

Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Навчально-науковий інститут післядипломної освіти
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови

Дипломна робота

магістра

Особливості перекладу відеоігор постапокаліптичного жанру

Виконала: студентка VI курсу,
групи 641мз, 035 «Філологія»

Головащенко Любов Сергіївна

Керівник: к. політ. н., старший викладач

Лимар Маргарита Юріївна

Рецензент: к. філол. н., доцент

Кузенко Галина Миколаївна

Миколаїв – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР ПОСТАПОКАЛІПТИЧНОГО ЖАНРУ	7
1.1. Відеоігри як складова соціокультурного простору	7
1.2. Специфіка постапокаліптики як сучасного жанру відеоігрової індустрії	14
1.3. Переклад, адаптація та локалізація: визначення, сутність та співвідношення процесів	20
1.4. Теоретичні підходи та способи перекладу відеоігор постапокаліптичного напрямку	30
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ РІШЕНЬ У ВІДЕОІГРАХ «METRO 2033» ТА «LEFT 4 DEAD 2»	44
2.1. Огляд матеріалів для перекладацького аналізу відеоігор	44
2.2. Аналіз перекладу відеоігри «Metro 2033»	47
2.3. Способи перекладу відеоігри «Left 4 Dead 2».....	58
2.4. Локалізаційні рішення для відеоігор постапокаліптичного жанру	65
ВИСНОВКИ	75
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	78
ДОДАТКИ.....	88
Додаток А.....	88
Додаток Б	100
SUMMARY.....	112

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасний реальний світ цілком залежить від цифрового, значною мірою – від аудіовізуального контенту, який вже став невід’ємною частиною нашого повсякденного життя. Комп’ютерні ігри є суттєвою складовою ринку відео індустрії. Вони є одним із найбільш поширених та доступних способів психологічного розвантаження. Комп’ютерні відеоігри створюють у гравця відчуття поринання у інший вимір, де йому доступні речі, які є недоступними у реальному житті, що дає відчуття свободи. Індустрія відеоігор набуває великої популярності. Продукти цієї індустрії, – комп’ютерні відеоігри, – реалізуються не тільки на ринку країни виробника, а й на світовій арені. З метою отримання високого прибутку і широкого розповсюдження товару, реалізація продукту в іншій країні вимагає його адаптації для локальних ринків та їх споживачів. Варіант пропонувати ігри тільки англійською мовою більше не працює, адже зростає конкуренція серед виробників відеоігор, кількість споживачів збільшується, а головна їхня потреба – це грати в гру зі зрозумілою мовою та якісним перекладом.

Дослідженню окреслених питань присвячено чимало праць з теорії перекладу, які актуалізують вивчення рівнів еквівалентності перекладу, зокрема роботи таких вітчизняних лінгвістів та перекладачів як Роман Бугайчук [3], Світлана Єлісеєва [9], Олена Мазур та Станіслав Кучів [19], Юлія Онищенко [23], Сергій Шевчук [28]. Українські перекладачі та мовознавці вивчають особливості процесу локалізації відеоігор та їх співвідношення із процесом перекладу, питання галузевого, зокрема, комп’ютерного і технічного перекладу.

Закордонні вчені та фахівці також багато уваги приділяють темі перекладу відеоігор. Вагомий науковий внесок зроблено такими дослівниками, як Берта Есселінка (Bert Esselink) [46], Еріка Хаймбурга (Erik Heimburg) [52], Кармен Мангірон (Carmen Mangiron) [61], Мігеля Ангела Бернала Меріно (Miguel Angel Bernal-Merino) [33], Мінако О’Хаган (Minako O’Hagan) [71], Хізер Максвелл-Чандлер (Heather Maxwell-Chandler) [64].

Об'єкт дослідження: матеріали відеоігор постапокаліптичного жанру.

Предмет дослідження: особливості відтворення текстів відеоігор постапокаліптичного жанру засобами української мови.

Метою дослідження є вивчення специфіки перекладацьких рішень для ігор постапокаліптичного спрямування на матеріалах таких відеоігор як «Metro 2033» та «Left 4 Dead 2».

Відповідно до мети, **завданнями** дипломної роботи є:

- дослідити відеоігри як складову соціокультурного простору ;
- визначити специфіку постапокаліптики як сучасного жанру у відео-індустрії;
- проаналізувати процес перекладу відеоігор та визначити його співвідношення із процесом локалізації як таким, що широко використовується в індустрії відеоігор;
- здійснити перекладацький аналіз відеоігор «Metro 2033» та «Left 4 Dead 2»;
- визначити можливі локалізаційні рішення для ігор постапокаліптичного жанру.

Наукова новизна полягає у здійсненні однієї з перших спроб комплексного дослідження особливостей перекладу та локалізації відеоігор саме у постапокаліптичному жанрі. Окрім того, залучено широке коло англomовних джерел, частина яких раніше не була предметом спеціального вивчення. Основними положеннями та результатами, які визначають наукову новизну дослідження й виносяться на захист, є такі:

1) уперше здійснено комплексний контент-аналіз відеоігор постапокаліптичного жанру;

2) удосконалено: вивчення відеоігор як особливого виду аудіо-візуального контенту та підходів до його відтворення українською мовою;

3) набуло подальшого розвитку вивчення процесу локалізації.

Методи дослідження. Під час написання дипломної роботи комплексно використовуються такі методи:

- 1) компаративний аналіз вихідного тексту і тексту перекладу;
- 2) стилістичний аналіз;
- 3) контекстуальний аналіз (контент-аналіз);
- 4) лексико-семантичний аналіз;
- 5) перекладацький аналіз.

Практична цінність полягає у тому, що вона є прикладом комплексного та міждисциплінарного підходу до вивчення відеоігор як складової сучасного соціокультурного простору та особливостей їх перекладу шляхом здійснення перекладацького аналізу відеоігор постапокаліптичного жанру. Результати дослідження надалі можна застосовувати у процесі пошуку кращих перекладацьких рішень як для ігор, які вже було перекладено (локалізовано) українською мовою, так і для тих, які у перспективі будуть перекладені та адаптовані для україномовної аудиторії. Окрім того, матеріали дипломної роботи можна використовувати при розробці лекційних та практичних занять із курсів, присвячених вивченню особливостей галузевого перекладу у сфері комп'ютерних наук, аудіовізуального перекладу, когнітивної лінгвістики, теорії та практики перекладу.

Апробація дослідження було здійснена на:

- II Міжнародній науково-практичній конференції «Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку», яка відбулася 25 листопада 2022 року у м. Одесі;
- IX Міжнародній науково-практичній конференції «MODERN RESEARCH IN WORLD SCIENCE», 28-30 листопада 2022 у м. Львів.

Публікації. Результати дослідження викладено у 3-х публікаціях, з них 1 – стаття у фаховому науковому виданні України, 2 – матеріалів тез наукових конференцій:

1. Головащенко Л. С. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект. *Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference*. Lviv: Scientific Publishing Center «Sci-conf.com.ua», 2022. P. 1337–1340.

2. Головащенко Л. С. Вплив мовної адаптації аудіовізуального контенту на міжкультурну комунікацію. *Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку* : зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф., частина 1. Одеса, 2022. С. 17–20.

3. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Том 33 (72). № 5. Ч. 2. С. 19–24.

Структурно робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку літератури та додатків. Загальна кількість сторінок – 114, із них – 75 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР ПОСТАПОКАЛІПТИЧНОГО ЖАНРУ

1.1. Відеоігри як складова соціокультурного простору

У сучасній науці існує велика кількість концепцій, які розглядають суспільство з різних позицій. Найбільш комплексними є ті концепції, які розглядають різні соціальні зміни, феномени, процеси та явища у взаємозв'язку. Комунікація у всіх її проявах, культурні процеси, рівно так як і можливість творення життєвого простору (у тому числі – простору віртуального, який у добу розквіту масової культури стає складником повсякденного життя) також належать до сфери суспільного життя. Відеоігри є інструментом як комунікативного процесу, так і варіантом модифікації життєвого простору людини, і щоб проаналізувати їх вплив та значення, важливість вивчення та можливість спрямування на користь суспільству, необхідно зрозуміти потреби сучасного суспільства та соціокультурні процеси, які зароджуються у суспільстві та одночасно керують ним. Так, у нагоді стає соціокультурний підхід, який виокремлювався у науковій думці протягом досить довгого часу.

На початковому етапі розвиток концепції відбувався через перспективу історичного розвитку суспільства загалом. Людина на цьому етапі мислила як творець, автор культурних надбань. Саме тому, культурні цінності та культурні твори є наслідком людської діяльності.

Трансформація суспільства під впливом нових інформаційних та комп'ютерних технологій у другій половині та ближче до кінця ХХ століття є прикладом такого колосального соціокультурного зсуву, що зробив можливим перехід на зовсім новий рівень у розвитку соціуму – стадію постіндустріального суспільства. Так починається становлення індустрії відеоігор.

Американський соціолог Роберт Мертон (Robert Merton), якого вважають батьком-засновником сучасної соціології, запропонував одне з

найважливіших положень, що розкриває соціокультурний підхід через аналіз взаємозв'язку між культурою та соціально-стратифікаційними змінами у суспільстві. Дослідник виявив два фактори впливу культури на соціальну динаміку. Перший полягає в існуванні культурних цілей, намірів та інтересів, дотримання яких відбувається лише на рівні всього суспільства чи окремих соціальних страт. Між цілями існує зв'язок, а цінності, пов'язані з ними, перебувають у суворій ієрархії. Другий фактор передбачає наявність у культурі регуляторів, які здатні впливати на способи досягнення цілей, які прийнятні суспільству загалом чи його більшості. У такому випадку Р. Мертон наголошує на тому, що будь-яка соціальна група завжди встановлює зв'язки між культурними цілями та способами їх досягнення з етичними та поведінковими нормами, які існують у суспільстві [67, р. 107].

Розвитку соціокультурного підходу до соціологічної думки передують, на думку культурного психолога Джеймса Верча (James Wertsch), роботи у галузі так званої «культурної психології», яка сформувалася завдяки працям, зокрема, М. Коула та Р. Шведера. Сам Дж. Верч вважає, що сенсом соціокультурного підходу є визначення обумовленості людських дій культурними, соціальними та історичними факторами [83, р. 108].

В основі трактування вище окресленої концепції закладено тезу щодо обов'язкової фіксації або відображення будь-яких людських дій у культурній площині незалежно від їх мотивів. Культура у даному випадку виступає як текст, що містить мотивацію людей. При цьому, вони самі індивіди не завжди можуть це усвідомлювати. Інші сфери життя суспільства, звичайно, не заперечуються, але культурна сфера визначається як пріоритетна або така, що проходить крізь усі інші, а діяльність суб'єкта або людини займає у ній центральне місце і обумовлюється фактором історичного формування певного типу культури у тому суспільстві, до якого ця людина належить.

На ранніх етапах становлення соціокультурної концепції культура розглядалася в ній як наслідок людської діяльності. Однак у разі звернення до феномену масової культури такого чіткого розмежування не існує. Справа в

тому, що масова культура – явище глобальне, та його аналіз можна здійснювати у всіх сучасних суспільствах відповідно до їх соціокультурної динаміки, але за певними узагальненими параметрами. Незважаючи на те, що у масовій культурі твори створюються вже не творцями, які привносять щось нове, а «фахівцями», вони все ще є наслідком людської діяльності. Але в даному випадку проявляється і зворотний бік, оскільки в ході поширення культурних творів у маси породжується так звана «людина масового товариства». Цим терміном позначається таке безлике суспільство конформістів, що слідує за модними тенденціями, стандартами, зразками поведінки тощо [83, р. 109].

У суспільстві соціальні зв'язки влаштовані зовсім інакше порівняно із традиційними. Люди масового суспільства потрапляють у безліч ускладнених зв'язків, що утворюють мережу, але міцність їх слабша, ніж у традиційного суспільства. Звідси виходить, що глобальний масовий характер культурі може викликати низку негативних для суспільного розвитку наслідків, наприклад, затьмарювати накопичене в ході довгого історичного розвитку культурної спадщини певного народу, викликати втрату ідентичності і т.д. Однак, це не зовсім так. Масова культура не зводить нанівець весь накопичений культурний досвід певних суспільств. В силу того, що її твори транслюються на широкі маси без обмеженого доступу через певні канали та у спеціалізованих формах (кіно, телебачення, відеоігри і т.д.), розширюються можливості для культурного діалогу.

Через свій глобальний характер масова культура сприяє стимулюванню самостійності індивідів у засвоєнні необхідної для них інформації. Кожен член товариства мимоволі потрапляє в ситуацію, яка певною мірою має ніби рівність по відношенню до інших, тому соціальне середовище, що формується масовою культурою, якраз і штовхає до більш самостійного здійснення суб'єктом своєї соціалізації. Виходить, що в масовій культурі ця сама культура може виступати як результатом людської діяльності, так і певних категорій, і

груп людей які можуть формуватися внаслідок трансляції творів масової культури у суспільство. [1, с. 246].

На сучасному етапі розвитку суспільства відеоігри стали настільки поширеними, що вважаються частиною засобів масової інформації, вкоренилися в повсякденне життя людей та формують нову масову культуру. Проте, коли мова йде про їх переклад та локалізацію, досі немає єдиної думки про те, яку ж термінологію слід використовувати для відеоігор чи комп'ютерних ігор. Так, у науковій думці продовжуються дискусії щодо співвідношення та коректності як самих термінів «відеогра» та «комп'ютерна гра», так і їх пояснень.

В універсальному розумінні, «відеогра» – це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою [4, с. 1]. Дослідники локалізаційних процесів Кармен Мангірон та Мінако О'Хаган (Minako O'Hagan) у своїх роботах використовують саме цей термін [71, р. 23]. Однак, за словами М. О'Хагана, вибір термінів певною мірою визначається регіоном.

У Великій Британії прийнято використовувати термін «комп'ютерна гра», незалежно від платформи, де у неї грають (комп'ютер чи консоль, або телефон). Окрім зазначеного, існує й такий термін як «цифрова гра» (*англ.* «digital game»), який має відносну популярність, а його використання підтримується Асоціацією дослідників цифрових ігор (*англ.* «Digital Games Research Association» або «DIGRA»), адже такий термін може охоплювати аркадні, комп'ютерні, консольні та мобільні ігри в усьому їхньому розмаїтті [35, р. 19].

Мігель Бернал-Меріно (Miguel Bernal-Merino) окрім «цифрової гри» визначає ще чотири терміни, які він вважає придатними для використання в галузі перекладу або локалізації ігор: «ігри» (*англ.* «games») «електронні ігри» (*англ.* «electronic games»), «цифрові ігри» (*англ.* «digital games»), «мультимедійне інтерактивне розважальне програмне забезпечення» (*англ.*

«multimedia interactive entertainment software») та «відеоігри» (англ. «video games») [34; 75-76; 34 p. 302].

Натомість, експерт із відеоігор Ерік Хеймбург (Eric Heimborg) пропонує інший, точніший термін «багатоосібна (багатокористувацька) онлайнова рольова гра» або MMORPG (від англ. «massively multiplayer online role-playing games») [52]. Саме цей термін найбільше подобається розробникам та користувачам у азіатських країнах (Китай, Японія та Південна Корея), де особливим попитом користуються ігри, розраховані на велику кількість гравців і в які грають винятково на комп'ютерах. Саме тому, термін MMORPG «прижився» у цьому регіоні [63, p. 374]. Разом із тим, MMORPG вважається жанром «відеоігор» або «комп'ютерних» ігор, в основу яких покладено управління персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий простір.

Для специфіки нашого дослідження немає принципової різниці щодо використання термінів «відеогра» та «комп'ютерна гра», тому ми ототожнюємо ці поняття, обравши «відеогра» як більш універсальне, спираючись на визначення, яке надає Оксфордський словник з медіа та комунікації: «Відеогра – це комп'ютерна гра за участю одного гравця або будь-якої кількості гравців. Те, що вважається відеограю, охоплює широкий спектр – від простих ігор на мобільних телефонах до величезних і тривалих віртуальних світів в Інтернеті» [81].

Масштаби відеоігрової індустрії можна зрозуміти, якщо проаналізувати дані дослідження, проведеного потужною європейською компанією у сфері розробки відеоігор NewZoo. Так, станом на 2018 рік вдалося виявити, що 2,3 мільярда людей захоплюються відеоіграми. Окрім того, у NewZoo також було проведено дослідження щодо гендерної приналежності шанувальників відеоігор. Вдалося виявити, що більше мільярда жінок грають у відеоігри [88]. У 2005 році продажі програмного забезпечення ігрової індустрії були значно вищими (30 мільярдів доларів), ніж доходи Голлівуду від прокату фільмів у кінотеатрах по всьому світу, які, за даними Американської асоціації

кінематографістів, склали 23 мільярди доларів. Тим часом, найпопулярніша MMORPG «World of Warcraft» (2004 р.) об'єднує вісім мільйонів користувачів по всьому світу, які платять гроші за можливість грати онлайн.

Щоразу, перший випуск кожної нової ігрової консолі від компанії Нінтендо (англ. Nintendo) стає значною подією для геймерів. Так, у країнах Європи ігрова консоль Wii від Нінтендо з її інноваційним інтерфейсом була розпродана протягом тижня. Більше того, ігрова індустрія заробляє гроші не лише на виробництві та розповсюдженні ігор, а й на самій грі. Професійні геймери змагаються в кіберспортивних лігах і турнірах. У таких країнах, як Корея, першокласні геймери можуть заробляти близько 500 тис доларів на рік. На інтернет-ринках ігрові предмети з таких онлайн-рольових ігор як «Dark Age of Camelot» (2001 р.) або «City of Heroes» (2004 р.) продаються за великі кошти, у зв'язку із чим були запущені спеціальні, так звані «донатні» (від *англ.* «donate» – пожертва заради допомоги) компанії, які пропонують розвивати здібності ігрових персонажів на платній основі [70, р. 188]. Фактично, світ онлайн-ігор поступово інтегрував у реальність бага

тьох людей по всьому світі, ставши практично фоновим для їх повсякденного життя.

Говорячи про визначення терміну «відеогра» у сучасному суспільстві, треба розуміти, що цей феномен трактується по-різному. Разом із тим, досліджені нами джерела здебільшого акцентують увагу на тому, що відеогра є інтерактивним цифровим розважальним продуктом, розробленим для певних пристроїв. У науковій дисципліні, присвяченій саме вивченню відеоігор, визначення даються менш очевидні та гнучкіші. Наприклад, відеогра може розглядатися як текст або як «продовження людського уяви». Ієн Богост дає відеоігрі визначення з позиції ігрового процесу, під яким, у свою чергу, має на увазі набір правил певної взаємодії з ігровим світом. Відеогра ж у цьому випадку є процесом використання цих правил при взаємодії з її інтерфейсом. На відміну від більшості інших розважальних платформ, відеоігри можуть об'єднати людей будь-якого походження та переконань [36, р. 73].

Коли люди беруть участь у будь-якій грі, їх просять підходити до оцінки ситуації по-новому, що сприяє формуванню та удосконаленню креативного та аналітичного мислення. Більше того, багатоосібні ігри або MMORPG розвивають лідерські якості та сприяють відпрацюванню навичок командної роботи. Гравці отримують можливість справжньої колективної гри, яка розширює перспективи і створює нові спільноти, об'єднуючи людей, які в іншому випадку, можливо, ніколи б не зустрілися.

Усе вищезазначене малопомітно підводить гравців до розуміння того, що люди, які у політичному чи географічному сенсі далекі одне від одного, мають більше спільного між собою, аніж здається на перший погляд. Усвідомлення цього допомагає розвинути емпатію, яка є першим кроком до подолання прогалів, які розділяють людство. Те, чого не вистачає в сучасних дискусіях про ігри та культуру, – це будь-яке натуралістичне дослідження того, яким є ігровий досвід і як ігри вписуються в життя людей, якими видами діяльності займаються люди під час ігор.

Насправді, не так багато дослідників заглиблювалися у причини, через які люди грають у відеоігри, та вивчали специфіку ігрового середовища. Проте, малочислені ґрунтовні дослідження, присвячені цим питанням, давали дивовижні результати. Наприклад, у 1985 році американський професор Една Мітчелл (Edna Mitchell) роздала консолі Atari 2600 двадцяти сім'ям і виявила, що більшість сімей використовували ігрові системи як спільну ігрову діяльність. Замість того, щоб призвести до поганої успішності в школі, посилення домашнього насильства або напружених сімейних взаємодій, відеоігри були позитивною силою в сімейних взаємодіях, «нагадуючи часи монополії, шашок, карткових ігор та головоломок» [68, р. 134-135]. Результати цього дослідження відображають як важливо більше досліджувати вплив відеоігор на соціокультурне середовище та поведінку людей.

Підсумовуючи, варто зазначити, що масова культура, з позиції соціокультурної концепції, окреслює сферу людської діяльності, в якій процес взаємодії та взаємної інтеграції особистості, суспільства та культури має більш

комплексний характер, через більш ускладнене соціальне середовище сучасного суспільства, в якому здійснення цієї взаємодії характеризується створенням «мостів». Трансльована інформація ж не має жорсткої спрямованості на формування будь-якого індивідуалізованого типу культури, характерного, наприклад, для народу, який мешкає на певній території, зі своєю унікальною соціокультурною динамікою. Виходячи з цього, відеоігри можна розглядати як один із таких «мостів», який забезпечує процес взаємодії особистості, суспільства та культури. Вони надають змогу спілкуватися між собою людям з будь-якого кінця світу, з різними політичними та релігійними поглядами на життя, і формують нове глобальне суспільство, феномен якого вимагає проведення подальших досліджень. У такому контексті, переклад та локалізація відеоігор є необхідним інструментом для подальшого розвитку масової культури та подальшої популяризації відеоігор у світі як одного із сучасних інструментів міжкультурної комунікації.

1.2. Специфіка постапокаліптики як сучасного жанру відеоігрової індустрії

Футуристичні ідеї та образи є частиною картини світу людини або товариства. Посередники, які передають ці уявлення, сьогодні прийняли нові форми: не філософські чи теоретичні дискурси, не легенди, не релігійні догми, а джерела повсякденної масової культури. Науково-фантастичні романи, фільми, телевізійні програми, реклама та комп'ютерні ігри пропонують нам моделі майбутнього, застерігають від неправильних кроків. Сюжети і тексти, що набувають популярності одночасно із формуванням масової культури, стають новою силою, що впливає на футуристичне бачення світу сучасними людьми. Образи-прогнози функціонують як важливий культурний ресурс, що дозволяє здійснитися, прижитися чи бути відкинутими соціальним чи технічним інноваціям.

З огляду на вищезазначене, можна стверджувати, що комп'ютерні ігри, серед іншого, створюються для представлення моделей майбутнього, у тому

числі – постапокаліптичного (англ. «post-apocalyptic», від грецьк. «арокаеурсіс» – «одкровення»). Аналогічно до науково-фантастичної літератури попередніх десятиліть, сьогодні саме відеоігри виконують прогностичну функцію. Вони дозволяють гравцям уявити інший світ, який вони можуть не просто спостерігати, але приймати рішення і робити вчинки у згенерованому середовищі.

Ще з 1960-х років у рамках культурних досліджень вивчалися популярні твори як матеріал для діагностики процесів тієї соціально-історичної реальності, в умовах якої вони були створені. Соціальні дослідники зверталися до мистецьких дискурсів для виявлення актуальних ризиків та криз, що хвилюють громадськість. Одна з найпопулярніших – світова катастрофа і життя людства після неї. При цьому художнє конструювання постапокаліптичної реальності (тобто такої, що зображує світ майбутнього, який пережив глобальну катастрофу) завжди супроводжувалося роздумами щодо зміни середовища проживання і майбутнього технологій [82, р. 246].

