисну. Реально, я краще профі забашляю.	Se metto il naso in quella merda va a finire che ci crepo anch'io. Preferisco pagare un esperto .	еквівалент
245.	: Сунуся в ту хрінь – там і відкисну. Реально, я краще профі забашляю .	Se metto il naso in quella merda va a finire che ci crepo anch'io. Preferisco pagare un esperto.	еквівалент
246.	Не гони на мене. Я слово сказав, значить, атвечаю.	Non ti azzardare ad accusarmi così, oh! Io sono un uomo di parola.	смисловий розвиток
247.	Не гони на мене. Я слово сказав, значить, атвечаю .	Non ti azzardare ad accusarmi così, oh! Io sono un uomo di parola .	транспозиція
248.	Ну вертайся, як передумаєш. Я Пузиря	Cazzo... Va bene, torna qui se cambi idea. Non ho	додавання, еквівалент

	не кину.	intenzione di abbandonare Bubbs lì in mezzo.	
249.	Найшов? Ти тільки сам там не відкисни !	Riesci a vederlo? Cerca di non creparci lì dentro, eh!	варіантний відповідник
250.	Твій кореш — тобі й ставити.	È un tuo amico , quindi offri tu.	еквівалент
251.	Діло . Ну шо, стопарик за упокой поставиш?	Perfetto . Facciamoci un goccio in onore del mio compare.	транспозиція
252.	Діло. Ну шо, стопарик за упокой поставиш ?	Perfetto. Facciamoci un goccio in onore del mio compare.	еквівалент, смисловий розвиток
253.	Ти шо, сука , куди поніс? Ти хворий, чи шо?!	Dove lo stai portando, fottuto psicopatico?!	вилучення, компенсація
254.	Нам нема про шо базарити .	Non abbiamo niente da dirci .	варіантний відповідник
255.	Гей, мужик , допоможи! Пристрель тварюку!	Ehi, tu , puoi aiutarmi? Spara a quel maledetto affare !	вилучення, компенсація
256.	Решка! Ти здув — артефакт мій!	Croce, hai perso ! Il reperto è mio!	еквівалент
257.	: От так! Вали її!	Così! Sparagli !	конкретизація
258.	: З вилазки повертався, набоїв майже не лишилося. А тут вона як вискочить. Я з переляку промахнувся, ноги в руки і побіг.	Sono rimasto a secco. Stavo tornando da una missione quando quel mostro mi ha aggredito. Gli ho sparato contro gli ultimi colpi ma l'ho mancato!	вилучення
259.	Ага. Люблять вони мене чомусь. Сьогодні одна причепилася, тиждень тому трое напали! І так постійно. Жарти Зони, бля .	Già. Non so cosa ci trovino in me, ma mi attaccano ogni santo mese! Quello di oggi era da solo, ma la scorsa settimana erano in tre! La Zona ha uno strano	вилучення

		senso dell'umorismo.	
260.	Дякую, що допоміг. Я тут сам до скону б стирчав.	Grazie per avermi aiutato. È da un po' che vago da queste parti.	контекстуальна заміна
261.	Ось, тримай магазин для калаша. Має вистачити, якщо по воронах не стрілятимеш.	Posso darti un caricatore per АК. Dovrebbe bastarti, se non ti metti a sparare ai corvi lungo la strada.	еквівалент
262.	Дякую, брате. Виручив. Тепер зможу відбитися, якщо знову плоть причепиться.	Grazie, bello. Adesso respingere quei maledetti mostri carnivori.	контекстуальна заміна
263.	Ну що, куди тупасмо?	Bene, dove si va?	контекстуальна заміна
264.	Гаразд, жмурику, подивимося що у тебе є цінного.	Bene, vecchio mio, vediamo se hai addosso qualcosa di buono.	контекстуальна заміна, додавання
265.	На хера? Він уже всіх заєбав тут, хоч відпочину від нього трохи.	Perché dovrei? Qui non ne possiamo più di lui. Non mi dispiacerebbe evitare di sentirlo blaterare per un po'.	транспозиція
266.	На хера? Він уже всіх заєбав тут, хоч відпочину від нього трохи.	Perché dovrei? Qui non ne possiamo più di lui. Non mi dispiacerebbe evitare di sentirlo blaterare per un po'.	контекстуальна заміна
267.	Іди з П'явкою, розпитай його, звідки гроші на волину, про мсопівців запитай. Упевнений, він сам тобі на вуха присяде з цією темою	Devi fare amicizia con Sanguisuga, scoprire dove ha preso i soldi per quell'arma di prima classe e raccogliere informazioni sull'FSPI. Vedrai che quel trombone vuoterà il sacco senza problemi, garantito.	конкретизація