Постапокаліпсис «обнуляє» досягнення цивілізації та ставить тих, хто вижив, перед обличчям нової реальності, з якою доводиться рахуватися. Тут і руїни міських ландшафтів, і занедбані будинки, і природа, яка поступово «відвойовує» у людей свій життєвий простір, і нові небезпеки у вигляді зомбі, мутантів та інших ворожих істот. Зіштовхуючись з такими викликами, люди, які виростили в епоху розквіту сучасної цивілізації, змушені стати постапокаліптичними першопрохідцями та наново освоювати світ, який піддався змінам, робити його придатним для проживання. Маючи на увазі як дистопічний (від грецьк. «δυσ-» – «погане» і «τόπος» – «місце»), так і візіонерський підходи до постапокаліптичного уявлення про життя, Бріоні Дойл (Brionny Doyle) стверджує, що постапокаліптичне мислення «одночасно критикує і оплакує» те, що було раніше, одночасно досліджуючи можливі перспективи [42, р. 99-113].

Отже, постапокаліптична уява не заміщує минуле новими починаннями і не перетворює закінчення на чіткі моральні уроки, засновані на лінійних,

причинно-наслідкових міркуваннях, незважаючи на будь-які відкриті заяви в кінці історій, але натомість – пропагує нелінійний спосіб мислення, так що всі елементи, які колись могли здаватися нероздільними або парадоксальними, розчиняються та об'єднуються, щоб позначити не кінець часу, а «кінець одного часу» [74, р. 103]. Це призводить до нової, неминуче неповної і, отже, мінливої концепції світу. Це ефективно посилює зв'язок між постапокаліптичною уявою та адаптаціями, оскільки обидва передбачають можливість об'єднати минуле та можливості майбутнього в одному нарративному досвіді та розглянути всі наші попередні розповіді про світ та нас самих одночасно. По суті, адаптаційний дискурс та постапокаліптична уява тягнуть за собою інтерактивні, інтерпретаційні та творчі процеси, засновані на «постійному, саморефлексивному визнанні того, що світ існує в проміжку між кінцем світу і його відродженням, в прикордонному просторі» [33, р. 188].

Інтерпретація американських культурних кодів у грі «The Last of Us» (2013), запропонована австрійським ученим Міхаелем Фуксом (Michael Fuchs), є можливістю монодослідження конкретного твору [48, р. 67]. Автор виходить з того, що у всіх історіях, пов'язаних з кінцем світу, повного завершення всього життя на планеті немає. Людство (що залишилося) починає новий етап, і на прикладі «The Last of Us» М. Фукс аналізує «сліди та привиди» сучасних США, вкраплені в дію гри. У результаті автор виходить на проблематику конструювання культурної пам'яті медійними можливостями комп'ютерної гри.

Специфіка ігрового задоволення, що отримується гравцями у відтвореному постапокаліптичному просторі, вивчається у статті доцента кафедри комунікаційних студій Техаського технічного університету Меган Кондіс (Megan Condis). Стимулом для обговорення захоплення із яким гравці «виживають» у незвичайних умовах постапокаліптичної реальності стала серія ігор «Fallout». Дослідниця зосереджує увагу на вивченні ігрового процесу і того, як комунікативні можливості, перспективи щось будувати (хай навіть у віртуальній реальності), вигадувати та знаходити у відкритому світі гри

відволікають від бажання швидко пройти сюжетну лінію та дійти до фіналу. Фактично, тут спостерігається наявність людино-нарративного дисонансу, тобто ситуації, за якої людина зацікавлена повторенням ігрових ходів більше, ніж швидким ігровим прогресом. Виявляється, зруйноване місце існування може не тільки лякати і викликати негативні асоціації, але відчуватися як потенційно творчий простір, принаймні у такому змодельованому варіанті. Є ще один ефект, відзначений М. Кондіс: нині люди, що живуть у стресі, спричиненому дискурсом щодо катастрофічного майбутнього, опинившись ментально у Пустощі «Fallout», ніби перемагають свій страх очікування трагедії, оскільки починають діяти у світі, що її пережив [38]. Спираючись на логіку М. Кондіс, актуальність перекладу (і часткової локалізації) відеоігор для українського споживача набуває нового змісту, адже через військову агресію росії проти України, яка деструктивно вплинула на життя кожного українця, потреба у певному терапевтичному ефекті, який чинять відеоігри, зростає.

Інша важлива, у певному сенсі – терапевтична, роль відеоігор досліджуваного жанру полягає у ефекті «визволення», який втілюють у собі постапокаліптичні руїни. Американський дослідник Еван Уоттс (Evan Watts) аналізує руїни як тип ігрового простору (локації), який є вільним від обмежень у моральному та інших контекстах. Як правило, руйнування фізичних скріп супроводжується руйнуванням соціальних структур. Відхилення від повсякденних обмежень внаслідок всесвітніх катастроф не раз демонструвалося на екранах (наприклад, життя головного героя постапокаліптичного американського художнього фільму «Я – легенда» 2007 року). Е. Уоттс зосереджується на зміні гендерних установ і можливостей у руйнних просторах «BioShock» (Irrational Games, 2007), «Fallout 3» (Bethesda Game Studios, 2008) та «Silent Hill: Shattered Memories» (Climax Group, 2009). На його думку, вирішальний фактор для дії у «позаморальних» ландшафтах руїн це все-таки особисте рішення гравця, а естетика руйнування не детермінує настільки однозначно творчих гендерних ролей [82, р. 247-250].

Тож, стає очевидним, що відеоігри створюють простір абсолютно вільний для уяви гравця, дозволяє вивільнитися від соціальних обмежень та подивитися на певні реальні події або обмеження з нової точки зору.

Узагальнюючи досвід соціокультурного аналізу, орієнтованого на образи апокаліпсису та постапокаліпсису, підкреслимо передумови його формування із загальних тенденцій суспільства ризику. З укоріненням теми всесвітньої катастрофи у творах масової культури склалися її наративні та візуальні шаблони: 1) поділ просторів та героїв на «зіпсовані/заражені» та «чисті»; 2) мандрівництво; 3) увага до незвичайних деталей побуту та світоустрою; 4) естетизація руїн. Переклад відеоігор постапокаліптичного жанру тісно пов'язаний з розробкою зазначених тем, відтворенням їх текстів мовою перекладу із урахуванням соціологічного складника. Власне, соціологічний внесок у розвиток постапокаліптичного жанру це не лише опрацювання емпіричних даних, а й трактування різноманітних колективних ефектів, зумовлених поширенням ігор з постапокаліптичним сеттингом (від *англ.* «*setting*» – «налаштування» – у сенсі «оточення; місце дій»). Один із соціологічних розворотів теми – обговорення інвестицій комп'ютерних ігор у генерування соціотехнічного уявного.

Постійний рух персонажів постапокаліптичним простором змушує згадати про життя кочівників. В той час як переміщення звичного мандрівника зазвичай включає від'їзд і прибуття, кочівник рухається безперервною траєкторією, де зупинки є тимчасовими. Похідне життя, типове для постапокаліптичних ігрових сюжетів, несе у собі підтекст того, як присвоєння нових просторів пов'язане із небезпекою та захистом і, таким чином, неявно конструє кочівництво як моральний імператив, у результаті припускаючи, що мобільність є бажаною нормою та єдиним шляхом до виживання та безпеки (хоча б тимчасової). «Дорога» означає пошук шляхів до кращого життя, а в граничному значенні – духовний пошук, що призводить до набуття священного («Граалю», «Града небесного», пізнання «Бога»). Тому «дорога» завжди передбачає небезпеки та перипетії, необхідні розвитку людини, а у

випадку відеоігри – необхідні для подальшого просування сюжетною лінією [82, р. 260]. Дорога дає несподівані тематичні повороти, нові ландшафти, виконання завдань-квестів, знаходження покращеного екіпірування та зброї. Події, що відбуваються дорогою, подолання її небезпек надають відчуття задоволення від гри. Гравець отримує можливість забути про свою реальну роль пересічної людини та виявити дух мандрівника та героя, побачити відчутні, хай і віртуальні, результати своєї діяльності. Такий підхід вимагає ретельного перекладу кожної окремої ігрової локації, щоб ефект занурення у гру був максимальним.

Набагато більш глибоко проникаючим імперативом слід вважати правила асинхронної онлайн-кооперації. Це означає, що, граючи онлайн, учасники постапокаліптичної драми можуть використовувати пристрої, створені іншими гравцями для освоєння гранично пустельного простору. Геймплей (*англ.* «gameplay») як компонент, який відповідає за взаємодію людини з відеоігрою, дає шанс відчувати присутність внеску інших гравців, яких не обов'язково бачити, щоб отримати допомогу [84, р. 203]. З огляду на зазначене, коректний переклад відеоігор значно підвищує шанси гравців на ефективну комунікацію та взаємодію у віртуальній команді. Елементом невербальної комунікації, який можна врахувати при локалізації ігор, можна вважати систему позначок для висловлення гравцями емоції, подяки одне одному та подачі певних сигналів, необхідних для успішної сюжетної взаємодії.

Отже, відеоігри є, певним чином, найбільш ефективним засобом для відображення постапокаліптичного світу. У наш важкий час саме ігри цього жанру є цікавими для дослідження. Постапокаліптичні ігри змальовують світ майбутнього більш небезпечним, порівняно із сучасним світом. У ньому більше небезпек та викликів. Це змушує гравців замислюватися над шляхами реального уникнення постапокаліптичних сценаріїв. Якщо припустити, що крах цивілізації змусить людство знову покладатися на жорстокі природні інстинкти заради виживання, то розум, сила і здатність до боротьби стануть

вирішальними. Дійсно, у багатьох відеоіграх фактичний кінець світу стає просто приводом для створення світу, наповненого суперництвом, боями з ворогами та потворами без будь-якого втручання з боку звичних для цивілізованої людини правоохоронних органів або без дотримання традиційно встановлених соціальних обмежень. Проте, відеоігри (на відміну від фільмів та іншого контенту) навчають кооперації заради виживання та надають відносну впевненість у тому, що є шанс пережити і катастрофу, і її наслідки, якщо триматися одне одного, адже життя продовжується, змінюється, набуває нових форм та проявів навіть після найтяжчих випробувань. І однією з базових умов на шляху до подолання криз та нормалізації життя є спілкування, мовна взаємодія, яка ґрунтується на правильному сприйнятті простору та інших учасників процесу.

1.3. Переклад, адаптація та локалізація: визначення, сутність та співвідношення процесів

Як зазначалося вище, успіх відеоігор значною мірою залежить від якості їх перекладу цільовою мовою. Власне, переклад – це точне відтворення оригіналу засобами іншої мови зі збереженням єдності змісту та стилю. Цим переклад відрізняється від переказу, в якому можна передавати зміст іноземного оригіналу, опускаючи другорядні деталі і не переймаючись відтворенням стилю. Єдність змісту та стилю відтворюється в перекладі на іншій мовній основі і вже тому буде новою єдністю, властивою мові перекладу [11, с. 54].

Переклад відеоігор – це особливе мистецтво, яке вимагає багаторівневого підходу. Важливим аспектом є адаптація елементів інтерфейсу, допоміжних файлів та документації до особливостей певної країни, регіону чи групи населення. Технічно адаптація не заміщує переклад, але робить його більш якісним, культурно орієнтованим на певну спільноту користувачів. Одна з перших проблем, що виникають при використанні терміну «адаптація» полягає в тому, що він існує у звичайній повсякденній

мові та використовується у різних контекстах. Адаптація часто використовується при значних змінах, таких як перехід від одного жанру до іншого, наприклад від романів до коміксів або ігор. Хоча цей термін зазвичай не використовується в ігровій індустрії, деякі вчені посилаються на нього в академічних дискусіях про походження перекладу відеоігор.

Поєднання власне перекладу відеоігри та адаптації її елементів до лінгвокультурних особливостей гравців дозволяють говорити про більш якісний варіант її відтворення цільовою мовою – локалізацію. Враховуючи часткову або повну адаптацію продукту, переклад робить міжкультурну комунікацію успішнішою. Варто також зазначити, що у багатьох випадках, адекватність перекладу прагматично зорієнтованого тексту можлива лише за умов його адаптації до лінгвокультурних стереотипів реципієнта.

Сам процес перекладу відеоігор є складним і багатокомпонентним. Успішний переклад у поєднанні з адаптацією аудіовізуального контенту обумовлений урахуванням відмінностей культур, цензури, табу та багатьох інших важливих деталей. Аудіовізуальні продукти можуть варіюватися від відеоігор у жанрі хоррор (*англ.* «horror» – «жах») до документальних чи дитячих фільмів і кожен з них вимагає різноманітних знань. Завдання перекладача – чітко володіти обома мовами та враховувати хоча б частково аспекти культурної адаптації тексту. Таким чином, мовний стиль персонажа краще передається цільовою мовою та не порушується дивними виразами чи необґрунтованими перекладами, які роблять діалог неприродним.

Що ж стосується терміну «локалізація», то згідно з Кембриджським словником англійської мови (*англ.* Cambridge English Dictionary), іменник «localization» походить від прикметника «local», запозичений із французької мови наприкінці XVIII століття, який має латинське походження від «locus» – «місце». Сьогодні зазначений термін використовується у різних дисциплінах, таких як географія, медицина та економіка, а також у галузі програмного забезпечення. Голландський перекладач Берт Есселінк дав таке визначення локалізації: «це процес прийняття продукту та встановлення його

лінгвістичної і культурної відповідності цільовому регіону (країні, мові), де він буде використовуватися і продаватися» [46, р. 1-5]. «Локалізацію відеоігор» можна визначити і як «процес адаптації змісту гри до цільової мови відповідно до вимог законодавства та культурних особливостей» [27, с. 304-308]. Враховуються особливості інтернаціоналізації та культуризації, які є невід'ємною частиною цього процесу

Як зазначає інший експерт у галузі ігрової індустрії, Е. Хеймбург: «локалізація в контексті перекладу відеоігор – це вид перекладу продукту з елементами культурної адаптації». Мається на увазі адекватність та якість перекладу, перекладацькі рішення і трансформації, близькість до оригіналу та художнє оформлення (наприклад, дубляж) [52].

Проте, доречно зазначити, що існує і, на перший погляд, спрощений підхід до трактування поняття «локалізації», яке надає Х. Максвел-Чандлер – відома дослідниця, автор наукових праць та розробник відеоігор із 25-річним досвідом роботи. Власне, вона характеризує «локалізацію ігор» досить узагальнено як «фактичний процес перекладу об'єктів мови у відеогрі на інші мови» [64, р. 4]. Схожу думку поділяє й українська дослідниця Юлія Онищенко, яка зазначає, що «локалізація – особливий різновид технічного перекладу, що здійснюється в дискурсі комп'ютерних технологій, спрямований на комплексне відтворення текстової частини програмної продукції засобами іншої мови» [23, с. 7]. Власне, Ю. Онищенко називає локалізацію «явищем», «різновидом», «жанром» і «стратегією» перекладу. Тобто, локалізацію можливо розглядати як варіант перекладу, коли мова йде, наприклад, про переклад технічних текстів або матеріалів зі сфери комп'ютерних технологій. Іншими словами, локалізація є міждисциплінарним поняттям, а успіх цього процесу залежить від поєднання теорії та практики філологічної і комп'ютерної наук.

Окрім того, такі дослідники, як М. О'Хаган та К. Манрігон, сперечаються про те, чи включає локалізація переклад відповідно до канонів перекладознавства, або, навпаки, переклад – ширше поняття, що включає

локалізацію. В результаті вони обирають термін «локалізація гри», який є синонімом «перекладу гри» щодо роботи з текстом; А. Ренфорд також дотримується редуційного підходу і вважає, що цей термін підходить [71, р. 277].

Як зазначає український дослідник Олександр Кальніченко, у новітніх розвідках локалізацію розглядають як один із елементів у системі ГЛП (англ. GILT): «глобалізація – інтерналізація – локалізація – переклад» (англ. «globalization – internationalization – localization – translation») [11, с. 23]. А згідно визначень, що надає АСОЛ (англ. LISA) – Асоціація стандартизації в галузі локалізації (англ. «Localization Industry Standards Association»), поняття «локалізація» є значно ширшим за поняття «переклад» [28].

Тож, враховуючи вище окреслене, локалізація є поняттям ширшим за переклад, однак, разом із тим, локалізацію відеоігор допустимо вважати гібридним видом перекладу, що поєднує риси різних перекладацьких жанрів. Відеоігри містять пряму мову, наприклад, повідомлення, що виводяться на екран персонажами відеоігор, та інструкції для користувача. При перекладі цих компонентів виникає ряд проблем, таких як робота з неповним текстом та переклад без доступу до вихідного тексту (так звана «сліпа локалізація»). Окрім того, відеоігри часто містять діалоги або кінематографічні сцени, сценарії яких можуть бути дубльовані або забезпечені субтитрами, або тим і іншим. Також, рольові та пригодницькі відеоігри містять літературні тексти, які необхідно перекладати, дотримуючись літературного та поетичного стилів. Існують також відеоігри, у яких повний текст римується [71, р. 287].

Поширеною думкою є та, що переклад відеоігор має включати елементи адаптації, що значною мірою сприяє взаємодії користувачів по всьому світу. Саме з цієї причини локалізація ігор вважається важливим напрямом роботи для працівників ігрової індустрії. Інтернет змінив засоби взаємодії компаній з клієнтами і між собою. Тому, локалізація стала частиною спеціалізації для представників технічних та професійних галузей зв'язку і розробки програмного забезпечення. На сьогодні, великі компанії-розробники

програмного забезпечення все частіше розглядають локалізацію як найважливіший вид діяльності [66, р. 239].

У міру розширення ігрового ринку та збільшення кількості користувачів, локалізація дозволяє компаніям позиціонувати себе на нових ринках і розширювати свої можливості. З цієї причини вкрай важливо працювати з командою, яка має досвід як у технічній розробці ігор, так у питаннях їх локалізації, з метою зменшення культурних та мовних відмінностей і досягнення найкращих результатів на будь-якій цільовій мові.

Польська дослідниця Івона Мазур (Iwona Mazur) каже, що ще однією відмінністю локалізації відеоігор від чистого перекладу є різноманітність формату мовного матеріалу. Це аудіозаписи (їх озвучують актори дубляжу), внутрішньоігрові тексти, субтитри, анімації, інтерфейс, зображення [66, р. 241].

Наступною відмінністю І. Мазур називає велику кількість супутнього матеріалу, який теж вимагає якісного перекладу. Під супутнім матеріалом мається на увазі веб-сайт компанії та гри, сторінки гри на торгових майданчиках, тизери (*англ.* «teaser» – «дражнилка» – рекламний відеоролик) і, навіть, коробка для пакування електронних носії з відеогрою [66, р. 242].

Американський локалізатор М. Бернал-Меріно також зазначає, що поняття локалізації включає в себе культурну адаптацію гри для цільової аудиторії [33, р. 212]. Для ілюстрації різниці між локалізацією та перекладом візьмемо приклад з відеогри «Відьмак 3: Кам'яні серця» («The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone»), де головний герой Геральт, захоплений духом Вітольда (в *англ.* версії – Vlodmir), збирається битися з трьома селянами, і береться за дошку від паркану, щоб від них відбитися. У англійській версії ці дії супроводжуються такою версією героя: «Now, where's a ploughing fence board when you need it?!» Калькування українською мовою звучало б так: «Так, де, у вас, орачів, дошка від паркану, коли вона так потрібна?!» Проте, в україномовній локалізації Геральт вимовляє інше: «Де тут дрин який-небудь?!» Очевидною є різниця між тим, як був переданий колорит головного

персонажа. У класичному перекладі використано стилістично нейтральну лексику, через що він втрачає комічний контекст та не передає почуття гумору, притаманне Геральту (з яким добре знайомі шанувальники саги Анджея Сапковського «Відьмак»). Натомість, у локалізації через прийом генералізації використано більш спрощений, побутовий варіант перекладу, – «дрин», – який гравець гіпотетично міг би використати в подібній ситуації. «Дрин» не пов'язаний на пряму із дошкою для паркану, а означає будь-яку дерев'яну палицю. У цілому, фраза із локалізації видається не лише коротшою, але й емоційнішою та стилістично більш наближеною до пересічного україномовного гравця. Доречно зазначити, що за таким принципом, добір еквівалентів при перекладі жаргонної лексики теж можна назвати елементом локалізації.

Так само як М. Бернал-Меріно, І. Мазур наголошує на тому, що локалізація текстів – це не лише професійний переклад, але їх технічна, лінгвістична та культурна адаптація до особливостей певної країни, регіону чи групи населення, а також національної мови. Локалізація веб-сайту, програмного забезпечення, комп'ютерних ігор необхідна, якщо передбачається їх поширення в іншому мовно-культурному середовищі [66, р. 250].

Локалізація саме комп'ютерних ігор набагато складніша за інші послуги з локалізації. Насамперед, процес локалізації комп'ютерної гри дуже часто відбувається одночасно з її створенням оригінальною або рідною мовою, що допомагає вивести гру на ринки одразу кількох країн. Звичайно, при цьому перекладачі, що займаються локалізацією, змушені постійно корегувати тексти, виконувати термінові переклади тих чи інших програмних продуктів та працювати у дуже жорстких часових рамках.

Вирізняють кілька рівнів локалізації відеоігор. Спочатку має місце «коробкова» локалізація. Якщо гра виходить на фізичному носії, то локалізується те, що написано на упаковці. Якщо ж вона продається не на фізичному носії, а на будь-якій онлайнній платформі, то перекладається її

сторінка в магазині: опис та скріншоти (ілюстрації). Далі – локалізація інтерфейсу. Поняття «інтерфейс» поєднує різні ігрові меню, елементи управління, показники ігрових характеристик, вікно вводу-виводу повідомлень, ігрову міні-карту тощо. Локалізація інтерфейсу використовується сьогодні майже повсюдно. Нарешті, локалізація (переклад) тексту постає як основний складник локалізації відеоігор. Текст у відеоіграх може зустрічатися в різних формах. Це можуть бути численні записи, текстові діалоги, титри та субтитри. Слід зазначити, що локалізацію інтерфейсу та тексту іноді поєднують у поняття «економічна локалізація» [16, р. 108].

При озвученні перекладеного тексту виникають певні складнощі. Зазвичай у іграх звук розбитий по файлах, де один файл – це одна фраза, тому перед актором, що озвучує відеогру, стоїть цікаве завдання: начитати текст таким чином, щоб перекладений варіант збігся за тривалістю з відповідним англійським текстом. Графічна ж локалізація передбачає переклад усіх наявних у грі написів – газет, вивісок магазинів, постерів тощо [21, р. 156].

Отже, найбільш якісний локалізаційний процес складається з власне перекладу, супутню зміну художніх засобів гри, створення довідкових посібників, запису нових аудіофайлів, перетворення апаратного забезпечення, зміни окремих фрагментів гри згідно з культурними особливостями певного регіону, генералізація додаткових ділянок для переміщення вирізаного контенту. Б. Есселінк зазначає, що завдання локалізатора якраз полягає у можливості не підтримувати ідентичність вихідної культури [46, р. 5]. Більше того, на думку іспанської дослідниці Жезабель Парра (Jezabel Parra), під час перекладу специфічних елементів культури локалізатори мають використовувати такі перекладацькі рішення, які дозволяють продукту повністю інтегрувати в цільову культуру [72, р. 201]. Нарешті, узагальнену локалізації від суто мовної відокремлює арабський перекладач Гатім Бейзіл (Natim Basil), зазначаючи таке: «ми повинні провести відмінність між «локалізацією продукту», яка охоплює всі аспекти (технічні, функціональні, юридичні та лінгвістичні), і вузькою «лінгвістичною локалізацією», яка

включає лише мовні аспекти [31, р. 20]. Таким чином, можна переконатися, що процес локалізації є складнішим за власне переклад та передбачає адаптацію продукту до ринку споживача – чи то у всіх контекстах, чи, принаймні, у мовному.