268.	Іди з П'явкою, розпитай його, звідки гроші на волину, про мсопівців запитай. Упевнений, він сам тобі на вуха присяде з цією темою.	Devi fare amicizia con Sanguisuga, scoprire dove ha preso i soldi per quell'arma di prima classe e raccogliere informazioni sull'FSPI. Vedrai che quel trombone vuoterà il sacco senza problemi, garantito.	контекстуальна заміна
269.	Якщо я правий і він хоче спихнути артефакти МСОП напряду, повертаєшся сам.	Se ho ragione e intende davvero rifornire l'FSPI di reperti, puoi anche tornare indietro da solo.	контекстуальна заміна
270.	Нам всім хана!	Siamo fottuti .	вилучення, транспозиція
271.	Бляха , ці Викиди мене лякають до всирачки!	Cazzo , quelle emissioni mi fanno venire i brividi!	еквівалент
272.	Бляха, ці Викиди мене лякають до всирачки!	Cazzo, quelle emissioni mi fanno venire i brividi!	контекстуальна заміна
273.	Дякую, мужик . Підходь, поговорімо.	Grazie! Vieni, facciamoci quattro chiacchiere .	вилучення, компенсація
274.	Наче й мужики тут терті, а самі як діти. Тільки стрілялки в них справжні.	Qui in giro mi sembra di avere a che fare con dei ragazzini, anche se giocano tutti a fare i duri. Peccato però che le loro faide siano vere.	контекстуальна заміна, перестановка
275.	: Наче й мужики тут терті , а самі як діти. Тільки стрілялки в них справжні.	Qui in giro mi sembra di avere a che fare con dei ragazzini, anche se giocano tutti a fare i duri . Peccato però che le loro faide siano vere.	варіантний відповідник
276.	: Наче й мужики тут терті, а самі як діти. Тільки стрілялки в них справжні.	Qui in giro mi sembra di avere a che fare con dei ragazzini, anche se giocano tutti a fare i duri. Peccato però che le loro faide siano	контекстуальна заміна

		vere.	
277.	Постріляють один одного, а потім несуть сюди. Шульце, залатай, Шульце, рятуй... Головою думати треба!	Prima si sparano a vicenda , poi vengono qui a piangere. \Schulz, curami, Schulz, salvami!\ Usate quella cazzo di testa per una volta!	еквівалент
278.	На Дикому острові мутні хлопці живуть. Не вип'ють, косячок не заб'ють. Одразу видно — нелюди! Ти ж не з таких?	I tizi dell'Isola Selvaggia sono proprio strani . Non bevono, non fumano erba... Quelli non sono umani, dai retta a me! Oh... non sarai mica uno di loro, vero?	перестановка, варіантний відповідник
279.	На Дикому острові мутні хлопці живуть. Не вип'ють, косячок не заб'ють . Одразу видно — нелюди! Ти ж не з таких?	I tizi dell'Isola Selvaggia sono proprio strani. Non bevono, non fumano erba ... Quelli non sono umani, dai retta a me! Oh... non sarai mica uno di loro, vero?	експлікація
280.	Скіфе, рідний! Чого плеснути ?	Skif, vecchio mio. Cosa posso offrirti ?	генералізація
281.	Покедова!	Ciao ciao.	варіантний відповідник
282.	Торгівля на Смітнику лажа повна. Братва думає, що я стволи зі штанів дістаю, а тут за кожну перделку маю добазаритись.	Odio commerciare alla Discarica. Quei teppisti credono che le armi mi escano dal culo. Invece devo contrattare per ogni pezzo che voi ragazzi mi portate, accidenti!	генералізація
283.	Торгівля на Смітнику лажа повна. Братва думає, що я стволи зі штанів дістаю, а тут за кожну перделку маю добазаритись.	Odio commerciare alla Discarica. Quei teppisti credono che le armi mi escano dal culo. Invece devo contrattare per ogni pezzo che voi ragazzi mi portate, accidenti!	варіантний відповідник, додавання