Співвідношення перекладу та локалізації, розглянемо на прикладі відомого україномовного перекладу відеоігри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» від українського розробника GSC Game World, яку характеризують як «шутер» (*англ.* «shooter» – «стрілок») у жанрі хоррор з елементами виживання. Англomовна версія гри була оприлюднена у березні 2007 року, незадовго до офіційного виходу її україномовної версії, що дає формальні підстави вважати англomовну версію основною, зорієнтованою на більш широкий загаль користувачів.

Проте, потрібно розуміти, що гра була розроблена за мотивами повісті братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі» («Пикник на обочине») 1972 року та частково – серії книг «S.T.A.L.K.E.R.» або «СТАЛКЕР», яка виходила і до, і після розробки гри. Мовою книги «Пікнік на узбіччі» є російська, так само як і більшості книг серії. Саме тому, доречно говорити про переклад як англійською, так і українською мовами. І це питання є принциповим з огляду на той факт, що український розробник GSC Game World є також власником прав на серію книг.

Базовою особливістю серії ігор «S.T.A.L.K.E.R.» є локації, створені на основі документальних зйомок, зроблених у зоні відчуження Чорнобильської АЕС. Станом на 24 березня 2007 року проект «S.T.A.L.K.E.R.» займав восьму позицію в чарті продажів для різних платформ, і першу – серед комп'ютерних ігор за рейтингом британської організації ELSPA. А вже через рік – 12 лютого 2008 року – було надано інформацію про тираж гри обсягом 1,65 млн копій [86].

Аналізуючи варіанти локалізації гри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля», справедливо відзначити, що у випадку англomовної версії, варіант «локалізації» є спрощеним і фактично прирівнюється до традиційного

перекладу (відповідно до концепції Х. Максвел-Чандлер). У такому випадку, зберігається колорит та атмосферність оригіналу (основної версії або твору, який покладено в основу аудіовізуального продукту), але локалізація стає частковою, або такою, що стилістично взагалі не наближає гру до цільової аудиторії.

Вдалим прикладом мовної локалізації є персонаж *Мічений*, який в англійській версії гри має ім'я *Marked One*, тобто в перекладі – *Обраний*. Якби ім'я було транслітеровано, воно просто втратило б своє значення для англomовного гравця. Натомість, у перекладі зберігається натяк на важливість персонажа із таким ім'ям.

На противагу, прикладом невдалої локалізації може слугувати персонаж *Стрелок*. Так, в англomовній версії гри ім'я цього персонажа транслітерували та залишили *Strelok*, що, по суті, не формує у англomовних гравців розуміння щодо його вправних навичок стрільби. Аналогічно, в україномовній версії локалізатори позначили його як *Стрелок*, використовуючи просто правила транслітерації, хоча могли б перекласти як *Стрілок* або *Стрілець*.

Назва гри є також важливим об'єктом адаптованого перекладу у процесі локалізації. Цікавим є той факт, що найчастіше перекладачі використовують стратегію «no translation» і залишають назву оригіналу (літературного джерела або базової версії гри). Також, експерти з локалізації можуть використати частковий переклад, як у випадку з розглянутою грою: «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» → «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». Інша гра – «Assassins' Creed» – має велику кількість доповнень, частина яких має частковий переклад («Assassin's Creed: Єдність», «Assassin's Creed: Ізгой»), а частина – ні («Assassin's Creed: Revelations», «Assassin's Creed IV Black Flag», «Assassin's Creed IV Black Flag»).

Нижче, на «Малюнку 2.1» наведено приклад української локалізації плаката або постера, що поєднує частковий переклад назви гри із елементом візуальної адаптації – символічним для української аудиторії зображенням фонового знаку радіаційного забруднення у жовто-блакитних кольорах.

*Малюнок 2.1***Локалізація плаката до відеогри «S.T.A.L.K.E.R.»**

Говорячи про співвідношення процесів перекладу та локалізації, можна зробити висновок, що будь-яку локалізацію (зокрема, мовну) можна умовно вважати варіантом перекладу, але не будь-який переклад можна назвати локалізацією. Локалізація є поняттям ширшим за переклад і значно складнішим. Про це зазначають і українські дослідники Олена Мазур та Станіслав Кучів, зазначаючи таке: «локалізація не є жанром перекладу та що її використання набагато ширше за тексти науково-технічного спрямування й обіймають не тільки інформативні, а й художні тексти» [66, р. 93]. Разом із тим, дослідники підсумовують, що статус явища локалізації в ієрархії перекладознавчих понять залишається невизначеним.

По-суті, локалізація є покращеним варіантом перекладу, – міжмовним (interlingual), внутрішньомовним (intralingual) та міжсеміотичним (intersemiotic), – який поєднується з елементами культурної адаптації. Саме розуміння мультикультурних аспектів адаптації здатне покращити переклад до рівня локалізації, яка передбачає відповідність зображень, символів, знаків, титрів та інших візуальних об'єктів на відео його загальному контексту, інтересам цільової аудиторії, текстовому та звуковому супроводу. Професійним перекладачам необхідно розуміти цей підхід, щоб отримати належний кінцевий результат. Так, мовна адаптація стала частиною

спеціалізації для представників технічних та професійних галузей зв'язку і розробки програмного забезпечення.

Тож, розглянувши процеси перекладу, адаптації та локалізації, можна зробити висновок, що переклад – це інтерпретація змісту тексту однією мовою та створення нового еквівалентного йому тексту іншою мовою. Адаптація – це процес, який поєднує різні прийоми та підходи, спрямований на «підлаштування» вихідних елементів відеогри, у тому числі – текстів, під потреби цільової аудиторії, враховуючи її мовно-культурну специфіку. Локалізація, в свою чергу, – це переклад, який вимагає поєднання мовних та інших технічних адаптацій. В контексті перекладу відеоігор під локалізацією розуміється процес перекладу та адаптації текстового та аудіовізуального матеріалу гри для ринку цільової країни, в ході здійснення якого, перекладачу слід враховувати все різноманіття специфічних національних рис вихідної культури та особливостей реальної дійсності цільової культури.

1.4. Теоретичні підходи та способи перекладу відеоігор постапокаліптичного напрямку

Впродовж останніх двадцяти років спостерігається суттєвий технологічний розвиток, який зміг призвести до збільшення кількості перекладів – у деяких випадках проект може налічувати близько мільйона слів. Один перекладач не може виконати такий обсяг роботи, що створює необхідність у створенні ефективної стратегії керування проектами й користування інструментами, які можуть гарантувати узгодження різних текстів про один і той самий продукт. Компанії з розробки відеоігор можуть мати власні відділи, призначені для перекладу та локалізації, або ж для замовлення відповідної послуги в підрядників – найчастіше це бюро перекладів.

Той факт, що відеоігри тепер доступні на різних платформах і в різних формах, зробили їх популярнішими. Глобальний успіх ігрової індустрії багато у чому обумовлений успіхами локалізації – процесом технічної, мовної та

культурної адаптації ігор для продажу різних регіонах. Переклад відеогри – це частина процесу її локалізації та адаптування, що включає в себе власне переклад тексту, культурну адаптацію його матеріалів, їх досконалу перевірку, додавання перекладеного та адаптованого тексту на екран, запис аудіо та дублювання.

З розвитком технологій та збільшенням витрат на розробки ігор локалізація стала важливим методом для збільшення кількості продажів відеоігор по всьому світу і максимізувати кількість інвестицій до ігрових компаній. Тому, локалізація стала дуже важливою ланкою в ігровій індустрії, яку необхідно враховувати розробникам та видавцям. Проте, необхідно враховувати той факт, що якісна локалізація напряму залежить від якості перекладу та його адаптації до цільової аудиторії, про що йшла мова у попередньому розділі.

Деякі ігри вимагають від перекладача детального вивчення особливостей та термінів. Наприклад, перекладачі серії відеоігор «Flight Simulator» компанії Microsoft (1985–2022) повинні мати такий самий рівень розуміння авіаційної галузі, як і технічні перекладачі, які відповідають за тексти про реальні літаки. Таким чином, перекладачі ігор можуть працювати в різних предметних областях. Для цього потрібна низка навичок, включаючи вміння шукати інформацію та працювати з термінологічними базами даних, знання основних особливостей та труднощів дубляжу та титрів, а також наявність творчого підходу до вибору привабливих назв для різних предметів, які в іграх часто представлені римованими здібностями та еквівалентною лексикою. Однак, незважаючи на наявність великої кількості літератури з локалізації ігор, як і раніше, не вистачає описових тематичних досліджень, які дозволили б дослідникам встановити закономірності та тенденції в таких питаннях, як стратегії перекладу, переклад культурних реалій та гумору [90].

У контексті дослідження локалізації відеоігор ще одним аспектом, який цікавить дослідників (М. А. Бернал-Меріно, К. Манрігон, М. Охаган), є активна та творча роль перекладачів ігор порівняно з перекладачами, які

працюють в інших площинах. Це робиться для того, щоб дати їм більш активну та творчу роль, порівняно з перекладачами, які працюють в інших галузях. Зрештою, ще одна серйозна проблема в цій галузі пов'язана із методологією досліджень, яка досі не має чіткості. Отримання необхідного контексту, аналізу та інших матеріалів для перекладу ігор є складним та трудомістким завданням через інтерактивну та нелінійну систему відеоігор. Для занурення в атмосферу гри та отримання достатньо інформації про її сюжет і специфіку, перекладачам також доводиться витратити години на саму гру, вивчати скріншоти та передивлятися відеозаписи із проходженням відеоігор, які гравці зазвичай завантажують на такі платформи як YouTube [34, р. 142].

Зазвичай, переклад проектів з невеликою кількістю слів виконується співробітниками компанії, а для виконання більш об'ємної роботи доводиться залучати компанії, що спеціалізуються на локалізації та пропонують не тільки переклад, а й дублювання. Переклад відеоігор передбачає переклад тексту, що з'являється на екрані, а також тексту, який згодом буде озвучено. Текст, що з'являється на екрані, ділиться на текстові блоки (наприклад, меню) і графічний текст. Останній варіант вимагає більшого обсягу роботи від розробника, оскільки його необхідно графічно інтегрувати у відеогру. Не забувайте і про пов'язані матеріали, зокрема, веб-сторінки, маркетингові брошури тощо [62, р. 306].

Щодо обмежень та особливостей перекладу, виділяють також такі аспекти:

1) довжина тексту: перекладачі (локалізатори) зазвичай повинні дотримуватися певних обмежень щодо кількості символів;

2) платформа: зазвичай залежить від типу консолі – у деяких випадках довжина або розмір тексту мають бути меншими;

3) відсутність контексту: такі проблеми зазвичай виникають, якщо перекладач не має доступу до оригінальної гри;

4) вікова класифікація: PEGI – це код, що визначає вікову класифікацію ігор у Європі, заснований на Пан'європейській інформації про ігри. Використовуються відповідні знаки +3, +7, +12, +16 та +18. Це дозволяє перекладачеві, з одного боку, отримати уявлення про гравця (тобто кінцевого одержувача перекладу), а з іншого – вибрати/прибрати відповідні мовні засоби (наприклад, оминати при перекладі непристойна лексика та знайти більш підходящі контекстуальні заміни);

5) мовні відмінності: крім використання непристойної лексики, необхідно також визначити, чи використовується те чи інше висловлювання у різних країнах, які говорять однією мовою (наприклад, дієслово «catch» не має жодних конотацій в Іспанії, але його використання може бути небажаним в Аргентині);

6) гендерне (жіноче/чоловіче) використання: різні мови мають різні характеристики. У минулому, коли локалізація була менш свідомою, тексти були максимально гендерно-нейтральними. В даний час зі зростанням кількості гравців відеоігри стали більш адаптованими. У деяких випадках формулювання розрізняються не лише суто за гендерним спрямуванням, але й за його прив'язкою до вікової категорії;

7) предмети: назви предметів також необхідно перекладати ретельно з огляду на різні жанри. І тут перекладач маніпулює кодом напряму. Він має бути дуже обережним, оскільки видалення або пошкодження елементів коду призведе до того, що гра не працюватиме;

8) акценти персонажів: залежно від ролі персонажа, перекладач може надати йому певного акценту;

9) імена персонажів: якщо замовник не вимагає транскодування імен мовою перекладу, перекладач може виявити творчий підхід;

10) культурний контекст: текст повинен бути перекладений без прив'язки до певного часу, щоб люди могли завантажити гру через десять років після її розробки та грати в неї, не порушуючи неактуального культурного контексту;

11) культурна адаптація: залежить від специфіки регіону, країни, нарешті – цільової аудиторії, для якої робиться переклад. Наприклад, у разі переклад японської відеогри, події якої прив'язані до маловідомої потенційному гравцю культури, має бути максимально нейтральним, у разі якщо замовник перекладу (локалізації) не бажає вкладати кошти у повноцінне виробництво (що може вимагати зміни структури гри);

12) релігія: це ще один культурний аспект, який перекладачі мають враховувати. Знову ж таки, найкраща тактика – максимально виключити релігійні питання. Якщо у грі з'являються релігійні аспекти, це може призвести до її вилучення з ринку або відтермінування запуску (наприклад, компанія Соні (англ. Sony) тимчасово зняла з продажу гру «Little Big Planet» через згадку про Коран);

13) стадія звітності та огляду: після перекладу матеріал перевіряється експертом. Якщо він схвалить, готовий переклад надсилається розробнику;

14) етап тестування: заключний етап – експертне тестування та контроль якості. На цьому етапі відбувається перевірка кінцевого продукту: розробнику пропонується зіграти у готову версію гри, включаючи перекладений текст та остаточний варіант звукового супроводження. Мета тестування – виявити всі можливі помилки та баги (англ. «bug» – «жук, комашка» – тут у значенні «помилка, недолік») і, зрештою, звести їх до нуля [71, р. 287-297].

Українська дослідниця Ю. Онищенко, у свою чергу, визначає чотири взаємопов'язані етапи локалізації відеоігор як перекладознавчого феномену: 1) інтернаціоналізація (завчасна підготовка оригінальних текстів до міжмовного перекладу шляхом здійснення внутрішньомовного перекладу); 2) власне переклад; 3) гуманізація (адаптація технічних повідомлень мовою, зрозумілою для широкого загалу користувачів); 4) тестування локалізованого продукту в умовах оновленого (у процесі перекладу) оформлення [24].

При перекладі ігор постапокаліптичного жанру особливо прискіпливо слід поставитися до таких аспектів як врахування вікових обмежень, специфіки фахової мови, перекладу назв предметів, локацій та персонажів.

Зазвичай, у іграх такого спрямування наявна значна кількість діалогів, а враховуючи особливості стилю, атмосфери подій, вони можуть бути наповнені грубою, навіть ненормативною лексикою, як слід пом'якшувати при перекладі або взагалі нівелювати. Окрім того, такий жанр відеоігор характеризується використанням технічної мови, розробкою нових ігрових предметів та об'єктів із раніше невідомими назвами (або застосуванням знайомих назв до нових об'єктів, що вимагає професійної орієнтації в предметному полі задля коректності перекладу) тощо. Важливою є і ситуативна розмитість культурних ідентифікаторів, враховуючи той факт, що більшість постапокаліптичних ігор зображують світ з нечіткими кордонами (у різних сенсах), через що зміщуються смислові акценти при перекладацькій роботі. Таким чином, переклад (локалізація) ігор постапокаліптичного спрямування може видатися більш складним завданням за переклад інших жанрів відеоігор.

Щодо стратегій перекладу відеоігор, то на сьогодні існує загальноприйнята класифікація стратегій перекладу, яка включає одомашнення або доместикацію (*англ.* domestication) – стратегію наближення тексту до культури мови перекладу; очуження або форенізацію (*англ.* foreignization) – стратегію збереження культурного компонента тексту оригіналу в перекладі; і нейтралізацію (*англ.* neutralization) – стратегію усунення культурного компонента оригіналу з тексту перекладу [66, р. 92]. У контексті нашого дослідження, адаптація текстів є синонімом до їх доместикації, оскільки вона передбачає саме їх культурне наближення до цільової аудиторії, у нашому випадку – української.

У цілому ж, нині переклад або локалізація відеоігор, перебуває в стадії активного розвитку, як з точки зору теоретичної бази, так і практичного застосування перекладацьких технік. Перекладачі-локалізатори використовують різні методи перекладу відеоігор: транскодування (транслітерацію та транскрипцію) власних імен, різні види трансформацій та контекстуальних замінів, калькування і т.д.

У своїй роботі ми керувалися класифікацією перекладу вітчизняного лінгвіста В'ячеслава Карабана. Для локалізації відеоігор найчастіше застосовуються такі типи перекладу:

1) Транскодування – спосіб перекладу, коли графічна форма або звукова передається завдяки використанню засобів абетки мови перекладу [12, с. 282]. Підвидами транскодування є транскрипція (запис слова буквами мови перекладу з орієнтацією на точну відповідність звучанню слова мовою оригіналу) та транслітерація (запис слова буквами мови перекладу, які є еквівалентними для букв мови оригіналу).

Наприклад, у грі «Metro 2033» зустрічаємо такі варіанти транскодування: «*Hanza*» → «Ганза» (транскрибування); «*Drone*» → «Дрон» (транскрибування); «*Ticho, ticho, ticho...*» → «Тихо...» (транскрибування); «*Lubianka*» → «Луб'янка» (транслітерація); «*Ulman*» → «Ульман» (транслітерація). У раніше згадуваній відеогрі «S.T.A.L.K.E.R.» зустрічаємо героя на ім'я «*Noah*» → «Noah».

Примітно, що за умов якісної, поглибленої локалізації власні імена та назви необхідно перекладати з урахуванням їх змістового навантаження, адже добре підібрана власна назва додає грі унікальності та глибини змісту та може допомогти розкрити характер героя ще до того, як гравець дізнається про нього більше інформації.

2) Калькування (дослівний або буквальний переклад) – прийом перекладу, коли відповідником вихідного слова чи виразу обирається, як правило, перший відповідник зі словника [12, с. 286].

Наприклад, у грі «Left 4 Dead 2» є такі приклади калькування: «*left hand approaching*» → «ліва рука наближається»; «*The entirety of the government's case... seems to rest on a now dead witness*» → «Вся справа уряду... здається, спирається на тепер уже мертвого свідка»; «*I can call their names, for both of them are dead*» → «Я можу назвати їх імена, бо вони обоє мертві».

3) Контекстуальна заміна – це спосіб перекладу, внаслідок якого відповідником у мові перекладу стають слово чи вираз, які не є словниковими

відповідниками для оригіналу, а були підібрані шляхом врахуванням їх контекстуального значення у мові перекладу так, щоб вони змістовно (ситуативно) відповідали оригінальному тексту [12, с.288].

У відеогрі «Metro 2033» зустрічаємо такі приклади: «*They are building a New Society...*» → «Вони там будують чудовий новий світ...»; «*made an arrangement with a guy here*» → «добазарився з одним перцем»; «*No way I can pay back those railcar guys*» → «На цих перців з дрезини у мене лаве точно немає»; «*I was just coming to visit you!*» → «А я якраз до тебе лижі милів!»; «*Fate's on our side*» → «Нам сьогодні карта пре».

4) Конкретизація – це спосіб перекладу, коли виникає заміна слова чи словосполучення іноземної мови з більш широким предметнологічним значенням на слово в перекладі з більш вузьким значенням [12, с. 300-304].

Яскраві приклади можна помітити у грі «Metro 2033»: «*it's really close to the Tower*» → «до вежі – два кроки»; «*That was hot!*» → «Гаряча нічка!»; «*Made in the Armory*» → «Зроблено було на Ковальському мості»; «*I need a drink*» → «Зараз б води».

5) Генералізація – це заміна слова або терміна, що має більш вузьке значення на словом з ширшим значенням. Даний прийом прямо протилежний прийому конкретизації [12, с. 324].

У проаналізованих відеоіграх зустрічаємо такі варіанти генералізації як «*Feel free to try out your weapon on my firing range*» → «Хочеш випробувати арсенал-прошу до свого тунелю»; «*What do you think, she's sad the mall's closed?*» → «Як на твою думку, все через закриті магазини?»; «*I'm wishing we had some BBQ chicken right now*» → «від гарячого курчати я б зараз не відмовився»; «*See you in a few minutes*» → «Скоро побачимося».

Трансформація – полягає у додаванні/опущенні у тексті перекладу лексичних елементів, що присутні/відсутні в оригіналі, з метою правильної передачі смислу тексту оригіналу та/або дотримання мовленнєвих і мовних норм мови перекладу. Трансформація може бути повною або частковою

залежно від того, змінюється структура речення повністю або частково [14, р. 448].

Термін «перекладацька трансформація» може інтерпретуватися по-різному. По-суті, вона є відношенням між вихідними та кінцевими мовними виразами та заміна в процесі перекладу однієї форми вираження іншою. Вона може включати заміну частин мови, антонімічний переклад, тощо. Також, її можна вважати перетворенням, за допомогою якого здійснюється досягнення еквівалентності [17, с. 72]. Наприклад: «удар» → «*impact*»; «*онік*» → *burn*; «*паскудство*» → «*damn it*» тощо. У нашому дослідженні ми розглядаємо трансформації у категорії контекстуальних заміні.

Прийому опущення характерний відмови від передачі в тексті перекладу семантично надлишкових мовних одиниць. Значення таких одиниць зазвичай можуть бути легко відновлені в контексті. У декотрих випадків навпаки використовують метод додавання, для того, щоб краще передати основний зміст вводять додаткові слова. Оскільки у нашій базовій класифікації зазначені прийоми окремо не виділені, ми умовно їх відносимо до контекстуальних заміні, відобразивши це у «Додатках».

Найчастіше перекладачі до того, як почати роботу складають глосарій, який включає в себе усі імена персонажів, назви видів зброї, предмети, локації, артефакти, сцени, меню, опції, команди та «бестіарій» (від *англ.* «*beast*» – «звір»). Як зазначає дослідник Юрій Ковалів: «Бестіарій – середньовічна збірка історій про незвичайних тварин, птахів, риб та рослин. Бестіарій – це тип середньовічної книги, організованої у вигляді словника і містить записи про фізіологію тварин (або овочів)» [66, р. 237]. Саме у процесі перекладу відеоігор називають тип глосарію, де описуються внутрішньо-ігрові суперники або вороги (монстри та чудовиська, яких може бути досить багато у іграх постапокаліптичного жанру), їхнє походження, сильні та слабкі сторони, випадки з життя та цитати. Наприклад, у відеоіграх серії «S.T.A.L.K.E.R.» гравець може зіштовхнутися з такими істотами як «*сліпа собака*» → «*blind dog*»; «*кабан*» → «*mutated boar*»; «*химера*» → «*chimera*»;

«кровосос» → «*bloodsucker*»; «гризун» → «*rodent*»; «снорк» → «*snork*»; «карлик» → «*karlik*»; «привид зомбі» → «*ghost zombie*».

Такі описи у бестіарії є варіантами художніх текстів і над ними перекладачам слід працювати так само, як і над листами, книгами, записками, діалогами – тобто вдаватися до стратегій художнього перекладу. Відмінною рисою таких текстів є наявність імені персонажа або назви істоти, які перекладаються по-різному. Як правило, для імен використовують метод транслітерації, а для перекладу назв істот – їх словникові відповідники. Найбільшою складністю, що виникає при перекладі лексики нереального світу – це відсутність еквіваленту в цільовій мові через відсутність об'єкта, який ця власна назва позначає.