284.	Торгівля на Смітнику лажа повна. Братва думає, що я стволи зі штанів дістаю, а тут за кожну перделку маю добазаритись .	Odio commerciare alla Discarica. Quei teppisti credono che le armi mi escano dal culo. Invece devo contrattare per ogni pezzo che voi ragazzi mi portate, accidenti!	перестановка, контекстуальна заміна
285.	Торгівля на Смітнику лажа повна. Братва думає, що я стволи зі штанів дістаю, а тут за кожну перделку маю добазаритись.	Odio commerciare alla Discarica. Quei teppisti credono che le armi mi escano dal culo. Invece devo contrattare per ogni pezzo che voi ragazzi mi portate, accidenti!	генералізація
286.	Торгівля на Смітнику лажа повна . Братва думає, що я стволи зі штанів дістаю, а тут за кожну перделку маю добазаритись.	Odio commerciare alla Discarica. Quei teppisti credono che le armi mi escano dal culo. Invece devo contrattare per ogni pezzo che voi ragazzi mi portate, accidenti!	перестановка, транспозиція, вилучення
287.	Звалив би я, але тут, як на зло, народ такі трофеї смачненькі несе, що я за все життя не бачив. Почекаю.	Me ne sarei già andato , ma continuano a portarmi della roba fantastica dalla Zona. Che dovrei fare, levare le tende e rinunciare a tutto? Nah, preferisco aspettare.	варіантний відповідник
288.	Добре подумай, перш ніж вписатися в щось. Тут люди такі пронириліві, сам не помітиш, як будеш винен, або ще щось гірше.	Se stai per farti coinvolgere in qualcosa, pensaci bene. I locali sono gente losca. Per loro sei solo un'altra opportunità di far soldi.	еквівалент
289.	Хєрасє , ше один поліз! Ну шо, ЧАЕС видно?	Per la miseria , eccone un altro! Riesci a vedere la centrale da lassù?	контекстуальна заміна
290.	Пошукай ще, мужик ,	Continua a cercare... ti	вилучення

	благаю.	prego.	
291.	Сталкере! Це мій... це мій загиблий кєнт . Неси його сюди, чуєш? По-человеческі прошу.	: Ehi, stalker! Quello laggiù è il mio compare . Portami il suo cadavere, OK? E grazie.	варіантний відповідник
292.	Візьми знаки чотири та вкопай їх біля тої халупи коло будинку. Зробимо там схрон . Дрібнота так радіації сщить, що й на гарматний постріл не підійде.	Prendi quattro cartelli e sistemali presso quel capanno vicino all'edificio. Ci piazieremo un bel nascondiglio . I pivelli hanno una paura folle delle radiazioni, non oseranno nemmeno guardarlo da lontano.	варіантний відповідник, додавання
293.	Візьми знаки чотири та вкопай їх біля тої халупи коло будинку. Зробимо там схрон. Дрібнота так радіації сщить, що й на гарматний постріл не підійде.	Prendi quattro cartelli e sistemali presso quel capanno vicino all'edificio. Ci piazieremo un bel nascondiglio. I pivelli hanno una paura folle delle radiazioni, non oseranno nemmeno guardarlo da lontano.	контекстуальна заміна
294.	Візьми знаки чотири та вкопай їх біля тої халупи коло будинку. Зробимо там схрон. Дрібнота так радіації сщить , що й на гарматний постріл не підійде.	Prendi quattro cartelli e sistemali presso quel capanno vicino all'edificio. Ci piazieremo un bel nascondiglio. I pivelli hanno una paura folle delle radiazioni, non oseranno nemmeno guardarlo da lontano.	додавання, контекстуальна заміна
295.	Ну всьо, йди. Хочу насамоті побути. То лічноє . Май повагу.	Ora puoi andare. Voglio stare un po' da solo. È una questione personale . Mostra un po' di rispetto, ok?	смисловий розвиток
296.	Твоя правда... Лови трохи купонів. Чим	E va bene. Eccoti dei buoni. È tutto quello che	транспозиція

	можу.	ho.	
297.	НДІЧАЗу на нас насрати . Його доля людства цікавить. Не «Варти». А те, що в нас мізки вже від цієї Зони спеклися, — так, дрібниця.	All'ISRAAC non frega un cazzo dei Ward. C'è in ballo il futuro dell'umanità! La Zona ci sta sciogliendo il cervello, ma va tutto bene, non c'è niente di cui preoccuparsi.	антонімічний переклад
298.	Нещодавно принесли нашого, кажуть, зроби хоч щось. Його сталкери підстерегли, дробом пройшлися та кинули здихати.	Un po' di tempo fa hanno portato uno dei nostri messo male. Alcuni stalker l'avevano lasciato a morire dopo averlo riempito di piombo .	варіантний відповідник, перестановка
299.	Цікавіше питання: як я взагалі туди вляпався ? Бродяга пообіцяв мені торгівлю на базі, а я повівся.	Dovresti chiedermi piuttosto come mai mi ero unito a loro . Strider mi aveva promesso un negozio alla base, e io ho abboccato.	експлікація
300.	Урию, гнида!	: Ti ammazzo, bastardo!	Додавання, варіантний відповідник
301.	Урию, гнида!	: Ti ammazzo, bastardo!	еквівалент
302.	Нахєр пішов! Ми перші цих жмурів знайшли. Хабар наш.	Sparisci! Li abbiamo trovati prima noi. È roba nostra.	варіантний відповідник
303.	Ага. Вали давай.	Bravo, cammina .	Вилучення, контекстуальна заміна
304.	Нахєр пішов! Ми перші цих жмурів знайшли. Хабар наш.	Sparisci! Li abbiamo trovati prima noi. È roba nostra.	транспозиція, перестановка
305.	Ух ти, мля , який! Взагалі рамси поплутав?	Ma senti questo... Chi cazzo ti credi di essere?	вилучення

	Ух ти, мля, який! Взагалі рамси поплутав?	Ma senti questo... Chi cazzo ti credi di essere?	варіантний відповідник
306.	Мля , ну куди? Ти ж сказав, що це останній!	Ma dove diavolo vai? Hai detto che quello era l'ultimo!	контекстуальна заміна, перестановка
307.	Шукай собі інше місце! Я цю срань всередину не пущу!	: Trovati un altro posto! Col cazzo che li lascio entrare!	еквівалент
308.	На них напали зі спини — швидко й чітко. Троє. На формі жодної символіки, в одного на обличчі дивна маска. Далі мене вирубали .	Sono stati attaccati alle spalle. Tre uomini rapidi e abili. Non avevano stemmi e uno di loro indossava una strana maschera. Mi hanno neutralizzato prima che potessi reagire.	перестановка, варіантний відповідник
309.	Мужики атас! Тимоху вальнули!	Ragazzi! Ragazzi! Timokha è andato!	вилучення, компенсація
310.	Мужики атас! Тимоху вальнули!	Ragazzi! Ragazzi! Timokha è andato!	контекстуальна заміна

ДОДАТОК 2: стилістично-марковані прізвиська персонажів
“S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля”, відібрані методом суцільної вибірки