Повертаючись до питання локалізації як варіанту більш досконалого перекладу, зазначимо що на сьогодні поширеним є такий термін як «глибина локалізації», про який говорить менеджер із закордонних локалізацій компанії «Бука» Алла Пашутіна. Вона визначає глибину локалізації як «те, що може бути локалізовано» та виділяє 6 видів локалізації (за наростанням глибини локалізації):

1) паперова локалізація (вид локалізації, при якому перекладу підлягає лише обгортка гри, інструкція користувача, сторінка сайту гри в інтернеті та маркетингові матеріали, але загалом продукт залишається мовою оригіналу);

2) поверхнева локалізація (є більш розширеним варіантом паперової локалізації та включає локалізацію заставки та логотипу гри);

3) економічна локалізація (поверхнева локалізація поєднується з перекладом всього тексту гри без зміни звукового супроводу – підказки, субтитри, що з'являються в ході гри підказки, найменування предметів, імена героїв, діалоги персонажів тощо);

4) поглиблена локалізація (обираючи цей вид локалізації, локалізатори перекладають всю текстову та всю звукову складові гри, тобто переозвучують усі голоси, заставки та діалоги персонажів для поширення гри на ринку, де загалом невелика кількість населення говорить мовою оригіналу гри);

5) надмірна локалізація (окрім текстової та звукової складових локалізуються всі або деякі графічні об'єкти, якщо цього вимагають юридичні правила та норми країни. Наприклад, у разі використання графічного зображення свастики у грі, для продажу її на ринку Німеччини локалізатори доведеться змінити це зображення, оскільки в цій країні будь-яка згадка цього символу заборонена так як він викликає асоціативний ряд із Другою світовою війною);

б) глибока локалізація (передбачає локалізацію і звуку, і графіки, і тексту, і навіть сценарію гри з метою ввести у гру елементи самобутньої культури тієї країни, на ринок якої зорієнтована локалізація [101].

У проаналізованій нами грі «Metro 2033» можна побачити елементи різних типів локалізації, що передбачають також використання звичних українським гравцям фразеологізмів, приказок, жаргонізмів тощо.

Локалізація відеоігор також включає кілька ключових моментів, про які завжди слід пам'ятати. Це питання, пов'язані з історією – минулою та теперішньою. Питання історичної достовірності – одне з найважливіших на місцевих ринках. Багато культур активно захищають свою історичну спадщину та походження, тому альтернативні чи неточні реконструкції історичних подій можуть викликати значну емоційну реакцію. Історія – важлива тема, але не вдається повністю пояснити контекст історичних подій у відеоіграх. Труднощі можуть виникнути не тільки з далекою історією, але і з нещодавніми подіями, оскільки вони є свіжими у пам'яті людей.

Релігійні питання та різні системи вірувань також є дуже важливими. Виробники ігрового контенту повинні брати до уваги культуру країни, де виходить гра. Загалом суспільства, засновані на священних правилах, схильні бути менш гнучкими в контексті появи інформації, оскільки вони підкоряються стандартам, які вважаються вищими за людську думку. Іншими словами, якщо виникає проблематичне значення, вони, швидше за все, відреагують негативно, незалежно від контексту. Звичайно, не слід забувати про такі важливі питання, як етнічна приналежність та культурна чутливість.

Крім історичних та релігійних питань, існує безліч інших, які належать до більш широкої категорії, що включає різні форми розбіжностей, нерозуміння, негативного ставлення та постійних суперечок між культурними групами. Основна проблема – експлуатація етнічних та культурних стереотипів.

Нарешті, останнє важливе питання – геополітична фрагментація [34, р. 320]. Уряди часто зміцнюють свій світогляд та рівень свого географічного суверенітету за допомогою цифрових засобів масової інформації, таких як онлайнві карти та відеоігри. Це стосується ситуацій, коли уряд претендує на певну територію та очікує, що вона буде комплексно представлена його країною, чи то на функціональній карті, чи то у світі відеоігор.

Культуралізація є однією з принципово важливих стратегій перекладу відеоігор, що передбачає вивчення відеоігри з нуля, щоб продукт можна було оцінити як у глобальному мультикультурному ринку, так і у конкретному регіоні. Локалізація допомагає людям просто зрозуміти зміст відеоігри у вигляді перекладу, тоді як культуралізація дозволяє їм взаємодіяти зі змістом гри на більш значному рівні. Крім того, культуралізація гарантує, що геймерів не відштовхне контент, який вважається неактуальним або іноді образливим для ігрового середовища. Для розробників та видавців ігор помилки, допущені на міжкультурному рівні, часто мають серйозніші наслідки, не тільки в плані потенційно втраченого прибутку, а й у плані негативного соціального та корпоративного іміджу, а також у плані поганих відносин із місцевою владою [39, р. 389-400]. У гіршому випадку місцева влада може не тільки заборонити ігрове програмне забезпечення, але й вжити більш жорстких заходів щодо компаній, аж до кримінального переслідування.

Існує три фази культуралізації відеоігор:

- 1) реактивна культуралізація: уникнення порушення культурних норм та забезпечення конкурентоспроможності відеоігри на цільовому ринку;
- 2) фактична локалізація – виконання типової локалізації, щоб користувачі могли зрозуміти гру;

3) активна культуралізація: має за мету зробити зміст відеогри осмисленим і, таким чином, адаптувати відеогру до цільової аудиторії [91].

До перекладацьких стратегій можна віднести і транскреацію (*англ.* transcreation) або творчий переклад є важливим процесом для локалізації ігор. Творчий підхід до локалізації є частиною процесу перекладу для забезпечення правильної передачі тексту. У сучасній культурі, де успішне спілкування має першорядне значення, особливо необхідно стежити, щоб кожне слово було правильним. Суть транскреації полягає у навмисній заміні зображень, тексту та посилань, які вважаються надто культурно залежними, щоб бути зрозумілими цільовою аудиторією. В результаті виходить переклад, що практично не відрізняється від оригінального тексту, але викликає максимальну зацікавленість цільової аудиторії [43, р. 679].

Рерайтинг (*англ.* rewriting) або переформулювання тексту іншими словами – ще одне важливе поняття у процесі локалізації відеоігор, розроблене перекладачем Андре Лефевром (André Lefèvre), який розглядав переклад як акт, на який впливають певні категорії та норми, що становлять соціальну систему. Серед найбільш важливих з них – патронаж, ідеологія, поетика та світовий дискурс. А. Лефевр мав на увазі, зокрема, літературу та ставив питання, чи можна розглядати переклад та переписування як адаптацію літературного твору для цільової аудиторії з іншою рідною мовою та культурною спадщиною. А. Лефевр вважає переклад «найбільш очевидним прикладом рерайтингу» і підкреслює, що «рерайтинг формує еволюцію літератури та культури». Рерайтинг виходить за рамки можливостей перекладу та передачі фактичного тексту та слідує іншим творчим мотивам. Відеогра може бути орієнтована на 15 різних аудиторій, але з точки зору комунікації, її локалізація може надавати схожий вплив на різні системи суспільства. Проте розробник може не використовувати один і той же бренд заради того, щоб це був один і той же продукт, виданий під тим самим брендом. Зміни можуть вноситися і у відеоігри, але застосовуються локалізаторами за згодою законного власника відеоігри [58, р. 12].

Підсумовуючи, можна зазначити, що відеоігри – це соціокультурний феномен, який набуває все більшої актуальності та використовуються широкими верствами суспільств як основний вид дозвілля і, таким чином, мають величезне значення. Глобальні загрози сучасності (війна, перспектива екологічної кризи, різні види тероризму, голод) спричиняють тенденцію до постапокаліптичної фантастики, яка міцно укорінилася у сфері створення відеоігор. Зростаюча популярність відеоігр постапокаліптичного жанру актуалізує дослідження їх перекладу та локалізації.

У ігровій індустрії локалізацію розглядають як покращений, поглиблений варіант багатоступеневого перекладу з орієнтацією на мовно-культурні особливості цільової аудиторії. У повному значенні, локалізація є міждисциплінарним явищем на перетині філологічної та комп'ютерної наук. При вивченні ж власне перекладу текстів відеоігор, локалізацію можна вважати перекладом у поєднанні з його адаптаціями до мови користувачів через використання різних стратегій та засобів перекладу.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ РІШЕНЬ У ВІДЕОІГРАХ «METRO 2033» ТА «LEFT 4 DEAD 2»

2.1. Огляд матеріалів для перекладацького аналізу відеоігор

Відбір матеріалу для перекладацького аналізу здійснювався методом суцільної вибірки під час безпосереднього проходження та частково – перегляду проходження основної сюжетної гілки обох версій (української та англійської) відеоігор «Metro 2033» та «Left 4 Dead 2». Власне, було обрано фрагменти діалогів, реплік та приклади окремих слів, зокрема тих, що несуть вагомий культурний компонент або демонструють певні типи перекладу. Підібрані приклади були зведені в таблиці для української та англійської версій. Згодом ці пари мовних одиниць були проаналізовані відповідно до типу труднощів, які вони могли представляти для перекладачів відеоігор, а також з точки зору якості та доцільності прийнятих щодо них перекладацьких рішень.

Реліз шутеру від першої особи «Metro 2033» відбувся 16 березня 2010 року у США англійською мовою. Цю відеогру було позитивно прийнято як гравцями, так і критиками. Цілком можливо, що така реакція широкого загалу обумовлена уважним ставленням розробників до джерела сюжету та плідну співпрацю із автором всесвіту, який було покладено в основу гри, – Дмитром Глуховським.

Українську локалізацію гри створювала українська перекладацька спілка, що працює над українською локалізацією комп'ютерних ігор, а головною її метою є популяризація української ігрової культури та просвітницька робота у цьому напрямі – «Шлякбитраф» або SBT Localization [97].

Наш вибір зупинився на аналізі саме цієї відеогри не лише через те, що її розробником є 4A Games – українсько-мальтійська компанія, але й через її глибокий символізм з огляду на сучасну ситуація в Україні та Російську збройну агресію проти нашої держави. Події цієї відеогри, в основу якої

покладено сюжет однойменного роману Д. Глуховського, відбуваються на території зруйнованої постапокаліптичної Москви. Аналізуючи сучасні події на території України та їх причину, ми дійшли висновків, що україномовна локалізація відеогри «Metro 2033» (що ознаменувалася офіційним виходом цієї версії 26 серпня 2014), як й інших ігор із цієї серії, може чинити на українців певний терапевтичний ефект, про який говориться у концепції М. Кондіс. Спостерігаючи ландшафти зруйнованої столиці росії, гравці із нашої держави а також ті, хто має проукраїнську позицію, можуть відчувати певне внутрішнє піднесення, оскільки на підсвідомому рівні вони перемагають свій страх та невпевненість, візуалізуючи апокаліптичні картини розореної Москви. Цей ефект підсилюється україномовними субтитрами та відповідною озвучкою. Основний сюжет відступає на друге місце. Натомість, у гравців складається враження що це саме українці знищили Москву.

Окрім того на наш вибір вплинуло те, що Д. Глуховський, не зважаючи на своє російське походження, засуджував політику путіна на Донбасі, виступав за повернення Криму Україні, а з лютого 2022 року жорстко та рішуче засудив агресію росії проти України, назвавши її «війною», та захищав нашу державу на інформаційному фронті. Письменник був вимушений покинути територію своєї батьківщини, у відповідь на що автора культової серії книг оголосили у розшук, визнали іноземним агентом та заочно засудили до ув'язнення. Про це свідчать відкриті джерела інформації, зокрема у всесвітній мережі Інтернет [2; 20; 22; 26].

Тож, на основі зібраного теоретичного та практичного матеріалу було проаналізовано 200 мовних одиниць. Вищезгадані таблиці відповідностей представлені у «Додатку А». Для визначення типів перекладу використовували класифікацію, розроблену В. Карабаном. Автор пропонує здійснювати аналіз способів перекладу різних граматичних форм та конструкцій в контексті речення, оскільки, з одного боку, саме речення є тим мовним об'єктом, який піддається систематичному розгляду, а, з іншого – саме

в ньому знаходить відображення абсолютна більшість граматичних явищ. Тому, значна частина вибірки – це саме речення або їх частини.

Іншим джерелом для вибірки, представленої у «Додатку Б», є відеогра «Left 4 Dead 2», яка була розроблена американською компанією Valve Corporation у 2009 році. Вибір було зроблено на користь зазначеної відеогри через те, що її розробником є зарубіжна компанія, яка прийняла рішення про необхідність україномовної локалізації, орієнтуючись на запит наших шанувальників жанру. Окрім того, ми врахували і той факт, ринок української відеоігрової індустрії налічує небагато локалізованих закордонних проєктів, які є у відкритому доступі у всесвітній мережі Інтернет.

Гра є продовженням гри «Left 4 Dead», випущеної у 2008 році тією ж компанією. Ця гра отримала офіційну українську локалізацію. Переклад був зроблений спільноту STS UA ще у 2016 році, але офіційно український переклад додали лише у 2020 році. Вибірка налічує 150 одиниць. Як і у першій (основній) відеогрі, події відбуваються після витоку вірусу, який згодом перетворив людей на зомбі, що викликало хаос у США. У центрі подій опиняться чотири головні герої з різною життєвою історією, які мають виживати, рятуючись від натовпів заражених зомбі та добираючись до пунктів евакуації.

Жанром гри «Left 4 Dead 2» також є шутер від першої особи з елементами «survival horror» (укр. «виживання у кошмарі»), в якій гравець отримує можливість проходити гру самотійно, або у команді, що сприяє розвитку навичок командної роботи та колективного мислення. Хоч відеогра і вийшла простою, проте вона отримала схвальні відгуки від критиків та ігрових видавництв. Кількість попередніх продажів гри «Left 4 Dead 2» вчетверо перевершила показники щодо першої частини. 1 грудня 2009 року Valve повідомляла, що за два тижні було продано в роздріб більш ніж два мільйона копій «Left 4 Dead 2», що вдвічі перевищило обсяг продажів порівняно із першою частиною за аналогічний період.

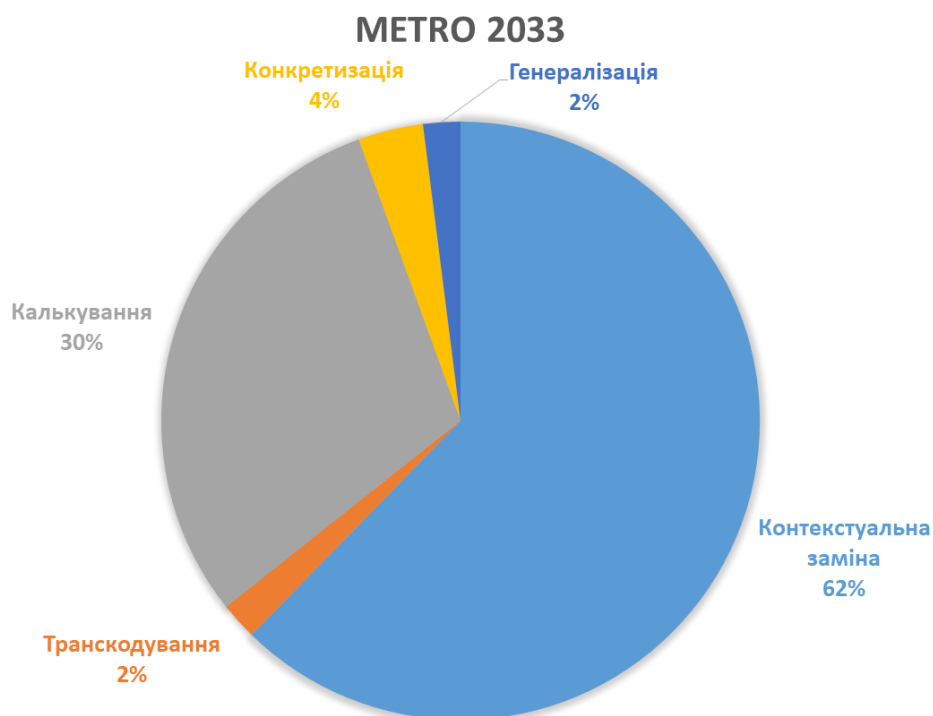
Отже, обидві ігри є цікавими для розгляду перекладацьких рішень та яскраво відображають жанр постапокаліптики. Аналіз перекладу відеоігор був зведений у таблиці та порівняльні діаграми.

2.2. Аналіз перекладу відеоігри «Metro 2033»

Україномовний переклад відеоігри «Metro 2033» видається нам досить вдалим внеском у її локалізацію для вітчизняних користувачів. Відтворення тексту українською мовою здійснювалося шляхом застосування різних підходів та типів перекладу. Переклад «Metro 2033» якісно виконаний українськими перекладачами з елементами цікавих варіантів адаптації, створюючи комфортну атмосферу гри для українського споживача.

Представлена далі «Діаграма 2.1» наочно демонструє кількісне співвідношення різних типів перекладу у грі «Metro 2033»:

Діаграма 2.1



Згідно діаграми ми бачимо, що більшість одиниць було перекладено шляхом контекстуальної заміни, яка включає в себе і такі трансформації як

опущення, додавання, антонімічний переклад. Можна навести такі яскраві приклади з утвореної вибірки («Додаток А») як:

«*Gotcha!*» → «*Хух, спіймав!*» (контекстуальна заміна, додавання для підсилення емоційності);

«*Okay-up we go!*» → «*Ну-бо давайте нагору!*» (контекстуальна заміна з конктеризацією);

«*Artyom, check those crates...*» → «*Артем, повороши по ящиках, що там...*» (контекстуальна заміна, додавання);

«*Looks it's going to be tougher than the library*» → «*Тут гірше за бібліотеку*» (контекстуальна заміна, опущення) тощо.

Треба відзначити, що деякі заміни було зроблено для підсилення емоційності або додачі художнього колориту, але не всі рішення можна назвати вдалими. Так, в англійському варіанті зустрічається дуже цікава репліка, яка стосується пропозиції надягти одному з персонажів протигаз:

Оригінал: «You'd be like a goldfish outside his bowl».

Переклад: «Без нього довго не протягнеш».

Переклад є контекстуально коректним та передає суть ситуації, навислу небезпеку над героями. Проте, дослівний переклад є більш цікавим, аніж переклад при українській локалізації: «Ти будеш як золота рибка поза акваріумом». На нашу думку, українські перекладачі могли знайти більш підходящий еквівалент у нашій мові: «Без нього – як риба викинута на берег», який би краще відповідав оригіналу. Але можна використати стратегію застосування антонімічного перекладу і перекласти цю репліку таким чином: «З ним будеш як риба у воді!» Таким чином, у локалізованій версії гри через коректний переклад максимально зберігається як форма так і зміст, наближені до англійського оригіналу.

У наведених вище прикладах контекстуальної заміни перекладачі використовують спрощений варіант, однак більша частина розглянутих нами прикладів, з нашої точки зору, наповнена цікавими адаптивними рішеннями, які, власне і роблять локалізацію всієї гри успішною.

Оригінал: «Mutants don't knock first».

Переклад: «Покручі не стукають».

Перше, на що варто звернути увагу, це те, що контекстуальна заміна супроводжується опущенням слова «first» («спершу»), що по-суті надає перекладу відтінок генералізації. Друге, як було зазначено у попередньому розділі, твори постапокаліптичного жанру (а як наслідок – і відеоігри) можуть містити велику кількість персонажів та монстрів, назви та описи яких при підготовці масштабних проєктів зводять у бестіарій. Звичайно, зважаючи на те, що слово «мутанти» є запозиченим і його можна використати в українській мові (власне, його значення зрозуміле нашим користувачам), воно все ж було замінено на суто українське слово – «покручі», яке у зустрічається у творах Михайла Стельмаха, Івана Нечуй-Левицького та інших знаних українських письменників. Підібраний еквівалент (слово-відповідник) в українській мові є найбільш вдалим, зважаючи на те, що у Словнику української мови 1976 року (за редакцією І. Білодіда) воно тлумачиться як «потомство, виведене від схрещування різних порід тварин, видів рослин; нікчемна людина, що має негативні риси характеру й викликає відразу; відхилення в розвитку чого-небудь». Можна побачити, що «мутанти» є власне істотами, до яких можна одночасно застосувати всі три визначення. Проте, слово «покруч» є суто українським, зручним для вимови та найбільш підходящим для подальшої україномовної локалізації.

Іншим влучним прикладом перекладу можна вважати такий:

Оригінал: «Ah, that's just a single lurker... They rarely attack groups of people...».

Переклад: «А-а, це просто кікімора... Вони на загони людей не нападають ніколи, але якщо ти один...»

Тут ми спостерігаємо не лише контекстуальну заміну із додаванням, але й приклад антонімічного перекладу: «rarely attack» → «не нападають ніколи». На перший погляд, переклад є спотвореним, адже «атакувати зрідка» та «ніколи не атакувати» не ані синонімами, ані антонімами. Проте, саме додана

частина речення у перекладі «але якщо ти один...» є поясненням до того, що «ніколи» має виняток. Тож, переклад стає цілком логічним та коректним.

Проте, у наведеному прикладі нас знову-таки цікавить бестіарій. В українському перекладі зустрічаємо «lurker» як «кікімору». Назва «lurker» позначає того, хто причаївся, уникає уваги, спостерігає зі сторони. Бестіарії деяких відеоігор мають у переліку таку істоту як «луркер», що є судячи з її характеристик (ховається у колодязях та інших темних місцях), транслітерованим відповідником англійському оригіналу [97]. Проте, для українського користувача це слово є абсолютно чужим та незрозумілим. Натомість, «кікімора» є відомим за слов'янською міфологією персонажем, варіантом нечистої сили, яка також причаюється по закутках, завдає шкоди та неприємностей господарству та людям. Більше того, таким словом називають маскувальний одяг військових та маскувальні сітки. Тому, з 2014 року (випуск локалізованої версії гри) воно може бути добре знайомим та зрозумілим навіть тим, хто не цікавиться міфологією.

Ще одним прикладом є найменування найнебезпечнішої істоти є «nosalis», якого в українському перекладі можна зустріти як «упиря» (синонім до кровопивці або вампіра). Судячи із опису «nosalis» у онлайнній енциклопедії по відеогрі «Metro 2033», це людиноподібні мутанти, монстри які можуть бути або сліпі, або з великими носами на великій голові, або мати інші особливості. Проте, немає згадки що вони живляться саме кров'ю. Що стосується упирів, то згідно слов'янського бестіарію, вони більше схожі на людей та живляться кров'ю, що не є притаманним «nosalis». Можливо, більш точним варіантом перекладу було б «носачі» (від спільнокореневого слова «nose»), що відповідало б зовнішній особливості мутанта, але така назва не викликає необхідних емоцій. Тому, українські перекладачі заради подальшої локалізації продукту поступилися змістовністю перекладу його емоційному ефекту, що є цілком допустимим при перекладі відеоігор постапокаліптичного жанру.

До цілком вдалої адаптації перекладу можемо віднести й такий приклад: «*But you'll be riding the train unannounced*» → «*Можеш поїхати цим поїздом зайцем*», де при застосуванні контекстуальної заміни, використовується вираз зрозумілий українським гравцям «*їхати зайцем*», що означає увійти без квитка.

У наступних прикладах при перекладі використовують суто українські слова, які додають емоційності та національного колориту загальній локалізації відеогри: хвацько та чепуритися (замість «весело» та «готуватися»):

«*It should be fun!*» → «*Це буде хвацько!*»;

«*Go to the armoury and get geared up!*» → «*Дуй у збройову і причепурись як слід!*».

Також цікавим видатися варіант перекладу такого речення:

Оригінал: «Ulman, enough with the jokes!»

Переклад: «Ульмане, досить балагурити...»