№	Оригінал	Переклад	Трансформація
1.	Батя	Gaffer	оказіоналізм
2.	Лінза	Lens	оказіоналізм
3.	Шах	Scià	еквівалент
4.	Лісовик	Leshiy	оказіоналізм
5.	Даня Мув	Danya Mossetta	транскрипція, варіантний відповідник
6.	Бармен	Barista	еквівалент
7.	Саня Очерет	Sanya Ocheret	транскрипція
8.	Чорнозем	Chornozem	транскрипція
9.	Ветос Балабан	Vetos Balaban	транслітерація
10.	Боря Галушка	Borya Bombolo	транскрипція, генералізація
11.	Валік Француз	Valik il Francese	транслітерація, додавання, еквівалент
12.	Напарник	Partner	варіантний відповідник
13.	Ципа	Coniglio	контекстуальна заміна
14.	Селюк	Yokel	оказіоналізм
15.	Фінік	Fico	еквівалент

16.	Хрущ	Maggiolino	генералізація
17.	Харя	Ceffo	варіантний відповідник
18.	Дід Тарас	Il vecchio Taras	транспозиція, транслітерація
19.	Мітяй	Mityay	транскрипція
20.	Льоха Гурчик	Alex Cetriolino	хибний переклад, варіантний відповідник
21.	Семен Дубний	Simon Dubny	адаптивне транскодування, транскрипція
22.	Ріхтер	Richter	транскрипція
23.	Бродяга	Strider	оказіоналізм
24.	Полуденець	Noontide	оказіоналізм
25.	Гріша Валян	Valik Lummoх	хибний переклад, оказіоналізм
26.	Фауст	Faust	еквівалент
27.	Женька Свищ	Eugene l'Ascesso	Адаптивне транскодування, додавання, еквівалент
28.	Хорс	Khors	Транскрипція
29.	Заразний	Schastny	оказіоналізм
30.	Філя	Filya	Транскрипція

31.	Хом'як	Hamster	оказіоналізм
32.	Паяльник	Diodo	Контекстуальна заміна
33.	Гоша Журба	Hosha Zhurba	Транскрипція
34.	Тоха Куб	Tokha il Cubo	Транскрипція, додавання, еквівалент
35.	Пика	Ryakha	оказіоналізм
36.	Залізко	Ferro	Варіантний відповідник
37.	Варан	Varano	еквівалент
38.	Валя Рибник	Valya il Pescatore	Транскрипція, додавання, еквівалент
39.	Іван Курган	Ivan Kurgan	Транслітерація, адаптиване транскодування
40.	Гурон	Huron	Транскрипція
41.	Припій	Solder	оказіоналізм
42.	Удав	Constrictor	Генералізація, оказіоналізм
43.	Кеша Боягуз	Kesha Pappamolle	Варіантний відповідник
44.	Сошка	Bipod	оказіоналізм
45.	Максон Жук	Maxon Maggiolino	Транскрипція,

			генералізація
46.	Сиплий	Buzzurro	Контекстуальна заміна
47.	Агата	Agatha	Транскрипція
48.	Василь Куций	Vasyl il Corto	Транскрипція, додавання, варіантний відповідник
49.	Худрук	Direttore	генералізація
50.	Поляк	Polacco	еквівалент
51.	Вчений	Scenziato	еквівалент
52.	Держак	Shaft	оказіоналізм
53.	Шум	Ronzio	еквівалент
54.	Гнутий	Sghembo	еквівалент
55.	Султан	Sultano	еквівалент
56.	Борода	Beard	оказіоналізм
57.	Сич	Owl	оказіоналізм
58.	Жора Кріт	Zhora la Talpa	Транскрипція, додавання, еквівалент
59.	Ной	Noah	оказіоналізм
60.	Лукич	Lukych	Транскрипція
61.	Барик	Barik	Адаптивне транскодування

62.	Шустрий	Svelto	варіантний відповідник
63.	Звіробій	Trapper	оказіоналізм, конкретизація
64.	Серьога Волков	Seryoga Volkov	адаптивне транскодування, транслітерація
65.	Міха Криголам	Mykha Rompighiaccio	транскрипція, еквівалент
66.	Грифель	Puntina	контекстуальна заміна
67.	Чирок	Garganey	контекстуальна заміна, оказіоналізм
68.	Шрам	Scar	оказіоналізм
69.	Лютий	Il Feroce	Додавання, еквівалент
70.	Цезар	Cesare	адаптивне транскодування
71.	Буханка	Mattone	Контекстуальна заміна
72.	Дервіш	Derviscio	еквівалент
73.	Тихий	Quiet	оказіоналізм
74.	Міль	Moth	оказіоналізм
75.	Жорик	Zhorik	Мішане транскодування
76.	Хмурий	Gloomy	оказіоналізм