Окрім цікавого варіанту з використанням суто українського слова «балагурити», що означає (згідно українського онлайн-словника) говорити про щось дуже весело, пересипаючи мову жартами, ми спостерігаємо приклад трансформації із заміною частини мови: «*jokes*» – «жарти» (іменник, множ.) → «балагурити» (дієслово). Такий варіант перекладу є вкрай вдалим, зважаючи на тлумачення використаного дієслова, яке напряду стосується жартів.

Судячи із україномовного відтворення деяких висловлювань персонажів, перекладачі (контекстуальної заміни їх додаванням) також мали намір збагатити адаптований переклад ще й посиланням на історичні події:

Оригінал: «They barricaded themselves.»

Переклад: «Та вони тут налаштували барикад, ну чиста революція!»

Так, наприклад, у грі зустрічаються репліки, які сучасні українці можуть сприйняти як посилання на події російської революції початку ХХ століття (враховуючи атмосферу та локації відеогри) або ж Революції гідності (яка за

сприйняттям є значно ближчою для молодого покоління українців) – залежно від ігрової ситуації, коли така репліка мала місце.

У наступних прикладах можна помітити зневажливе й несприйнятливе відношення до комуністів:

Оригінал: «All right, you Red scum, offer a prayer to your Marx or whoever...»

Переклад: «Гаразд, червонопузий, молись своєму Марксу та Енгельсу...»

У цьому перекладі (контекстуальної заміни з додаванням) при зверненні до комуністів додали ненормативну лексику для збільшення емоційності.

Оригінал: «Surrender and you won't get hurt. I swear!»

Переклад: «Гей, виродок червоний, виходь - тоді не боляче вб'ємо!»

Такі слова як «червонопузий» та висловлювання «виродок червоний» є дуже сильними з точки зору емоційності саме для українських користувачів, оскільки комуністичний режим протягом багатьох років пригнічував українську національну ідентичність та загальмував становлення української державності. У світлі процесу декомунізації, який розгорнувся в Україні практично відразу після Революції гідності, такі адаптаційні рішення видаються яскраво орієнтованими на молоде покоління українців, які не сприймають комуністичний (червоний) режим як щось позитивне на відміну від частини старшого покоління.

Найпопулярнішою стратегією виявилось опущення ненормативної лексики. Наприклад, пропонуємо розглянути одне цікаве адаптаційне рішення, де ненормативну лексику замінили на більш м'який варіант: «We're in deep shit» → «Ми вляпалися по самі помідори».

Інші приклади якісної української адаптації з використанням фраз та жаргону, зрозумілих українським користувачам: «Rusty piece of shit» → «Іржава байда»; «we'd have been shredded like cabbage» → «від нас би мокрої плями не залишилося»; «Fate's on our side!» → «Нам сьогодні карта пре!».

У наступному прикладі використовують фразеологізм «Йосип на кобилі» – вигук, який тут вживається, щоб висловити сильне здивування та

подив щодо поїздки містом головних героїв: «Wow, that was some ride!» → «Ну й гойдалка, Йосип на кобилі!»

Другий за частотою використання тип перекладу – це калькування. Зазвичай, перекладачі використовують дослівний переклад для того щоб передати зміст відеогри. Наприклад:

«*Load your weapon*» → «Заряджай зброю»;

«*Did the group move out?*» → «Група вже вирушила?»;

«*Hey, people! Open up! Don't let your two-legged brethren die a foolish death!*» → «Гей, люди! Відкривайте! Не дайте своїм двоногим братам загинути нерозумною смертю!»;

«*Any front-line soldier who remains on the platform after the train has left the station will be charged with desertion and shot!*» → «Будь-який фронтовий солдат, який залишиться на платформі після того, як поїзд відійшов від станції, буде звинувачений у дезертирстві та буде розстріляний!»;

«*I followed my political beliefs*» → «Я пішов із політичних переконань!»;

«*Where ya goin' ta man? I'll take ya there for fifty bullets!*» → «Куди ідемо, генацвалі? Підкину за п'ятдесят набоїв!» тощо.

Інколи, через калькування намагаються знайти відповідники або слова, які краще підходять ко культури країни, для якої створюється переклад. Наприклад: «*A glass of moonshine for each nosalis!*» → «По склянці самогону за кожного упиря!».

Зважаючи на «Діаграму 2.1», можна помітити, що третій за популярністю тип перекладу – це конкретизація.

У текстах гри зустрічається багато власних назв, у тому числі – імен та назв локацій. Одним із використаних перекладацьких прийомів є транскодування, яке включає в себе транскрипцію та транслітерацію оригінальних назв. Ця стратегія є однією з найпопулярніших і доцільних при передачі подібних місць, і перекладачі гри «Metro 2033» вдаються до неї не раз (хоча і не так часто, як можна було б припустити). Наприклад: «*Hanza*» → «Ганза» (транскодування); «*Lubianka*» → «Луб'янка» (транслітерація).

Найменування «Ostankino tower» існує у двох варіантах: «Останкінська телевежа» (використання традиційного відповідника) та «The Tower» → «Вежа» (з великої літери) – калькування з використанням заглавної літери з метою збереження «винятковості» зазначеного об'єкта.

Ще одним цікавим рішенням є пародійні посилання на стереотипні образи людей іншої національності, які любить використовувати один із героїв, сталкер Ульман. Зокрема, від нього ми можемо почути стереотипно-знущальне зображення мови німецьких солдатів часів Другої світової війни, яке часто зустрічається в українських фільмах про війну: «Oh, we're Nazis. Came to take over your station. Ha-ha!» → «Ми фашисти, приїхати захопити вашу станцію. Ха-ха...». У локалізації, частина комічного ефекту збільшується через акцент та відмову від навмисного використання графонів у субтитрах. В іншому випадку Ульман пародіював промову стереотипного грузинського таксиста: «Where ya goin' ta man? I'll take ya there for fifty bullets!» → «Куди їдемо, генацвалі? Підкину за п'ятдесят набоїв!» (з відповідним карикатурним акцентом). Однак, цього разу локалізатори спробували передати цей образ за допомогою зниження регістру мови та заміни на схожий акцент культури-реципієнта. Таким чином вдалося зберегти початкове комічне посилання, хоча сам образ був спотворений.

В деяких випадках перекладачів можна зрозуміти: наприклад, кинута в розмові фраза «That's our destination then» → «Значить нам туди дорога...», яка є посиланням на пісню «Дорога на Берлін». Природно, що оскільки рядок з пісні в даному діалозі в першу чергу має виконати своє основне комунікативне завдання, а значення він може зберегтися лише мовою оригіналу, локалізатори справедливо віддали перевагу збереженню саме його основного посилу.

Ще цікавими для дослідження представляють посилання до літературних та фольклорних творів. Здебільшого, у локалізації вони передані шляхом контекстуальної заміни та конкретизацію складової з тих самих причин. Серед таких прикладів, наприклад, «Let's give it a pull...» → «Тягнемо-

потягнемо...»; «*Andrew “the Blacksmith”*» → «*Андрій “Майстер”*» (майже Данило-майстер); «*Children of the Underground squad*» → «*Діти підземелля*», і навіть відсилання до Біблії (яка з’являється в локалізації: «*It’s no rest for the wicked, as you know!*» → «*У неклі перекурів не буває*».

Цей прийом зустрічається лише двічі. У першому випадку у вигуку «*Damn! Move it*» → «*Давай, млинець, швидше, ну!*» – аналог вигуку, використаний для привернення уваги співрозмовника.

Саме заміна вихідної одиниці на схожу одиницю культури реципієнта виявилася найпоширенішим рішенням під час передачі подібної лексики. Рівень грубості оригінального висловлювання, проте, зберігався не завжди. Зміни могли відбуватися як у бік зниження грубості та уникнення вживання ненормативної лексики, так і у зворотному напрямку. Наприклад, у фразі «*...but this rat-hole is on lockdown*» → «*А ця грібана станція закрита*», прикметник «*грібана*» є м’якою заміною його лайки, що підвищило рівень грубості висловлювання («*грібана станція*» – «*щура нора*»).

Зворотним випадком є переклад фрази: «*Look, man, why the fuck do you always drink so much?*» → «*Ні, ну ось на кого ти так накидався, брате?*»

В оригіналі, хоч і мається на увазі найменування табуйованої назви частини тіла, але вона все ж таки пропущена. Так, наприклад, «*piece of shit*» було замінено близькою по грубості одиницею – «*хреновина*», агресивне «*Cut the bullshit!*» – перетворилося на близьке йому – «*Заткни хлібало!*», а ненормативне «*bastard*» – змінилося аналогічним «*сволочі*».

Варто звернути увагу і на рішення перекладачів додати ненормативну лексику в деякі репліки. Найпоширенішим додаванням є вигук «*млинець*», який, судячи з усього, перекладачі вважають інструментом компенсації втраченого в інших місцях колориту і часто використовували його при озвученні, не відображаючи при цьому в субтитрах. Так у діалозі – «*Colonel, I can’t fight in such an environment! It stinks so much I lost the sense of smell! – Ulman, I wish you’d lose the bad jokes, crap*» → «*Товариш полковник! Не можу боротися у такій робочій обстановці! Тут смердить так, що вже нюх*

відбило! Млинець! – Це від твоїх жартів!» – у дубляжі локалізації з’являється згаданий вигук. Те саме спостерігається і при передачі фрази: *«To hell with you, crap Another comedian! Stop laughing, crap! Nothing good, crap»* → *«Та нічого хорошого, млинець...»*.

Таким чином, перекладена версія відеоігри «Metro 2033» подекуди вийшла більш грубою за оригінал через часту заміну вихідних одиниць ненормативної лексики на їх аналоги, з невеликими флуктуаціями з точки зору рівня грубості. До того ж перекладачі, схоже, вдавалися до подібної лексики для компенсації опущених у перекладі культурно-специфічних явищ та відновлення рівня «українського духу» у грі, що хоч і справді надає певного колориту деяким реплікам, але водночас може створювати ненавмисний комічний ефект. Втім, часті «млинці» викличуть посмішку у україномовних гравців, коли вони вирішують пройти гру з локалізацією українською мовою.

У грі «Metro 2033» достатньо посилянь на інші тексти та явища культури, які складно виділити в одну групу. Це означає, немає дотримання перекладацьких стратегій, що знову ж таки можна пояснити як великою різноманітністю представлених мовних локалізацій, так і справді складним завданням щодо їх передачі. Найчастіше мовна локалізація опускалася внаслідок контекстуальної заміни, генералізації чи простого калькування, що, безумовно, впливає на загальне сприйняття відеоігри. Більше того, не обійшлося і без смислових спотворень.

Загалом, результати аналізу перекладу відеоігри «Metro 2033» підтвердили висновки, зроблені ще у теоретичному розділі. Творча сторона перекладу виявляє себе у відеоігровій локалізації вкрай виразно. Автори проекту не дотримувалися єдиних перекладацьких стратегій при передачі виразів та ненормативної лексики.

Деякі рішення, зроблені перекладачами, здаються сумнівними (наприклад, у разі вищезгаданого використання ненормативної лексики для компенсації загубленого в інших місцях колориту); в той же час, у англійській версії вдалося передати колоритний та живий світ гри «Metro 2033», нехай і

зробивши його місцями трохи стереотипнішими – «червоних шпигунів» трохи червонішими, а «пильних товаришів» – ще пильнішими.

Оскільки перша версія гри націлена саме на західний ринок, подібні зміни можуть прийтись до душі англомовним гравцям. У будь-якому випадку, ідея універсалізації та однаковості перекладацьких стратегій та підходів стосовно відеоігрової локалізації підтверджує свою недоцільність, особливо у випадку з іграми, схожими на «Metro 3022» – тобто, будують свій світ на особливостях певної культури та насичених культурно-специфічною лексикою.

Отже, були вивчені такі типи перекладу як контекстуальна заміна, калькування, конкретизація, генералізація та транскодування, а також можливі способи їх передачі в англомовній локалізації відеоігри «Metro 2033» та пов'язані з цим процесом труднощі, обґрунтовані частково недостатньою вивченістю процесу перекладу та локалізації відеоігор, особливо при розгляді проектів, що базуються на особливостях певних культур та відповідних мовних та культурних явищ.

У зв'язку з тим, що фахівці «4A Games» самі займалися локалізацією гри «Metro 2033», однозначно оцінити результат, що вийшов, досить складно, адже дивацтва перекладу та періодичні смислові спотворення можна списати на задум розробників. Однак, якщо абстрагуватися від даного факту, то локалізація вийшла, безумовно, яскравою і цікавою, з різними перекладацькими рішеннями.

У той же час, за підсумками дослідження можна назвати україномовний переклад відеоігри «Metro 2033» гарним прикладом перекладу та адаптації для україномовних споживачів, оскільки, незважаючи на вищезгадані недоліки, вона змогла передати атмосферу постапокаліптичного світу. Зважаючи на першорядну важливість збереження атмосфери відеоігри в процесі її локалізації, подальші дослідження можливих стратегій передачі культурно-специфічної лексики при перекладі та локалізації можуть допомогти підвищити якість локалізацій як вітчизняних, так і зарубіжних проектів.

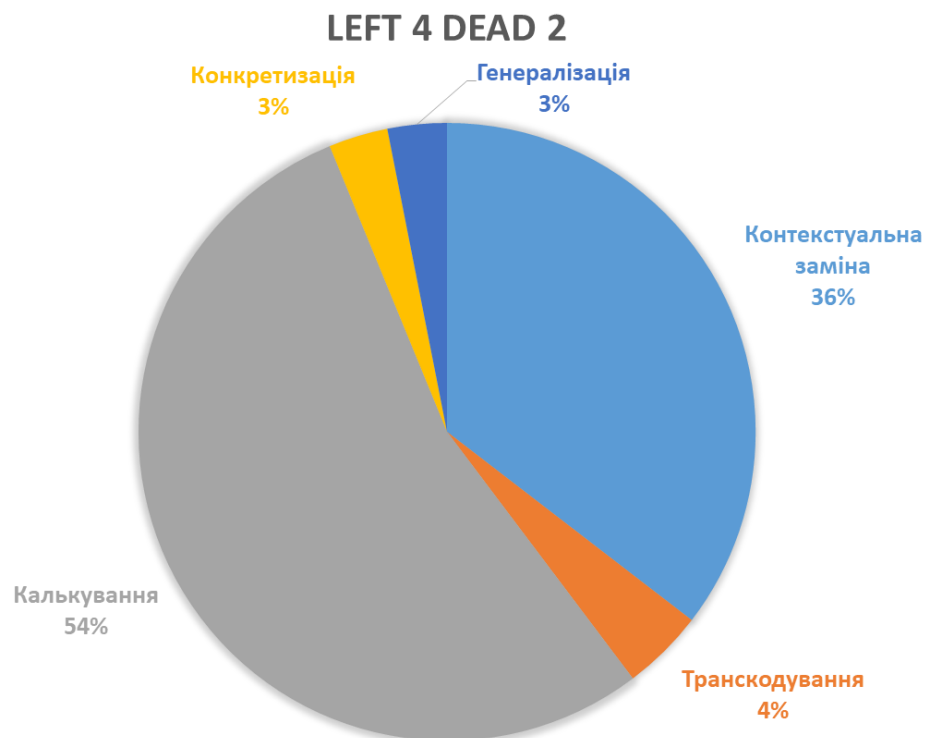
2.3. Способи перекладу відеогри «Left 4 Dead 2»

На відміну від перекладу відеогри «Metro 2033», який судячи з успіху гри на українському ринку, став одним із складників її успішної україномовної локалізації загалом, переклад «Left 4 Dead 2» складно назвати дуже вдалим. Він є достатнім для розуміння сюжету та, в принципі, для проходження сюжетної лінії, але його складно назвати адаптованим для українського користувача, хоча його і було використано при офіційній україномовній локалізації.

Найбільший обсяг тексту становлять звукові взаємодії персонажів за допомогою субтитрів. Через субтитри гравець може отримати найважливішу сюжетну інформацію, а також розуміти те, що відбувається навколо, та зорієнтуватися щодо подальшого просування на наступний рівень через ознайомлення із завданнями. Основними каталізаторами реакції у гравців у «Left 4 Dead 2» є так звані «панічні події» (від *англ.* «panic events»). Наприклад, у грі «Left 4 Dead 2» є такі події як сигналізація машини, тривога або просто захист певної зони, які гравець не може уникнути та зобов'язаний виконати певні дії для успішного просування сюжетною лінією. Тож, для перекладач витрачає більшу частину робочого часу на аналіз та переклад субтитрів і добору певних словесних пояснень для відтворення звукового супроводу.

Представлена «Діаграма 2.2» наочно демонструє кількісне співвідношення різних типів перекладу у грі «Left 4 Dead 2»:

Діаграма 2.2



Оскільки відеогра «Left 4 Dead 2» не мала задуму розробників щодо обов'язкової локалізації українською мовою, а її переклад відбувався силами гравців та перекладацьких бюро, то ані посібник зі стилю, ані глосарій розроблені не були, у зв'язку з чим виникали численні помилки та неточності під час перекладу. До таких проблем перекладу можна зарахувати як недотримання єдиних стандартів пунктуації та капіталізації літер, так і стилістичні помилки. Наприклад:

«That right there, ladies and gentlemen, is Mr. Jimmy Gibbs, Jr.!» → «Леді та джентльмени! Перед вами Джиммі Гіббс-молодший!»;


«How ya doin', Mr. Boatman?» → «Як ваші справи, Пане Лодочнику?»;

«Sorry about this, Mr. Gibbs» → «Вибачте за це, Містере Гіббс».

Також, деякі переклади виконувалися, судячи із результату, відірвано від контексту, що ускладнює розуміння першочергового сенсу. Наведемо приклад такого не зовсім вдалого перекладу:

Оригінал: <Death Camera>.

Переклад: <Камера після смерті>.

Використання контекстуальної заміни не дає зрозуміти про що насправді йде мова. Дослівно це словосполучення можна перекласти як <Камера Смерті>, що є не кращим відповідником у даному випадку. У грі <Death Camera> (опція) позначає відео, яке показують гравцю після «смерті» його ігрового персонажу, тому по-суті, перекладачі спробували передати цей зміст. Таке відео слугує для досягнення драматичного ефекту і часто супроводжується відповідною музикою або репліками ворожих персонажів, які перемогли гравця. На наш погляд, кращим варіантом був би такий переклад, як <Смерть Персонажа> . У поєднанні зі значком «камери» було б зрозуміло що ця опція стосується перегляду саме зазначеного епізоду.

Аналізуючи показники «Діаграми 2.2» можна побачити, що найчастіше із всіх типів перекладу перекладачі використовували саме метод калькування, що означає дослівний переклад. Наприклад:

«on the top left» → «вгорі ліворуч»;

«what else is left?» → «що ще залишилося?»;

«left hand approaching» → «ліва рука наближається»;

«that he has left» → «що він залишив»;

«right and left threaded nut» → «права та ліва гайка з різьбою»;

«were left stand» → «залишилися стояти»;

«left truncated distribution» → «лівий усічений розподіл».

Область ігрових повідомлень та подій в «Left 4 Dead 2» складаються з послідовностей завдань, після виконання яких слідує ланцюжок наступних, і щоб гравець дотримувався їх і не губився існують ігрові повідомлення які підказують напрям руху гравця чи дію, яку гравець має зробити для проходження тієї чи іншої рівня. В основному ці повідомлення мають вигляд віконця, що з'являється на екрані. Текст у таких віконцях здебільшого перекладається шляхом повного або часткового калькування. Наприклад, іноді висвічуються такі підказки для гравців як: *<Take pain pills for a temporary health boost>* → *<Прийміть знеболювальне щоб збільшити здоров'я>*, які

показують гравцю можливості, що доступні йому у грі. Переклад частково передає суть опції, але на наш погляд його слід виправити на <Прийміть знеболювальне для тимчасового полегшення>. На наш погляд акцент варто робити саме на слові «тимчасовий», що було опущено у перекладі. А слово «полегшення» саме по собі стосується здоров'я. Наш варіант видається нам більш змістовним та лаконічним.

Також, при вході до відеогри можна побачити різні іконки об'єктів чи контрольних точок, які постійно відображаються на екрані гравця, залежно лише від його ракурсу. Дані повідомлення допомагають гравцю орієнтуватися у просторі та постійно реагувати на ігрове середовище. Наприклад: <Watch out! Some cars set off alarms> → <Будьте обережні! У деяких машин спрацьовує сигналізація>.

Другий за чисельністю тип перекладу, згідно відсоткових показників, – це контекстуальна заміна. Наприклад:

Оригінал: «You say he pissed away an opportunity and left the company high and dry without notice for a girl?»

Переклад: «Ви кажете, що він випустив нагоду і залишив компанію без попередження заради дівчини?»

У даному випадку ми бачимо досить вдалу заміну у випадку «high and dry» → «без попередження». Проте, переклад іншої частини речення є стилістично недопрацьованим. Більш вдалим варіантом міг би бути такий: «От тобі й раз! Він прогавив таку нагоду і тишком-нишком пішов з компанії через... дівчину?» Такий переклад має більш яскраве емоційне забарвлення та краще відповідає українському стилю спілкування.

Ми також пропонуємо покращений переклад й для деяких інших цитат з метою надання тексту більшої емоційної забарвленості та наближеності до живої, розмовної мови:

«Can anyone hear me?» → «Хто мене чує?» → свій варіант «Агов! Люди, відгукніться!»;

«*Cover me for a sec, I gotta heal?*» → «Тримайся поряд – нас залишилося двоє?» → свій варіант «Агов! Люди, відгукніться!»;

«*Stay close, we're a party of two?*» → «Тримайся поряд – нас залишилося двоє?» → свій варіант «Агов! Люди, відгукніться!»

На наш погляд, у перекладах до відеогри «Left 4 Dead 2» не вистачає емоційно забарвленої лексики та елементів адаптації, які б не лише надавали інформацію, що необхідна для проходження гри, але й викликали у гравця бажання співпереживати героям. Наприклад:

Оригінал: «Before she changed her name, before she left home...»

Переклад: «До того, як вона змінила ім'я, до того, як вона пішла з дому...» (тип перекладу – калькування)

У перекладі зазначене речення цілком передає оригінальний зміст, але не викликає особливих емоцій, оскільки стилістично є нейтральним. На наш погляд, його було б краще замінити на таке: «До того як вона змінила ім'я та покинула рідний дім...» Запропонований варіант підсилює драматизм ситуації завдяки додаванню епітета «рідний» та добору більш вдалого еквівалента до слова «*left*» → «покинула».

Інший приклад невдалого калькування, який було б краще переробити:

Оригінал: «You summoned all your scouts here for an ascension, but you left out the best part».

Переклад: «Ви скликали сюди всіх своїх розвідників для піднесення, але ви залишили найкращу частину».

Свій варіант: «Ви скликали на вилазку всіх хлопців окрім найкращих».

Дослівний переклад «*ascension*» дійсно означає «піднесення» або процес просування на кращу посаду, отримання вищого рангу тощо. Однак, згідно сюжету, під цим терміном мали на увазі розвідувальну вилазку із подальшим нападом на ворогуючу групу, успіх якого і мав забезпечити розвідникам та нападникам новий статус. Тому, офіційний переклад не розкриває основної ідеї на відміну від нашого варіанту, який хоч і є контекстуальною заміною з

опущенням та генералізацією, але більш влучно та лаконічно передає зміст оригінального повідомлення.

З метою кращої адаптації текстів для їх подальшої локалізації слід звертатися і до суто українських висловів, як це було зазначено при перекладацькому аналізі відеогри «Metro 2033». Наприклад:

Оригінал: «Instead of being weighed down by ambition, you just float along like a dead body in a river»

Переклад: «Замість того, щоб бути обтяженим амбіціями, ви просто пливете, як мертве тіло в річці»

Свій варіант: «Краще б ви діяли, а не пливли, куди вода несе!»

Вислів «плисти куди вода несе» є синонімічним до «плисти за течією», але більш українізованим, а не запозиченим з інших мов. Такий переклад з опущенням частини речення не втрачає змісту, а контекстуальна заміна робить його більш «живим», емоційним та наближеним до розмовного стилю.

Аналогічні варіанти можна запропонувати й для інших перекладів:

«This war has left its sign in my family too» → «Ця війна не оминула і мою родину» – добрий приклад контекстуальної заміни, хоча можна було й краще адаптувати переклад для українських користувачів, додавши, наприклад, більшої емоційності: *«Ця клята війна і нас не оминула!»*

Інший приклад контекстуальної заміни, який можна було б адаптувати у кращий спосіб: *«You hear that? I guess zombies weren't bad enough» → «Чули? Мені здавалося, що зомбі – це гірше що трапилося з нами...» → свій варіант: «Чули? А мені здавалося, що це зомбі були як грім з ясного неба».*

Цікавою з точки зору перекладацького аналізу є така репліка:

Оригінал: «There we go. Most people call me Coach. And we're gonna be okay. Just gotta keep our heads».

Переклад: «Ну от. Усі звать мене Тренером. З нами все буде добре, головне – не сумувати»

У даному випадку ми спостерігаємо контекстуальну заміну з антонімічним перекладом: *«Just gotta keep our heads» («тримайте голови») →*

«не сумувати». Зважаючи на сюжетну ситуацію, мова дійсно йде про зневіру, а не про можливі необдумані кроки. Однак, переклад видається надто простим і таким, що не викликає особливих емоцій, що є згубним для успішної локалізації відеогри. Ми пропонуємо зробити переклад більше схожим на побутову розмову із додаванням характерних для українського мовного колориту фразами: «Ну, годі вже! Думаєте, мене дарма всі Тренером кличуть?! Нюні не розпускайте – все пучком буде!» Або, можна так: «Ну, годі вам! Чули що мене всі кличуть Тренером? Прорвемося! Головне – носа не вішати» (також, «... не впадати у відчай/сум/смуток»).

Наведемо приклад ще одного речення, яке можна було б не просто добре перекласти шляхом застосування контекстуальної заміни, але й краще адаптувати для української аудиторії:

Оригінал: «*All right, let's hustle, people! Storms come up quick around here.*».

Переклад: «*Давайте швидше перебирайте ногами! А то під грозу потрапимо.*».

Вираз «перебирати ногами» є непоганим еквівалентом, який добре передає зміст, але стилістично він важкий для вимови і навряд використовуватиметься, коли обмаль часу. Тому, ми пропонуємо інший переклад: «Хутчіш, хлопці! Ноги – на плечі і мерщій, поки не пролилося!» Або, такий: «Нумо звідси! Ноги – за пояс і вперед, поки небо не впало!»

Наступним, по кількості вживання, типом перекладу є транскодування, а саме – транскрибування, яке було використано переважно для власних назв та імен. Наприклад: *Songhu* → *Сонху*; *Giraud* → *Жиро*; *Nick* → *Нік*, *Atlantic city* → *Атлантік-Сімі*.

Іншим типом перекладу стала конкретизація, яку майже не використовували. Наприклад: «*This looks familiar*» → «*Місце виглядає знайомим*»; «*We can get across the water there!*» → «*Ми можемо перебраться тут!*»

Генералізація використовується загалом не частіше за конкретизацію. Яскравий приклад: «*A crying woman. What do you think, she's sad the mall's closed?*» → «*Жінка плаче. Як на твою думку, все через закриті магазини?*»

Отже, виконавши перекладацький аналіз матеріалів відеогри «Left 4 Dead 2», можна зробити висновок, що найчастіше перекладачі використовували саме калькування, не намагаючись знайти певні адаптивні рішення для україномовних гравців на відмінну від перекладачів, які працювали із локалізацією «Metro 2033». Незважаючи на це, зазначені проблеми та труднощі можна вирішити шляхом постійного вдосконалення знань та підвищення своєї перекладацької компетентності, а шляхом практики та поглибленого вивчення вихідних текстів на підготовчому етапі, розробка глосарію та визначення підходящих стилів для перекладу. Адже, більш вірний та якісний переклад допомагає у просуванні відеоігрового контенту та залученні ширшої аудиторії. Власне, якісний переклад є основною проблемою для подальшої поглибленої локалізації відеогри, а нестача знань у сфері перекладу відеоігор стає причиною хибних перекладацьких рішень та, як наслідок, – неякісної локалізації продукту.

2.4. Локалізаційні рішення для відеоігор постапокаліптичного жанру

Як зазначалося у попередніх частинах нашого дослідження, локалізація є процесом на перетині філологічної та комп'ютерної наук і у повному сенсі вона не може зводитися лише до текстового перекладу. Ми зазначали, локалізація включає різні рівні: «коробкову» локалізацію (в тому числі – опис відеогри та скріншоти/ілюстрації); локалізацію інтерфейсу; та локалізацію (переклад) тексту, що постає як основний складник локалізації відеоігор (те, над чим ми працювали раніше у практичній частині роботи). «Коробковою» локалізацією можуть займатися дизайнери сумісно з перекладачами, в той час як локалізацією інтерфейсу значною мірою займаються саме програмісти, так само як локалізація тексту – це завдання для перекладачів. Ми вже розглянули

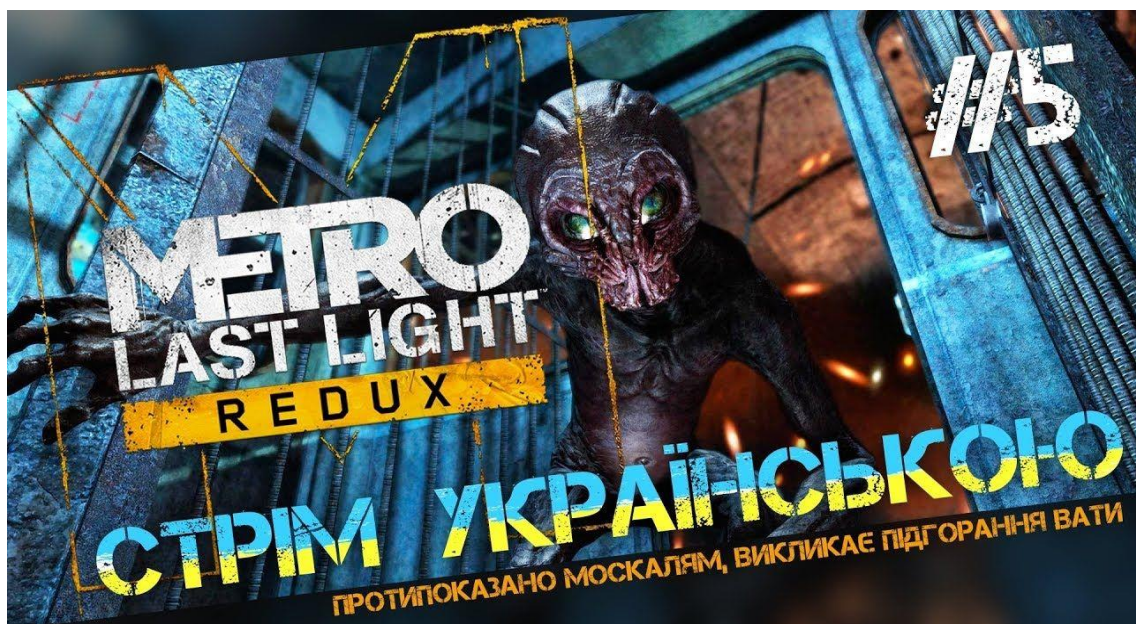
перекладацькі підходи та варіанти адаптації текстів відеоігор, що було покладені в основу їх україномовних локалізацій. У цьому розділі ми пропонуємо переглянути варіанти «коробкової» або поверхневої локалізації розглянутих відеоігор, які можна побачити у відкритому доступі в мережі Інтернет, зокрема, на тематичних онлайнових сторінках [95–98].

Яскравими прикладами локалізаційних рішень слугують скріншоти та малюнки присвячені відеограм серії «Metro». Через специфіку сюжету, щодо якого ми давали роз'яснення вище, вони досить часто мають посилання на російсько-український збройний конфлікт.

На рекламному зображенні «Малюнок 2.2» ми бачимо використання кольорів українського прапора, що приваблює погляд та спонукає приєднатися до відеогри українською мовою, враховуючи ще і гумористичний слоган: «Протипоказано москалям, викликає підгорання вати», який викликає зацікавленість й асоціацію з політичним контекстом, викликаючи бажання дізнатися більше про гру та почати її проходити саме українською мовою. Гравці з України відразу бачать, що улюблена відеогра підтримує є повністю проукраїнською, має чітку позицію та підтримує гравців, що заохочує приєднатися до спільноти однодумців та розділити приємні враження.

Малюнок 2.2

Поверхнева локалізація «Metro: Last Light»



На зображенні «Малюнок 2.3» бачимо як перекладачі поєднують локалізаційні рішення з реальними подіями, які відбуваються в Україні. Дуже символічним є те, що події у відеогрі відбуваються на території зруйнованої Москви після постапокаліпсу. Ми бачимо український прапор, виконаний у стилі вишиванки та напис «За Спарту!» – античний крилатий девіз, який у нашому випадку відображає силу і дух боротьби українського народу, що протистоїть чисельно переважаючим силам супротивника, але впевнено тримає стрій. Назву гри не перекладають. Адаптація даних малюнків відтворені саме поверхнево і включають в себе малюнки обгортки або реклами гри.

Малюнок 2.3

Поверхнева локалізація «Metro: Redux»



Іншим, не менш емоційним варіантом поверхневої локалізації є використання у рекламних цілях вже добре відомих зображень, які передають драматизм сьогоденних подій в Україні. Підземелля метро стало символом як захисту від бомбардувань та обстрілів, так і катастрофи на поверхні, у «зовнішньому світі». Зображення вибухів, які нагадують про зруйновані українські міста, боляче відгукуються для всіх, хто поділяє проукраїнську

позицію. «Малюнок 2.4» є цілком зрозумілим та локалізованим для української аудиторії.

Малюнок 2.4

Поверхнева локалізація «Metro» Україна



Інший варіант локалізованого плакату (постера) може бути цікавим та візуально привабливим для людей із хорошим почуття гумору, які цікавляться феноменом українського козацтва та проводять, знову-таки, паралелі із сучасними подіями, вбачаючи в українських захисниках риси козаків. На «Малюнку 2.5» можна побачити добре екіпірованого сучасного воїна, який вільно вітається українською мовою: «Здорова козаче» з іншим персонажем (очевидно – ворожим), тим самим ідентифікуючи себе як українця і демонструючи свою сміливість та свободу дій навіть на ворожій території. Такий сюжет також потенційно імпонує усім, хто має проукраїнську позиці.

Малюнок 2.5

Поверхнева локалізація «Metro 2033» Здорова Козаче



На «Малюнку 2.5» зображено традиційний для «Metro 2033» образ бійця у протигазу та українську символіку частини прапору із візерунком вишиванки, а надпис: «Повний фінал», виконаний у національних кольорах, викликає асоціацію із фінальною перемогою України. Бажання стати ближчим до цієї події хоча б віртуально, та відчуття здатності наблизити перемогу, спонукають все більшу кількість людей звертати увагу на цю відеогру.

Малюнок 2.5

Поверхнева локалізація «Metro 2033» Повний Фінал



Нарешті, локалізований «Малюнок 2.6» наповнений світлом та надією. Назву гри «Metro» у плакаті не було перекладено і вона залишилась англійською мовою, хоча перекладачі використовують вираз «промінь надії» – українською. На віддаленому фоні яскраво видно будівлю жовто-блакитного кольору, яка контекстуально посилається на події сьогоднішніх днів, та світло у далечині сповнює надією на світле майбутнє та перемогу.

Малюнок 2.4

Поверхнева локалізація: «Metro» Промінь Надії



Слід зазначити, що навіть якщо відеогра локалізована загалом на високому рівні, далеко не всі епізоди містять елементи візуальної локалізації.

Однією з важливих проблем перекладу відеоігор є необхідність перекладати не лише текстовий варіант, а й аудіо- та відеозображення. Найчастіше, якщо вони не порушують правила та культурні особливості країни, для якої здійснюється локалізація відеоігри, то їх залишають мовою оригіналу. Наприклад, у відеоігри «Metro 2033» на столі ми бачимо надпис «Expedition», а не його переклад українською, наприклад, «Експедиція» чи «Відправка», що зображено далі на «Скріншоті 2.1»:

*Скріншот 2.1***Надпис «Expedition»**

Наступний приклад з цієї ж гри («Скріншот 2.2») – це постер «*Believe*», який так само залишили англійською, а не переклали як «*Увіруй*». Хоча, з правої сторони можна помітити, що календар зобразили трьома мовами: першою – українською, другою – російською і третьою – англійською:

*Скріншот 2.2***Постер «Believe» та календар**

Можемо помітити на «Скріншоті 2.3», що перекладачі відеогри «Metro 2033» залишили без перекладу й інші надписи. Ще один приклад – це «вхід» до ринку, який залишили англійською «*Market*», а не переклали як «*Ринок*»:

Скріншот 2.3

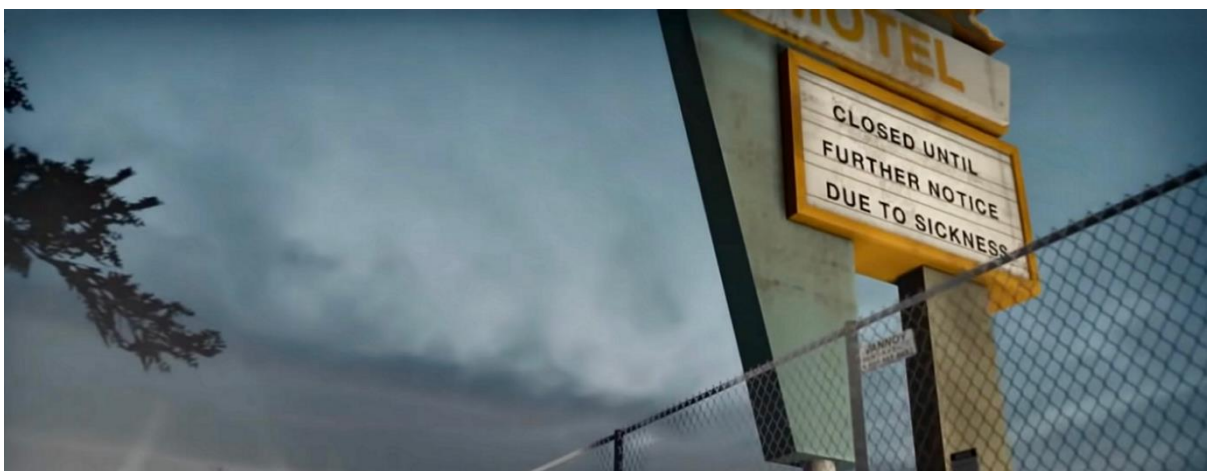
Надпис «Market»



Наступні приклади будуть наведені із гри «Left 4 Dead 2». У цій грі також обрали стратегію не перекладати надписи, а залишити все англійською мовою. На початку гри ми бачимо вивіску «*Hotel closed until further notice due to sickness*» («Скріншот 2.4»). Для українських гравців було б приємніше якби відразу на початку вони побачили вивіску українською мовою «*Готель зачинений на карантин. Чекайте на подальші повідомлення*»:

Скріншот 2.4

Вивіска «Hotel»



Для орієнтації по карті у «Left 4 Dead 2» використовують надписи, які прокладають дорогу і допомагають вийти на поверхню чи дійти до потрібної локації [«Скріншот 2.5»]. Це важливі елементи для розуміння гри, тому також краще було б перекласти «*Surface access*» українською «*Вихід на поверхню*»:

Скріншот 2.5

Надпис «Surface access»



Таким чином, при локалізації перекладачі мають враховувати специфіку віртуального світу для того, щоб правильно передати його атмосферу адресатові, який належить до іншої культури. Якщо перекладу вдається зберегти специфічний лексичний склад, правильно передати лексико-стилістичні особливості текстового контенту, то вплив на адресата буде таким самим, як і мовою оригіналу. Отже, уникнути помилок під час перекладу практично неможливо, але звести їх до мінімуму – можна. І для цього потрібні як талант та майстерність перекладача, так й уміння відчувати текст оригіналу.

Підбиваючи підсумки, зазначимо, що локалізація відеоігор є дуже важким процесом, що поєднує у собі різні площини перекладу: сферу ігрових повідомлень та подій, сферу перекладу усередині ігрового меню, параметрів та інтерфейсу, сферу перекладу субтитрів. Також, кожна сфера перекладу є

унікальною по-своєму та має свої труднощі, які можуть стати проблемою для перекладача під час локалізації.

Крім зазначеного, у перекладача можуть виникнути проблеми з технічними аспектами при перекладі, тому корисним є розуміння принаймні основ ігрового процесу. Відсутності розуміння щодо стилю перекладу та нехтування глосарієм, може призвести до одноманітного перекладу тексту, за якого у гравця зникне інтерес до відеогри, що надалі вплине на економічну складову проекту загалом.

Аналіз теоретичного матеріалу та практичне вивчення способів перекладу відеоігор, включно із шляхами адаптації тексту, довів, що переклад відеоігор та їх подальша локалізація – діяльність вкрай творча. У зв'язку із цим, видається практично неможливим виділити якісь універсальні перекладацькі стратегії. Проте, метою локалізації насамперед має бути збереження ігрового досвіду, атмосфери та емоцій, які гра дарує користувачеві; і для досягнення цієї мети локалізаторам часто потрібна широка свобода вибору та творчості, що межує з транскреацією, що передбачає повне відтворення поняття однієї мови засобами іншої.

ВИСНОВКИ

У даному магістерському дослідженні вивчено специфіку відеоігор як особливого соціокультурного феномену сучасності, досліджено особливості відеоігор постапокаліптичного жанру, специфіку їх перекладу та локалізації, здійснено перекладацький контент-аналіз матеріалів ігор «Metro 2033» та «Left 4 Dead 2». Виконуючи поставлені завдання, ми дійшли таких висновків.

1. Відеогри стали невід'ємною частиною сучасного соціокультурного простору, впливаючи на різні аспекти повсякденного життя значної кількості людей по всьому світі, виконуючи не лише розважальні функції, але й стаючи мостами комунікації між ними. Не зважаючи на культурні відмінності, релігійні погляди, відстань, вік, стать, гравці отримують можливість спілкування у віртуальному просторі, що дає їм допомагає переживати спільні емоції та покращувати навички командної роботи. У науково-експертній думці досі немає чіткого розмежування між поняттями «відеогра» та «комп'ютерна гра». Використання цих та інших термінів для позначення такого соціокультурного явища часто залежить від регіону, цільової аудиторії та ігрових відеопристроїв. Найбільш універсальне визначення надає Оксфордський словник з медіа та комунікації: «Відеогра – це комп'ютерна гра за участю одного гравця або будь-якої кількості гравців. Те, що вважається відеоурою, охоплює широкий спектр – від простих ігор на мобільних телефонах до величезних і тривалих віртуальних світів в Інтернеті» Відеоігри сприяють утворенню нового глобального суспільства, вплив якого ще недостатньо вивчено і потребує подальших досліджень.

2. Відмінною особливістю відеоігор постапокаліптичного жанру є те, що події відбуваються, зазвичай, у світі майбутнього, який пережив апокаліпсис. На думку дослідників цього жанру та мотивів, які спонукають все більшу кількість людей надавати йому перевагу, зруйноване місце існування може не лише викликати страх та негативні асоціації, але й сприйматися як потенційно творчий простір, принаймні у такому змодельованому варіанті. М. Кондіс

зазначає, що сьогодні люди, які живуть у стресі, спричиненому дискурсом щодо катастрофічного майбутнього, ментально опинившись серед руїн постапокаліптичного простору, ніби перемагають свій страх очікування трагедії, оскільки починають діяти у світі, що їй вже пережив. Таким чином, ігри постапокаліптичного жанру також можуть набувати певного терапевтичного ефекту для представників тих суспільств, які переживають соціальні катастрофи, наслідки збройних конфліктів та природних катастроф.

3. Серед науковців досі немає спільної думки щодо розмежування понять «переклад» та «локалізація», коли мова йде про переклад відеоігор. Хоча у індустрії відеоігор зазвичай використовується поняття «локалізація» замість «перекладу», ці поняття не є тотожними. Власне переклад є однією із складових повної ігрової локалізації. Лише у поєднанні із різними варіантами адаптації, які передбачають підлаштування вихідних елементів відеоігри, у тому числі – текстів, під потреби цільової аудиторії, враховуючи її мовно-культурну специфіку, переклад відеоігри можна назвати локалізацією. Власне, адаптація включає в себе відтворення лексичних одиниць з мови оригіналу мовою перекладу, зміну художніх засобів, дубляж та створення нових аудіозаписів. Переклад відеоігор може вважатися успішним лише за умови, якщо перекладач враховує все різноманіття специфічних національних рис вихідної культури та особливостей реальної дійсності цільової аудиторії.

4. При перекладі відеоігор використовують різні типи перекладу. Для подальшого аналізу перекладів відеоігор було обрано класифікацію В. Карабана, як включає транскодування, калькування, контекстуальну заміну, конкретизацію, генералізацію. При перекладі, важливою є стратегія доместикації та культуралізації, застосування яких спрощує популяризацію відеоігор по всьому світі. Досить часто для перекладу імен та власних назв використовується метод транскодування, проте якщо потрібно передати певну атмосферу іншої культури, використовують інші види перекладу задля збереження національного колориту. При перекладі відеоігор постапокаліптичного жанру необхідно враховувати наявність у них значної

кількості діалогів, незвичних назв чудовиськ (задля чого попередньо укладають бестіарій), невідповідність вже відомих назв звичним локаціям, використання ненормативної лексики та інші особливості.