77.	Митрик Геній	Mytryk Genio	транскрипція, відповідник
78.	Кардан	Cardan	транслітерація
79.	Васильок	Fiordaliso	еквівалент
80.	Міха Ковбой	Mykha Cowboy	транскрипція, еквівалент
81.	Змійовик	Serpentine	еквівалент
82.	Кузя	Kuzya	Транскрипція
83.	Жека Світлий	Zheka il Brillante	Транскрипція, додавання, контекстуальна заміна
84.	Філімон	Filimon	транслітерація
85.	Сеня Короста	Senko Crosta secca	Контекстуальна заміна
86.	Помідор	Pomodoro	еквівалент
87.	Художник	Artista	еквівалент
88.	Юстя	Yustya	транскрипція
89.	Кузьма Бігунець	Kuzma Cavalletta	транскрипція, еквівалент
90.	Сивий	Gray	оказіоналізм
91.	Штепсель	Spina	еквівалент
92.	Юджин	Eugene	адаптивне транскодування

93.	Атлас	Atlante	еквівалент
94.	Лахмітник	Straccio	Контекстуальна заміна
95.	Митько Ботвина	Mytko Tops	Транскрипція, оказіоналізм
96.	Полин	Mugwort	оказіоналізм
97.	Карась	Carpa	еквівалент
98.	Штир	Cardine	конкретизація
99.	Гріша Песошур	Hrysha Schnauzer	Транскрипція, контекстуальна заміна
100.	Міша Щуропес	Mysha Terrier	Транскрипція, контекстуальна заміна
101.	Льоша Хлібчик	Lyosha Bun	транскрипція, оказіоналізм
102.	Толя Дикий	Tolya il Selvatico	транскрипція
103.	Костур	Gruccia	еквівалент
104.	Бридж	Ponte	еквівалент
105.	Тоха Щебінь	Tokha Macadam	Транскрипція, конкретизація
106.	Льоня Віст	Lyonko Briscola	Контекстуальна заміна, конкретизація
107.	Нестор	Nestor	транслітерація
108.	Кухар	Cuoco	еквівалент

109.	Подорожник	Comfrey	оказіоналізм
110.	Горець	Highlander	оказіоналізм
111.	Лисий	Il Pelato	додавання, варіантний відповідник
112.	Фліп	Flip	транслітерація
113.	Синяк	Bruise	оказіоналізм
114.	Зулус	Zulu	адаптивне транскодування
115.	Фанат	Fanatico	еквівалент
116.	Лісничий	Forestale	еквівалент
117.	Стрілець	Strelak	оказіоналізм
118.	Комар	Moscerino	генералізація
119.	Дукат	Sovrano	контекстуальна заміна
120.	Шило	Punteruolo	контекстуальна заміна
121.	Семен Копач	Syoma la Ruspa	контекстуальна заміна, додавання, конкретизація
122.	Коля Хімік	Kolya Farmacista	транскрипція, еквівалент
123.	Федя Колун	Fedko Ascia	контекстуальна заміна, конкретизація
124.	Кадет	Cadetto	еквівалент

125.	Гріша Борець	Grisha Wrestler	адаптивне транскодування, оказіоналізм
126.	Міша Боксер	Misha il Pugile	транскрипція, додавання, еквівалент
127.	Панас Смірняга	Panas Shun	транслітерація, оказіоналізм
128.	Вовчик Колдиба	Vovchyk Koldyba	транскрипція
129.	Стар	Star	транслітерація
130.	Лівсі	Livesey	транскрипція
131.	Серьога Багет	Seryoga Baguette	транскрипція, еквівалент
132.	Раф	Raf	транслітерація
133.	Захар Кошак	Zakhar Dongiovanni	транскрипція, контекстуальна заміна
134.	Давид Акопян	Akopyan	вилучення, транскрипція
135.	Саня Штопор	Sanya Cavatappi	транскрипція, еквівалент
136.	Костя Беспредел	Kostya Baraonda	транскрипція, варіантний відповідник
137.	Вова Амальгама	Vova Amalgama	транслітерація, адаптивне

			транскодування
138.	Козир	Jolly	оказіоналізм
139.	Паша Обріз	Pashko Canne mozze	Смисловий розвиток
140.	Мічман	Alfiere	контекстуальна заміна
141.	Герц	Herz	еквівалент
142.	Чахлик	Lich	оказіоналізм
143.	Старий	Il Vecchio	додавання, еквівалент
144.	Паша Жовток	Pasha Yolk	транскрипція, оказіоналізм
145.	Швед	Svedese	еквівалент
146.	Амадей	Amadeus	Адаптивне транскодування
147.	Савой	Savoy	транскрипція
148.	Завгосп	Steward	оказіоналізм, контекстуальна заміна
149.	Слава Кравець	Slava il Sarto	Транслітерація, додавання, еквівалент
150.	Шип	Thorn	оказіоналізм
151.	Представник	Rappresentante	еквівалент
152.	Петрушка	Prezzemolo	еквівалент
153.	Ванько	Vanko	Транскрипція

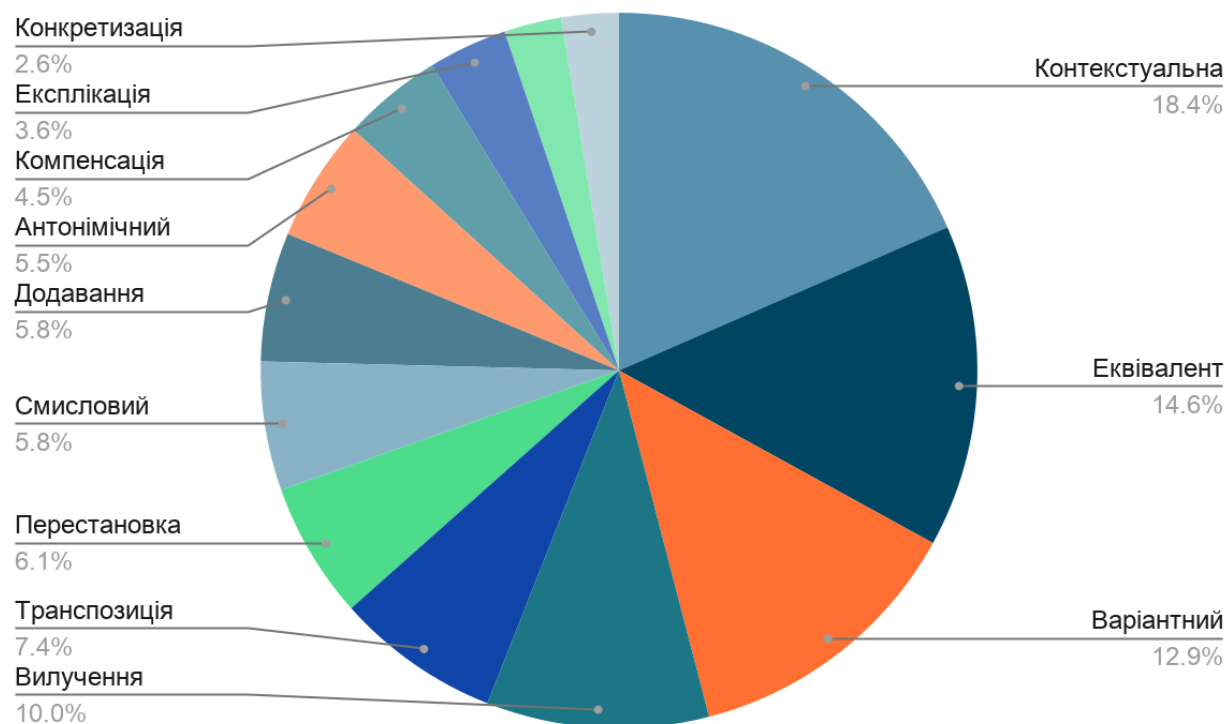
154.	Кіря	Kirya	Транскрипція
155.	Рудик	Rudyk	Транскрипція
156.	Мавр	Brugo	Хибний переклад
157.	Віталій «Чарка» Овчинніков	Vitaly \"Shottino\" Ovchynnykov	Транскрипція, еквівалент
158.	Шатун	Orso	генералізація
159.	Василісій Діалогович	Vasyl Chiacchiera	контекстуальна заміна, транспозиція
160.	Лізоній Підспівайлов	Petro Elysium	Хибний переклад
161.	Гарик Твійдодір	Gary Mocio	Контекстуальна заміна
162.	Капкан	Trappola	генералізація
163.	Дениска	Denysko	транскрипція
164.	Гена Кучер	Gena Hackman	Мішане транскодування, оказіоналізм
165.	Док	Doc	еквівалент
166.	Серьога Калач	Seryoga Pagnotta	Мішане транскодування, варіантний відповідник
167.	Шумний	Shumnoy	Мішане транскодування