5. У ході перекладацького аналізу відеоігор «Metro 2033» та «Left 4 Dead 2» було виявлено основні стратегії перекладу та типи (включно із трансформаціями), які використовували щоб зробити відеоігри більш прийнятними для українських користувачів. Наведені приклади більш та менш вдалих варіантів україномовного перекладу; запропоновано власні перекладацькі рішення. У практичній частині представлено діаграми, які наочно демонструють які способи перекладу було використано. З'ясовано, що найчастіше використовують методи калькування (у грі «Metro 2033» нараховано 60 одиниць або 30%; а у «Left 4 Dead 2» – 81 одиниця або 54%), контекстуальної заміни (у грі «Metro 2033» – 124 одиниці або 62%; у «Left 4 Dead 2» – 54 одиниці або 36%), генералізації (у грі «Metro 2033» – 4 одиниці або 2%; у «Left 4 Dead 2» – 4 одиниці – це 3%), конкретизація (у грі «Metro 2033» – 12 одиниць або 6%; а у «Left 4 Dead 2» – 5 одиниць або 3%) і транскодування (у грі «Metro 2033» – 4 одиниці або 2%, а у «Left 4 Dead 2» – 6 одиниць або 4%). Різниця у показниках значною мірою залежить від того, які компанії займались перекладом. Над перекладом та локалізацією відеоігри «Metro 2033» працювали українські розробники, тому вони використовували більше стратегій та контекстуальних заміни і краще переклали з англійської на українську, знаходячи найбільш підходящі відповідники. У грі «Left 4 Dead 2» офіційний переклад був здійснений на основі перекладу українських гравців-шанувальників жанру. Як результат, поглиблена (повна) локалізація відеоігри «Metro 2033» виявилася досить успішною та користується великим попитом, особливо зважаючи на специфіку її сюжету, яка викликає посилені інтерес серед українських користувачів. Це дозволяє зробити висновок, що якісний професійний переклад дійсно є основою успішної локалізації відеоігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. *Діалог : Медіа-студії*. 2015. Вип. 20. С. 246–252.
2. Бойко І. У РФ оголосили в розшук автора роману «Метро 2033» Глуховського, який виступив проти війни в Україні. *Уніан*. 2022. 7 червня. URL: <https://www.unian.ua/lite/stars/u-rf-ogolosili-v-rozshuk-vistupiv-proti-viyni-avtora-romanu-metro-2033-gluhovskogo-11857680.html> (дата звернення: 17.01.2023).
3. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Vertigo*. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainskaihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspiky-i-perspektyvy/> (дата звернення: 16.01.2023).
4. Відеогра. *Словник: портал української мови та культури*. URL: <https://slovyk.ua/index.php?sword=%D0%92%D0%86%D0%94%D0%95%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90> (дата звернення: 16.01.2023).
5. Головацька Ю. Б., Новосад Ю. І. Концепції локалізації відеоігор. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу* : зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
6. Головащенко Л. С. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект. *Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference*. Lviv: Scientific Publishing Center «Sci-conf.com.ua», 2022. P. 1337–1340.
7. Головащенко Л. С. Вплив мовної адаптації аудіовізуального контенту на міжкультурну комунікацію. *Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку* : зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф., частина 1. Одеса, 2022. С. 17–20.
8. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеоігри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Том 33 (72). № 5. Ч. 2. С. 19–24.

9. Єлісеєва С. В. Переклад і локалізація у сфері інформаційних технологій. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили. Серія : Філологія. Мовознавство*. 2015. Вип. 243. Т. 255. С. 32–36.
10. Єльцова С., Алаєва Л. Локалізація комп'ютерних відеоігор. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2019. № 43. Том 4. С. 60–63.
11. Кальниченко О. А. Теорія перекладу. Харків: Народна українська академія, 2017. Ч. 1. 64 с.
12. Карабан В. Посібник-довідник з перекладу англійської наукової та технічної літератури на українську мову. Нова книга, 2001. 577 с.
13. Ковалів Ю. Бестіарій. Київ: Академія, 2007. 624 с.
14. Корунець І. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад): Підручник. Нова Книга, 2003. 448 с.
15. Красуля А. В., Кримова А. В. Елімінування лінгво- та соціокультурної лакуарності в аудіовізуальному перекладі (на матеріалі британських серіалів). *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія». Одеса : Видавничий дім «Гельветика»*. 2019. Вип. 42. Т. 3. С. 55–58.
16. Кушнірова Т., Домаренко М. Особливості перекладу власних назв у відеоігрі «Dota2». *Лінгвістичні студії*. 2020. Вип. 40 (2). С. 108–115.
17. Лобода В. Перекладацькі трансформації: дефінітивний характер та проблеми класифікації. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. : Філологія*. 2019. № 43. Том 4. С. 72–74.
18. Локалізація програмного забезпечення. URL: <http://yak-prosto.com/yak-lokalizuvati-igri/> (дата звернення: 10.11.2022).
19. Мазур О., Кучів С. Локалізація як явище перекладу. *Актуальні питання гуманітарних наук. Мовознавство. Літературознавство*. 2021. Вип 35. Том 7. С. 89–95.

20. Малай К. Автора «Метро 2033» Глухівського та репера Oxxximiron визнали «іноагентами» в Росії: що вони зробили для України. *Obozrevatel*. 2022. 8 вересня. URL: <http://surl.li/exiew> (дата звернення: 17.01.2023).

21. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки КДПУ. Серія : Філологічні науки (мовознавство)*. 2012. Вип. 104 (1). С. 151–157.

22. «Не брехати і не боятися». Російський письменник Глуховський згадав політв'язнів у промові на врученні премії журналу GQ (ВІДЕО). *Детектор Медіа*. 2021. 10 вересня. URL: <http://surl.li/exifg> (дата звернення: 17.01.2023).

23. Онищенко Ю. К. Глобалізація, локалізація та переклад: синоніми, антоніми чи взаємодоповнюючі поняття? *Мовні і концептуальні картини світу : збірник наукових праць*. Київ, 2005. Вип. 16. Кн. 2. С. 6–9.

24. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Київ, 2009. 15 с.

25. Пилипчук М. Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі. *Фаховий та художній переклад : Теорія, методологія, практика / за ред. М. Л.Пилипчук*. Київ : Agrar Media Group, 2017. С. 300-304.

26. Рильов К. «Нас усіх замазують кров'ю українців». Автор «Метро-2033» виступив із різкою критикою Путіна. *Фокус*. 2022. 14 березня. URL: <http://surl.li/exifz> (дата звернення: 17.01.2023).

27. Сосніна К. Основні вимоги лінгвістичної інтернаціоналізації web-ресурсів. *Мова – Суспільство – Час : зб. статей за матеріалами XIII Міжнародної наук.-теорет. конф. «Аханівські читання» під егідою МАПРЯЛ*. 2010. С. 304-308.

28. Шевчук С. М. Особливості україномовної та російськомовної локалізації відеоігор. *Актуальні проблеми перекладознавства та методики*

навчання перекладу : зб. тез доп. XI Наук. конф. з міжнар. участю. Харків, 2021. С. 138–140.

29. Ahieieva V., Lymar M., Audiomedial text and its features in modern linguistics. *Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University, Series "Philology. Journalism"*. 2020. №31(70). P. 1–5.

30. Ardelean C. Localization: The new challenge for translators. A course for 1st year Master studies. Editura Conspress. Bucuresti, 2014. 83 p.

31. Basil H., Mason I. Discourse and the translator. Longman: Routledge, 1990. 272 p.

32. Berger J. After the end: Representations of post-apocalypse. University of Minnesota Press, 1999. 304 p.

33. Bernal-Merino M. A. The localisation of video games. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy. London, Imperial College, 2013. 447 p. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/77017955.pdf> (дата звернення: 17.01.2023).

34. Bernal-Merino M. A. Training translators for the video game industry. *The didactics of audiovisual translation* / ed. by J. Díaz-Cintas. London: Imperial College, 2008. P. 141–155.

35. Bernal-Merino M. A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. Routledge, 2014. 331 p.

36. Bogost I. How to talk about videogames. *Electronic Mediations. Univ. of Minnesota Press*. 2015. Vol. 47. 208 p.

37. Cao X., Huang Yi. The applications of psychological effects in game design and suggestions for parents and teenagers. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2022. Vol. 631. 1150-1154. URL: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/sdmc-21/125968576> (Last access: 16.01.2023).

38. Condis M. Fantasizing about the apocalypse: A review of *Fallout 4*. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities. Environmental Futurity*. 2017. Vol. 4. No. 2–3. P. 185–190.

39. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization. *MonTI*. 2012. № 4. P. 389–402.
40. Curtis C. Postapocalyptic fiction and the social contract: We'll not go home again. Lexington Books, 2010. 210 p.
41. Díaz-Cintas J., Remael A. Audiovisual translation: Subtitling. Manchester. UK: St. Jerome Pub, 2007. 272 p.
42. Doyle B. The postapocalyptic imagination. *Critical Theory and Science Fiction*. 2015. Vol. 131. Iss. 1. P. 99–113.
43. Elliott K. Adaptation theory and adaptation scholarship. *The Oxford handbook of adaptation studies* / ed. by T. Leitch. Oxford University Press, 2017. P. 679–697.
44. Elliott K. Theorizing adaptation. Oxford: Oxford Univ. Press, 2020. 376 p.
45. Ensslin A. The language of gaming. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
46. Esselink B. A practical guide to localization. John Benjamins Publishing Company, 2000. 480 p.
47. Fabricatore C. Gameplay and game mechanics: A key to quality in video games. *OECD Expert Meeting on Video Games and Education*, San Diego de Chile, 29–31 October 2007. URL: <https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf> (Last access: 16.01.2023).
48. Fuchs M. Is this really all they had to worry about? *Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*. 2019. No. 1. P. 67–82.
49. Gottlieb H. Subtitling. *Routledge encyclopaedia of translation studies* / ed. by M. Baker. London – New York: Routledge, 2001. P. 244–248.
50. Gough C. Number of video gamers worldwide 2014–2021. *Statista*. 2019. URL: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (дата звернення: 16.01.2023).

51. Granell X. Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university. *The Journal of Specialised Translation*. 2011. Iss. 16. P. 185–202.
52. Heimburg E. Localizing MMORPGS. *Game Developer*. 2003. Sept. 12. URL: <http://surl.li/dowdt> (дата звернення: 16.01.2023).
53. Jahn-Sudmann A., Stockmann R. (eds.). Computer games as a sociocultural phenomenon. Palgrave Macmillan, 2008. 250 p.
54. Jimenez-Crespo Á. M. Localization. *Encyclopedia of translation studies, 3rd edition* / ed. by M. Baker, G. Saldanha. London and New York: Routledge, 2019. P. 299–304.
55. Juul J. Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 248 p.
56. Kress G. Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication. New York: Routledge, 2010. 236 p.
57. Lefevere A. The world in two languages: On translating hybrid texts. Clevedon: Multilingual Matters. 1995. P. 12–24.
58. Lefevere A. Translation, rewriting and the manipulation of literary fame. Routledge, 1992. 150 p.
59. Lisboa M. M. The end of the world: Apocalypse and its aftermath in Western culture. Cambridge: Open Book Publishers, 2011. 222 p.
60. Madigan J. Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2016. 299 p.
61. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localization. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. No. 1(1). P. 122–138.
62. Mangiron C. Training game localisers online: Teaching methods, translation competence and curricular design. *The Interpreter and Translator Trainer*. 2011. Vol. 15. P. 34–50.

63. Mangiron C. Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*. 2006. Vol. 4(14). P. 306–317. URL: <http://surl.li/ewjpy> (Last access: 16.01.2023).
64. Maxwell-Chandler H. *The game localization handbook*. NY: Charles River Media, 2005. 348 p.
65. Maxwell-Chandler H., Deming, S. O. *The game localization handbook* (2nd edition). Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2012. 376 p.
66. Mazur I. The metalanguage of localization: Theory and practice. *Target. International Journal of Translation Studies*. 2007. Vol. 19. P. 337–357.
67. Merton R. *Social theory and social structure*. Free Press, 1968. 702 p.
68. Mitchell E. The dynamics of family interaction around home video games. *Personal computers and the family* / ed. by M. B. Sussman. New York: Haworth, 1998. P. 1-24.
69. Molina L., Hurtado A. Translation techniques revisited: A dynamic and functional approach. *Meta*. 2002. No. XLVII (4). P. 498–512. URL: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2002/137439/meta_a2002v47n4p498.pdf (Last access: 16.01.2023).
70. Müller-Lietzkow J. et al. Entertainment Media Verlag. *Electronic games industry*, 2006. P. 295–315.
71. O'Hagan M. *Game localization*. John Benjamins, 2013. 374 p.
72. Parra J. *Fonaments de la localització de software*. Universitat Autònoma de Barcelona Press, 1999. 237 p.
73. Prucher J. *Brave new words: The Oxford dictionary of science fiction*. New York: Oxford University Press, 2007. 384 p.
74. Rosen E. *Apocalyptic transformation: Apocalypse and the postmodern imagination*. Lexington Books, 2008. 240 p.
75. Sanders J. *Adaptation and appropriation*. Routledge, 2006. 254 p.
76. Schäler R. *Linguistic resources and localisation*. Limerick: John Benjamins Press, 2008. 615 p.

77. Schäler R. Localization. *Encyclopedia of translation studies, 2nd edition* / ed. by M. Baker, G. Saldanha. London and New York: Routledge, 2007. P. 157–161.
78. Stifflemire B. S. Vision of after the end: A history and theory of post-apocalyptic genre in literature and film. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy. The University of Alabama, 2017. 306 p.
79. Toury G. Descriptive translation studies and beyond. Amsterdam: John Benjamins, 1995. 311 p.
80. Translation. New York: Gardner Press, 1976. 64 p.
81. Videogame. Oxford Reference, Oxford University Press. URL: <http://surl.li/ewqpq> (Last access: 16.01.2023).
82. Watts E. Ruin, gender, and digital games. *Women's Studies Quarterly*. 2011. No. 3–4. P. 247–265.
83. Werch J. Voice of reason. Sociocultural approach to mediated action. Trivola, 1996. 182 p.
84. Wolf M. J. P. The medium of the video game. Austin: University of Texas Press, 2001. 203 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

85. Амеліна К. В Україні розроблять стандарт термінології у відеоіграх – на що це може вплинути. *ЛІГА.Life*. URL: <https://life.liga.net/rosvagy/news/v-ukraine-razrobotayut-standart-terminologii-v-videoigrah> (дата звернення: 16.01.2023).
86. Сталкер. URL: <https://stalker-epos.com/news.html> (дата звернення: 10.09.2022).
87. Boller Sh. Learning game design: Game mechanics. *Knowledge Guru*. 2013. July 13. URL: <http://www.theknowledgeguru.com/learning-game-design-mechanics/> (Last access: 16.01.2023).
88. Bosman S. Women account for 46 % of all game enthusiasts: Watching game video content and esports has changed how women and men alike engage with

games. *Newzoo*. 2019. May 10. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games> (Last access: 16.01.2023).

89. English Oxford living dictionary, URL: https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game#videogame__2 (дата звернення: 23.12.2022).

90. Gamespot. URL: www.gamespot.com (дата звернення: 15.12.2022).

91. Honeywood R., Fung J. Best practices for game localization. IGDA Localization SIG, 2011. URL: igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2021/04/09142137/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf. (дата звернення: 16.01.2023).

92. Juul J. The open and the closed: Games of emergence and games of progression. *Computer games and digital cultures conference proceedings* / ed. by F. Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. P. 323–329. URL: <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html> (Last access: 20.07.2022).

93. Language services. Globalization and localization association. URL: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services> (Last access: 17.01.2023).

94. Learn how to create a fantastic game setting. *Plarium*. URL: <https://plarium.com/en/blog/game-setting/> (дата звернення: 17.01.2023).

95. Left 4 Dead 2 (encyclopedia). URL: <https://left4dead.fandom.com> (Last access: 16.01.2023).

96. Left 4 Dead 2. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/550/Left_4_Dead_2/ (Last access: 06.01.2023).

97. Metro (encyclopaedia). URL: <https://metro.fandom.com> (Last access: 16.01.2023).

98. Metro 2033. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/286690/Metro_2033_Redux/? (Last access: 06.01.2023).
99. Pym A. Localization from the perspective of translation studies: Overlaps in the digital divide? 2004. URL: <http://www.elda.org/en/proj/scalla/SCALLA2004/Pymv2.pdf> (Last access: 17.09.2022).
100. Radford B. Reality check on video games. 2005. URL: <http://www.livescience.com/3955-reality-check-video-game-violence.html> (Last access: 07.01.2023)
101. Showers H. Lore VS story: What drives narratives in games. *Odyssey*. 2017. May 30. URL: <https://www.theodysseyonline.com/lore-story-drives-narratives-games> (дата звернення 17.01.2023).
102. Чередничок Т. І. Особливості локалізації ігор. Інструкції. Шляхбित्रаф. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi> (дата звернення: 16.01.2023).

ДОДАТКИ

Додаток А

Переклад тестових матеріалів відеогри «Metro 2033»

№	Англійська версія	Українська версія	Тип перекладу
1.	Miller	Мельник	Контекстуальна заміна
2.	Ticho, ticho, ticho...	Тихо...	Транскодування (транслітерація)
3.	Not knowing whether we were about to save our world... or send it straight to hell...	Що навіть не знатимемо, рятуємо ми наш світ чи прирікаємо назавжди...	Контекстуальна заміна
4.	Gotcha	Хух, спіймав	Контекстуальна заміна
5.	Okay-up we go	Ну-бо давайте нагору	Контекстуальна заміна
6.	Put your gas mask on	Не забудь надягти протигаза	Контекстуальна заміна
7.	You'd be like a goldfish outside his bowl	Без нього довго не протягнеш	Контекстуальна заміна (антонімічний переклад)
8.	Artyom, check those crates...	Артем, повороши по ящиках, що там...	Контекстуальна заміна (додавання)
9.	We're almost there.	Ми майже на місці	Контекстуальна заміна
10.	Load your weapon	Заряджай зброю	Калькування
11.	Did the group move out?	Група вже вирушила?	Калькування
12.	This is the Korolev performance hall	Це концертний зал	Контекстуальна заміна (опущення)
13.	it's really close to the Tower	до вежі – два кроки	Конкретизація
14.	the tower	башня	Калькування
15.	demons	демони	Калькування
16.	Come on, Alex	Проходьте, Саша	Калькування
17.	That's affirmative	Так точно!	Контекстуальна заміна
18.	They should be in the vicinity of the tower now	Наближаються до Вежі	Контекстуальна заміна (опущення)

19.	Get fix on your location then	Тоді визначте своє місцезнаходження	Калькування
20.	What the hell is it?	Чуєте... якого дідька?	Контекстуальна заміна
21.	Stay calm!	Стій спокійно	Калькування
22.	Watch your backs, boys!	Спина! Пильнуйте спину!	Контекстуальна заміна
23.	Looks it's going to be tougher than the library	Тут гірше за бібліотеку	Контекстуальна заміна
24.	Come on!	Підводься! Це варте твоєї уваги!	Контекстуальна заміна (додавання)
25.	We must do something	Ми маємо щось зробити	Калькування
26.	What more can we do?	Та що ще ми можемо зробити?	Калькування
27.	Not much improvement	Ніяких покращень не сталося	Контекстуальна заміна (додавання)
28.	But they damage a victim's mind	Але вони наче розривають нам мозок	Конкретизація
29.	Exhibition	ВДНГ	Калькування
30.	Open the damned gate	Відчиняй вже цю бісову браму	Конкретизація
31.	What is happening in the outside world these days?	Що в світі коїться?	Контекстуальна заміна (додавання)
32.	Intruder alarm	тривога	Контекстуальна заміна (опущення)
33.	Just what we needed	Лише цього бракувало	Контекстуальна заміна (автономічний переклад)
34.	Made in the Armory	Зроблено було на Ковальському мості	Конкретизація
35.	They smell the blood	Запах крові!	Контекстуальна заміна (опущення)
36.	Keep firing!!!	Продовжувати вогонь!	Калькування
37.	He's a dead eye shot	Оцей не пропаде	Контекстуальна заміна
38.	It's got poor accuracy and overheats like hell – that's why they call it a "bastard gun", hahah	Стріляє криво, перегрівається за дві секунди. Тому називається "Ублюдком", ха-ха...	Контекстуальна заміна
39.	just in case	На всяк випадок	Генералізація
40.	Don't let me down	Не підведи	Конкретизація

41.	I will meet you there	Я там буду	Генералізація
42.	Feel free to try out your weapon on my firing range	Хочеш випробувати арсенал-прошу до свого тиру	Генералізація
43.	Okay, you're supplied my friend	Так! Тепер все добре!	Контекстуальна заміна
44.	Move it!	Давай, швидше, ну!	Контекстуальна заміна
45.	Privet!	Честь маю!	Контекстуальна заміна
46.	Welcome in, son	Вітаю	Контекстуальна заміна (опущення)
47.	A tunnel collapse or other shit	Якесь обвалення тунелю чи щось таке	Контекстуальна заміна
48.	Wake up	Отямтесь всі	Контекстуальна заміна (додавання)
49.	Riga	Рига	Транскодування
50.	Let's kick some	Зараз ми їм влаштуємо	Контекстуальна заміна
51.	That was hot!	Гаряча нічка!	Конкретизація
52.	I need a drink	Зараз б води	Конкретизація
53.	Well, I'll be going	Ну гаразд мені час	Контекстуальна заміна
54.	Deal?	Ну так що ти готовий?	Контекстуальна заміна (додавання)
55.	Bourbon is definitely not as simple as he tries to seem	Бурбон точно не такий простий, яким намагається здатися	Калькування
56.	I'll get our asses out of here	рушимо	Контекстуальна заміна (опущення)
57.	Hanza	Ганза	Транскодування (транскрибування)
58.	Reds	Червоні	Калькування
59.	Nazis	Нацисти	Калькування
60.	And if it's not Hanza...	А якщо через Ганзу ти не можеш пройти, бо громадянством не вийшов...	Контекстуальна заміна (додавання)
61.	Alexeyevskaya	Олексіївська	Калькування
62.	For Christ's sake!	Заради Бога!	Калькування
63.	I need a drink!	Пропустити по склянці не завадить, я думаю	Контекстуальна заміна (додавання)

64.	To your health!	Твоє здоров'я!	Калькування
65.	Dry Station	Сухарівська	Калькування
66.	AK	калаш	Калькування
67.	Good!	Тож це і добре	Контекстуальна заміна (додавання)
68.	gear up	отоваритися	Калькування
69.	Now keep your eyes peeled, the handcar ride is over	Ну тепер дивися в обоє, пацанчик! Це тобі не на дрезині кататися	Контекстуальна заміна (додавання)
70.	They're all dead	Усі померли	Калькування
71.	...they won't let us pass freely.	Вони по беззаконню виступають... Добазаритися не вдасться...	Контекстуальна заміна
72.	Damn!	Чорт!	Контекстуальна заміна
73.	Hey, people! Open up! Don't let your two-legged brethren die a foolish death!	Гей, люди! Відкривати! Не дайте своїм двоногим братам загинути нерозумною смертю!	Калькування
74.	Are you deaf in there?! We're going to be eaten!!!	Ви що, оглухлі?! Нас тут зжруть зараз!	Калькування
75.	Semyon	Семен	Калькування
76.	old drunk	старий п'яниця	Калькування
77.	commander	командир	Калькування
78.	Stalkers	Сталкери!	Калькування
79.	crazy devils	чорти зухвалі	Калькування
80.	...looking for scrap, ammo, anything they can dig up...	Ну там, волини шукають, маслини, техніку діючу... Без них метро вже давно спитало б	Контекстуальна заміна (додавання)

81.	We've got to reach the air shaft, which we'll use to get down to Dry Station. Then, we go our separate ways, and you'll get my AK, like I promised	Отже, зир сюди. Нам треба дістатися вентиляційної шахти, яка веде до Сухарівки. Там ми з тобою попрощаємось. Мій «калаш» стане твоїм, як добазарилися	Контекстуальна заміна
82.	Make it quick – and don't eat the yellow snow...	Не гальмуй! І головне, Артем, головне... Не їж жовтий сніг!	Калькування
83.	Cursed	Проклятий	Калькування
84.	...this station	тут на Сухарівській	Конкретизація
85.	the Smithy	Кузнецький міст	Контекстуальна заміна
86.	They are building a New Society...	Вони там будують чудовий новий світ...	Контекстуальна заміна
87.	Andrew "the Blacksmith"	Андрій «Майстер»	Контекстуальна заміна
88.	Careful, kid, our "free station" is under the watchful eye of the Reds – paranoia's the new game in town – so keep yourself below the radar. You understand?	Але ти обережніший тут. Станція у нас, звичайно, вільна, але червоні доглядають за нами. Всюди їхні агенти. Це не параноя, хлопець, а обережність. Так що тримайся скромніше, зрозумів?	Контекстуальна заміна (додавання)
89.	Please stay at your registered residences and assist the law-enforcement personnel in their work! Be vigilant, comrades! The enemy never sleeps!	Всім пройти до місця прописки! Допомагайте правоохоронним органам виконувати їхню роботу!	Контекстуальна заміна (опущення)
90.	C'mon, quit harassing me! I don't swing that way!	Досить, відчепіться, гидкі! Я не такий!	Контекстуальна заміна
91.	And who are you, the comedian's boyfriend?	А ти хто? Напарник? Він – рудий клоун, а ти – білий?	Контекстуальна заміна (додавання)