168.	Шелест	Sibilo	еквівалент
169.	Ясень	Cenere	Контекстуальна заміна
170.	Ваня Манул	Vanko Pallas	контекстуальна заміна, еквівалент
171.	Льоха Сухопутний	Lyokha Traversata	Транскрипція, контекстуальна заміна
172.	Вова Сачок	Vova Rete	Транслітерація, генералізація
173.	Федя Тарпей	Fedko Tarpeo	Контекстуальна заміна, еквівалент
174.	Макс Вахтер	Max Guardatutto	Транскрипція, генералізація
175.	Коля Заєць	Kolya Leprotto	Транскрипція, варіантний відповідник
176.	Хома Водолаз	Homa il Sub	Транслітерація, додавання, контекстуальна заміна
177.	Влад Ясний	Vlad Vivid	Транслітерація, оказіоналізм
178.	Льоха Партизан	Lyokha Partigiano	Транскрипція, еквівалент
179.	Гена Штифт	Hena Borchia	Транскрипція, еквівалент

180.	Макс Субота	Max Saturday	Транскрипція, оказіоналізм
181.	Дев'ятий	Il Nono	Додавання, еквівалент
182.	Роса	Dew	оказіоналізм
183.	Мастиф	Mastino	еквівалент
184.	Буся Горобець	Busya il Passero	Транскрипція, додавання, еквівалент
185.	Пузир	Bolla	еквівалент
186.	Льончик Шпрот	Lyonchyk Spratto	Транскрипція, еквівалент
187.	Діма Пластун	Mytko lo Scout	Хибний переклад, додавання, оказіоналізм
188.	Гарик Малява	Haryk Jacket	транскрипція, оказіоналізм
189.	Серьога Корінь	Seryoga Root	транскрипція, оказіоналізм
190.	Андрюха Гиблій	Andryukha il Marcio	транскрипція, додавання, еквівалент
191.	Буран	Vortice	еквівалент
192.	Гаваєць	Hawaiano	еквівалент
193.	Голова	Crapa	Варіантний відповідник

194.	Костоправ	Bonesetter	оказіоналізм
195.	Дядько Яр	Zio Yar	еквівалент, транскрипція
196.	Саня Кручений	Sanko il Contorto	Контекстуальна заміна, додавання, еквівалент
197.	Діма Кріт	Dima la Talpa	транслітерація, додавання, еквівалент
198.	Андрюха Рулон	Andryukha Roll	транскрипція, оказіоналізм
199.	Тоха Черепаха	Tokha Tartaruga	транскрипція, еквівалент
200.	Деня Дикий	Denko il Selvaggio	додавання, еквівалент

ДОДАТОК 3: Статистичні показники використання перекладацьких трансформацій при перекладі діалогів гри



ДОДАТОК 4: Статистичні показники використання перекладацьких трансформацій при перекладі прізвиськ персонажів