92.	Lubianka	Луб'янка	Транскодування (транслітерація)
93.	We're always looking for young people who embrace our Communist ideals	Ідейні товариші нам завжди потрібні!	Контекстуальна заміна (опущення)
94.	all troops under travel orders	військовослужбовці з фронтовими путівками	Контекстуальна заміна
95.	Any front-line soldier who remains on the platform after the train has left the station will be charged with desertion and shot!	Будь-який фронтовий солдат, який залишиться на платформі після того, як поїзд відійшов від станції, буде звинувачений у дезертирстві та буде розстріляний!	Калькування
96.	I followed my political beliefs	Я пішов із політичних переконань!	Калькування
97.	stalags	концтабори	Калькування
98.	Red spy	червоний шпигун	Калькування
99.	Drone	Дрон	Калькування
100.	the Gestapo	гестапо	Калькування
101.	Black station	Чорна (станція)	Калькування
102.	herr officer	гер офіцер	Калькування
103.	"Children of the Underground" squad	загін "Діти підземелля"	Калькування
104.	Oh, we're Nazis. Came to take over your station. Ha-ha!	Ми фашист, приїхати захопити ваш станція. Ха-ха...	Калькування
105.	Sparta	Спарта	Калькування
106.	- Did anyone fart? - Who cares? In a gas mask we won't smell it anyway. Mwa-ha-ha!	- Ніхто не обробився, га? - У протигазі ти про це не дізнаєшся. Ха-хах...	Контекстуальна заміна
107.	Librarian!	Бібліотекар!	Калькування
108.	God forbid	не приведи Господь	Контекстуальна заміна
109.	depository	книгосховище	Калькування
110.	But I refused to think that all my efforts would come to nothing	Але невідомий ангел-охоронець допоміг мені	Контекстуальна заміна

111.	Where ya goin' ma man? I'll take ya there for fifty bullets!	Куди їдемо, генацвалі? Підкину за п'ятдесят набоїв!	Калькування
112.	Ok, saddle up!	Давай до нас!	Контекстуальна заміна
113.	I'll take ya there for fifty bullets!	Підкину за п'ятдесят набоїв!	Калькування
114.	You reap what you sow, Artyom: force answers force, war breeds war, and death only brings death. To break this vicious circle, one must do more than just act without any thought or doubt	Кожен пожинає те, що посіяв. Насильство породжує насильство і за смерть платять смертю. Ті, хто не має сумнівів і не знає каяття, ніколи не вирвуться з цього кола	Контекстуальна заміна
115.	That's our destination then	Значить, нам туди дорога...	Контекстуальна заміна
116.	Kievskaya	Київська	Калькування
117.	The control unit is broken to smithereens!	Пульт управління рознесений на тріски!	Калькування
118.	Forward, my soldiers, great deeds await!	Вперед, воїни мої, на вас чекають великі справи!	Калькування
119.	Great deeds? Somehow, I'm not too enthusiastic about leaving my mark in history...	Великі справи? Мені здається, що мій слід в історії буде більше схожий на мокру пляму!	Контекстуальна заміна (антонімічний переклад)
120.	Look at this, somebody left a skeleton here!	Тут хтось зовсім новий скелет упустив	Контекстуальна заміна (опущення)
121.	Offense is the best defence	Найкраща оборона – це напад!	Калькування
122.	A glass of moonshine for each nosalis!	По склянці самогону за кожного упиря!	Калькування
123.	Another push! Can't die twice anyway!	Уперед! Двічі не вмирати!	Калькування
124.	Hopeless	Безнадія!!!	Калькування

Адаптований переклад			
125.	Let's give it a pull...	Давай-но наляжемо ... Тягнемо-потягнемо ...	Контекстуальна заміна
126.	Mutants don't knock <i>first</i>	Покручі не стукають	Контекстуальна заміна (опущення)
127.	You think you're some old movie cowboy?	Ти що американських фільмів передивився?	Контекстуальна заміна
128.	The devil knows	Одному дідьку відомо	Контекстуальна заміна
129.	Grab your gear	Хапай свої лахи	Калькування
130.	My head...	Моя довбешка...	Калькування
131.	See if that shroom vodka knocks him down	Подивимось чи не пробивний він для оковитої	Контекстуальна заміна
132.	I'm making the rounds, buying merchandise.	Я тут човникую помаленьку туди-сюди, купую товар.	Контекстуальна заміна
133.	...seems to me we're being lured.	Засідка, зуб дам!	Контекстуальна заміна
134.	the Market	Проспект Миру	Контекстуальна заміна
135.	We're in deep shit.	Ми вляпалися по самі помідори.	Контекстуальна заміна
136.	Some ammo, great	А тут і маслинок насипало...	Контекстуальна заміна (додавання)
137.	Hide, kid!	Пацан, ничуйся!	Калькування
138.	bandits	братва	Калькування
139.	friends	кореші	Калькування
140.	Listen...	Слухай, <i>пацанчик</i> ...	Контекстуальна заміна (додавання)
141.	It's Bourbon the huckster	Та це ж наш човник Бурбон!	Контекстуальна заміна
142.	boss	пахан	Калькування
143.	... humidity is making me rheumatic	... вологувато для моїх старих кісток	Контекстуальна заміна
144.	...all the lovely police state "bonuses" like people informing on their neighbours	Всі «принади» держави суворого режиму очевидні	Контекстуальна заміна

145.	They're about to send a train full of new recruits straight into the fire	Як тільки наберуть повний склад гарматного м'яса, одразу відправлять його на передову	Контекстуальна заміна (додавання)
146.	But you'll be riding the train unannounced	Можеш поїхати цим поїздом зайцем	Контекстуальна заміна
147.	guys	братики	Калькування
148.	How 'bout some music?	Може, музон врубаємо?..	Калькування
149.	bullshit	дурниця	Контекстуальна заміна
150.	Shit, it's dark in here...	Чорт, темно, як у негра... вдома	Контекстуальна заміна
151.	How about sitting down and having a smoke... We're way too nervous.	Може, це саме, перекур оголосимо? Така нервова робота!	Контекстуальна заміна (додавання)
152.	It's no rest for the wicked, <i>as you know!</i>	У пеклі перекурів не буває!	Контекстуальна заміна (додавання)
153.	... sweeping tunnels with a toothbrush!	... зубною щіткою сортири чистити	Контекстуальна заміна
154.	To hell with you! Another comedian!	Усіх у пекло! Ще один блазень гороховий!	Контекстуальна заміна
155.	Ulman, <i>enough with the jokes!</i>	Ульмане, <i>досить балагурити...</i>	Контекстуальна заміна
156.	It should be fun!	Це буде хвацько!	Контекстуальна заміна
157.	Go to the armoury and get <i>geared up!</i>	Дуй у збройову і <i>причепурись</i> як слід!	Контекстуальна заміна
158.	Alex, we must stay here and defend the hall	Саничу! Ми залишаємося в цій залі	Контекстуальна заміна (опущення)
159.	no free rides	зайцем не поїдеш	Контекстуальна заміна
160.	Rusty piece of shit	Іржава байда	Контекстуальна заміна
161.	Wow, that was some ride!	Ну й гойдалка, Йосип на кобилі!	Контекстуальна заміна
162.	Seems to me we're being lurned in	Засідка – зуб даю!	Контекстуальна заміна
163.	we'd have been shredded like cabbage	від нас би мокрої плями не залишилося	Контекстуальна заміна (антонімічний переклад)

164.	The vodka kicks everyone's ass, huh?	Спиртяшка що треба! Ух!	Контекстуальна заміна (опущення)
165.	...but this rat-hole is on lockdown	А цю гребану станцію закрито	Контекстуальна заміна
166.	shit	муть	Контекстуальна заміна
167.	Sitting in this crabhole is useless	Та нема чого сидіти в цьому гною!	Контекстуальна заміна
168.	tough guys	серйозні мужики видно	Контекстуальна заміна (додавання)
169.	Ah, that's just a single lurker... <i>They rarely attack groups of people...</i>	А-а, це просто кікімора... Вони на загони людей не нападають ніколи, але якщо ти один...	Контекстуальна заміна (додавання, антонімічний переклад)
170.	I know that style! Bandits!	Дізнаюсь почерк шибеників!	Контекстуальна заміна
171.	Now keep your eyes peeled...	Тепер будь на стремені!	Контекстуальна заміна
172.	Alarm system	А це шухер у них такий. Типу, система тривоги	Контекстуальна заміна (додавання)
173.	Ancient, but quite efficient	Давня, як світ, і проста, як сатинові труси. Але працює	Контекстуальна заміна (додавання)
174.	O-ooop!	Опачки!	Калькування
175.	An excellent way to get rid of the blind and daredevils	Залізна маза позбутися сліпих і безбаштових!	Контекстуальна заміна
176.	They barricaded themselves	Та вони тут налаштували барикад, ну чиста революція!	Контекстуальна заміна (додавання)
177.	The bridge is a nasty place...	Міст – суто стрьомне місце, пацанчик	Контекстуальна заміна (додавання)
178.	Come on, I'm here!!! Bitches!	Ну давайте! Чмошники! Вилізайте! Тато прийшов!	Контекстуальна заміна (додавання)
179.	Ok, they're gone now... we can go	Все, тепер все ніштяк. Можна йти	Контекстуальна заміна
180.	nosalises	упирі	Контекстуальна заміна
181.	Artyom, my gut tells me something is very wrong with this place!	Артеме, щось у мене серце ние...	Контекстуальна заміна (опущення)

182.	Stay calm – Uncle Bourbon will get us in	Ти головне рота не розкривай, татко все зробить	Контекстуальна заміна (додавання)
183.	Fate’s on our side!	Нам сьогодні карта пре!	Контекстуальна зміна
184.	... I was just coming to visit you!	А я якраз до тебе лижі милив!	Контекстуальна заміна
185.	let’s move our asses	ворушили булками	Контекстуальна заміна
186.	No way I can pay back those railcar guys	На цих перців з дрезини у мене лаве точно немає	Контекстуальна заміна
187.	I’ll go have a talk with a certain someone	А я піду перетру децо з деким	Контекстуальна заміна
188.	made an arrangement with a guy here	добазарився з одним перцем	Контекстуальна заміна
189.	greedy asshole	жмотяра нереальний	Контекстуальна заміна
190.	get the hell out of here	згвинтити звідси	Контекстуальна заміна
191.	Cut the bullshit!	Заткни сьорбало!	Контекстуальна заміна
192.	What they really want are sheep who embrace death. Forward march – to the meat grinder!	Марш-марш – на фарш, от і вся військова слава. Та у свиней на бойні смерть осмисленіша!	Контекстуальна заміна (додавання)
193.	As for me, I’m here for the dough!	А я за бабло. Я вірю... Воно переможе зло!	Контекстуальна заміна (додавання)
194.	My father was a Red Army soldier, and his father as well. It’s the family tradition	Мій батько у Червоній Армії служив... А його батько ще у Радянській армії був полковником. Традиція...	Контекстуальна заміна (додавання)
195.	All right, you Red scum, offer a prayer to your Marx or whoever...	Гаразд, червонопузий, молись своєму Марксу та Енгельсу...	Контекстуальна заміна (додавання)
196.	Surrender and you won’t get hurt. I swear!	Гей, виродок червоний, виходь - тоді не боляче вб’ємо!	Контекстуальна заміна (додавання)
197.	Look, man, why the fuck do you always drink so much?	Не, ну ось на кого ти так накидався, брате?	Контекстуальна заміна
198.	It’s a nice base the Rangers got themselves	Як ці джентльмени тут затишно влаштувалися!	Контекстуальна заміна

199.	Saddle up then!	Тоді по конях!	Контекстуальна заміна
200.	Oh, shut up! We're gonna make it!	Не дрейф, прорвемося!	Контекстуальна заміна

Переклад тестових матеріалів відеогри «Left 4 Dead 2»

№	Англійська версія	Українська версія	Тип перекладу
1.	on the top left	вгорі ліворуч	Калькування
2.	what else is left?	що ще залишилося?	Калькування
3.	left hand approaching	ліва рука наближається	Калькування
4.	that he has left	що він залишив	Калькування
5.	I should not have left you alone	Я не повинен був залишати тебе одну	Калькування
6.	left-hand quartz	лівий кварц	Калькування
7.	right and left threaded nut	права та ліва гайка з різьбою	Калькування
8.	were left stand	залишилися стояти	Калькування
9.	left truncated distribution	лівий усічений розподіл	Калькування
10.	turn on your left	поверніть наліво	Калькування
11.	carrier of an o&d	носій о&д	Калькування
12.	investment rate in r+d	ставка інвестицій у r+d	Калькування
13.	This war has left its sign in my family too	Ця війна не оминула і мою родину	Контекстуальна заміна (антонімічний переклад)
14.	If you're dead, it's a kind of fancy refrigerator	Якщо ти мертвий, то це щось на кшталт модного холодильника	Калькування
15.	Sole speck of life journeying across the ghostly wastes of a dead world, he trembles at his audacity, realizes that his is a maggot's life, nothing more.	Єдина частинка життя, що мандрує примарними пустками мертвого світу, він тремтить від своєї зухвалості, усвідомлює, що це життя опариша, не більше того.	Калькування
16.	Aside from clearing any negative air left by the Komorowski and Klich visits, Sikorski's stay in the United States has practical economic purposes.	Окрім очищення від будь-якого негативу, який залишили візити Коморовського та Кліха, перебування Сікорського в Сполучених Штатах	Калькування

		має практичні економічні цілі	
17.	Walter doesn't remember, and the brain tissue that Newton extracted is dead	Уолтер не пам'ятає, а тканина мозку, яку витягнув Ньютон, мертва	Калькування
18.	You summoned all your scouts here for an ascension, but you left out the best part	Ви скликали сюди всіх своїх розвідників для піднесення, але ви залишили найкращу частину	Калькування
19.	I didn't even know at that moment if he was left- or right-handed	У той момент я навіть не знав, лівша він чи правша	Калькування
20.	The corporal went out into the open, and came back leading by its bridle the dead man's horse	Капрал вийшов на відкрите місце і повернувся, ведучи за вуздечку коня небіжчика	Калькування
21.	I left load coordinates for a rendezvous outside of town	Я залишив координати вантажу для зустрічі за містом	Калькування
22.	You left it in the pocket of your second best dressing gown, you clot!	Ти залишив його в кишені свого другого найкращого халата, ти згусток крові!	Калькування
23.	You know, they don't eat corn, dead cows or chicken manure like they feed right here in the valley...	Знаєте, вони не їдять кукурудзу, мертвих корів чи курячого посліду, як вони годують тут, у долині...	Калькування
24.	The Commission left Conakry on 5 December 2009 issuing a press statement that it had concluded its on-site investigation and releasing its preliminary findings	Комісія залишила Конакрі 5 грудня 2009 року, зробивши заяву для преси про те, що вона завершила своє розслідування на місці та оприлюднила свої попередні висновки	Калькування
25.	Click Filters on the left and then click the Add + button	Натисніть «Фільтри» ліворуч, а потім натисніть кнопку «Додати +»	Калькування

26.	We asked your daughter, but she left	Ми запитали вашу доньку, але вона пішла	Калькування
27.	Can anyone hear me?	Хто мене чує?	Контекстуальна заміна (опущення)
28.	Cover me for a sec, I gotta heal	Прикрий мене, я підлікуюсь!	Контекстуальна заміна (опущення)
29.	Stay close, we're a party of two	Тримайся поряд – нас залишилося двоє	Контекстуальна заміна (опущення)
30.	Ain't no one else but you and me left	Не залишилося нікого, крім нас із тобою	Калькування
31.	We know that the dead man worked in the laboratory; that can only mean one thing, he is the inventor, that is, Garin	Ми знаємо, що небіжчик працював у лабораторії; це може означати лише одне: він – винахідник, Гарін	Калькування
32.	The entirety of the government's case... seems to rest on a now dead witness	Вся справа уряду... здається, спирається на тепер уже мертвого свідка	Калькування
33.	The Battle left over 63,000 men dead or injured	У битві залишилося 63000 загиблих або поранених	Калькування
34.	Songhu	Сонху	Транскодування (транскрипція)
35.	He discreetly left his seat to walk into the building's large marble foyer	Він непомітно залишив своє місце і зайшов у велике мармурове фойє будівлі	Калькування
36.	Before she changed her name, before she left home...	До того, як вона змінила ім'я, до того, як вона пішла з дому...	Калькування
37.	examining magistrate	слідчий	Контекстуальна заміна
38.	Giraud	Жіро	Транскодування (транскрипція)
39.	I can call their names, for both of them are dead	Я можу назвати їх імена, бо вони обоє мертві	Калькування

40.	So, there I can put text, and I can see where it is going to be if I look at the left side, if I look at the thumbnail at the same time.	Таким чином, я можу помістити текст, і я можу побачити, де він буде, якщо я подивлюся на ліву сторону, якщо я одночасно подивлюся на мініатюру.	Генералізація
41.	I looked back again and saw Dead Phil clinging to the back of the car	Я знову озирнувся і побачив Мертвого Філа, який чіплявся за задню частину машини	Калькування
42.	If it wasn't for my wife, I would have left five years earlier	Якби не моя дружина, я б пішов на п'ять років раніше	Калькування
43.	"Heathcliff dead!" I exclaimed, astonished. "How long ago?"	«Хіткліф мертвий!» – я був здивований. «Як давно це сталося?»	Контекстуальна заміна
44.	I got a dead guy with a surfboard where his face used to be and the State Department breathing down our throats	У мене мертвий хлопець з дошкою для серфінгу на місці обличчя, а Державний департамент дихає нам у спину	Контекстуальна заміна
45.	Instead of being weighed down by ambition, you just float along like a dead body in a river	Замість того, щоб бути обтяженим амбіціями, ви просто пливете, як мертве тіло в річці	Калькування
46.	Today, the right wants tax cuts and the left, now reconstituting itself, may push for higher spending	Сьогодні праві хочуть знизити податки, а ліві, зараз відновлюючись, можуть домагатися збільшення витрат	Калькування
47.	It sat sedate and respectable amongst its neighbours in this quiet and well-to-do street, front door to the left atop three steps	Воно сиділо спокійно й респектабельно серед своїх сусідів на цій тихій і заможній вулиці, вхідні двері ліворуч на трьох сходинках	Калькування
48.	Riton's left rue Fontaine already a while ago	Рітон давно пішов з вулиці Фонтейн.	Калькування

49.	We don't hijack dead bodies	Ми не викрадаємо трупи	Калькування
50.	But maybe they wouldn't simply find brain cells that were prized and broken as though they had been teased with an ice-pick	Але, можливо, вони не просто знайдуть клітини мозку, які цінували та зламали, наче їх дражили льодорубом	Калькування
51.	it was possible that the injuries were larger, the doctor said, like the dead and pulpy edges of bruised fruit	можливо, що травми були більші, сказав лікар, як мертві та м'ясисті краї побитих фруктів	Калькування
52.	Everybody, all politicians on Left and Right, agree that meritocracy is a great thing, and we should all be trying to make our societies really, really meritocratic	Усі, всі політики ліворуч і праворуч, погоджуються, що меритократія – це чудова річ, і ми всі повинні намагатися зробити наші суспільства дійсно, дійсно меритократичними	Калькування
53.	You say he pissed away an opportunity and left the company high and dry without notice for a girl?	Ви кажете, що він випустив нагоду і залишив компанію без попередження заради дівчини?	Контекстуальна заміна (опущення)
54.	From June 2012 to March 2013, an estimated 27,800 people left <i>Myanmar</i> and <i>Bangladesh</i> by boat in search of safety and stability elsewhere	З червня 2012 року по березень 2013 року приблизно 27 800 людей покинули М'янму та Бангладеш на човнах у пошуках безпеки та стабільності в інших місцях.	Калькування, Транскодування
55.	The slaughter was so horrific that the green grass was left red in a swath down the hill	Бійня була настільки жахливою, що зелена трава лишалася червоною на смузі внизу пагорба	Калькування
56.	Ivan left a message for his cousin to call him on urgent	Іван залишив повідомлення двоюрідному брату,	Калькування

	private business, and cut the com	щоб він зателефонував йому у терміновій приватній справі, і обірвав зв'язок	
57.	She closed the lid, placed the keys exactly where Yusef had left them, then returned the mascara case to her purse	Вона закрила кришку, поклала ключі саме там, де їх залишив Юсеф, а потім повернула футляр з тушшю до сумочки	Калькування
58.	Shoot me again, and you gonna be meetin' your maker right soon	Ще раз поцілиш в мене і можеш готуватися до зустрічі з творцем	Калькування
59.	shooting each other	стріляючи по своїх	Контекстуальна заміна
60.	Charger is pounding me into the ground!	Громила зараз зажене мене у землю!	Контекстуальна заміна
61.	I hope this makes you feel better. Ain't sure what I'm doin'	Сподіваюся, це допоможе – а то я не розумію, що роблю	Контекстуальна заміна
62.	<i>Here</i> , I don't need this	<i>Тримай</i> – мені це не потрібно	Контекстуальна заміна
63.	Nick	Нік	Транскодування (транскрипція)
64.	Grab this!	Хапайся!	Контекстуальна заміна
65.	If you aren't ready, I don't want to hear it	Якщо ви не готові, то краще просто мовчіть	Контекстуальна заміна
66.	Can one of you, people, come get me, please?	Хто-небудь допоможе мені вибратися звідси?	Контекстуальна заміна
67.	You know I'm going to be a big help. Just get me out of here!	Ви ж знаєте, що я вам знадоблюся. Витягніть мене звідси!	Калькування
68.	Hang on, I'm gonna fix myself up	Стривайте, мені потрібно підлікуватися	Контекстуальна заміна
69.	Everybody, keep moving!	Не зменшуйте темп!	Контекстуальна заміна (опущення)
70.	Why would you think shooting me is a good idea?	Чому ти думаєш, що стріляти по мені – це хороша ідея?	Калькування
71.	What was I thinking coming down here?	Чим я тільки думав, коли йшов сюди?	

72.	Hold still, I've done this before	Стій смирно! Я так уже робив	
73.	Keep 'em off us while I heal you	Тримайте їх подалі, поки я тебе лікую	Контекстуальна заміна
74.	You hear that? I guess zombies weren't bad enough	Чули? Мені здавалося, що зомбі – це гірше що трапилося з нами...	Контекстуальна заміна (антонімічний переклад)
75.	Maybe if we don't move, it won't see us	Якщо ми не рухатимемося, може не помітити	Калькування
76.	A crying woman. What do you think, she's sad the <i>mall's</i> closed?	Жінка плаче. Як на твою думку, все через закриті магазини?	Генералізація
77.	Oh, yeah, I know plenty about swamps. They're full of bugs and gators and snakes and, well, zombies now!	О, так... Я багато знаю про болота. Там повно комах, алігаторів та змій. А зараз ще й зомбаків!	Калькування
78.	Listen up everybody. Be on the lookout for blood farmers. I'm serious	Слухайте всі! Бережіться кривавих фермерів. Я серйозно.	Калькування
79.	I'm wishing we had some <i>BBQ chicken</i> right now	від <i>гарячого курчати</i> я б зараз не відмовився	Генералізація
80.	I had no plans on feeding the gators, thank you very much	Я не планував годувати алігаторів, дуже дякую	Калькування
81.	Safehouse! We gotta be going the right way!	Притулок! Отже, ми на правильному шляху!	Калькування
82.	All right, I ain't seen a good brawl in a while	Класно! Давненько не бачив гарної бійки	Калькування
83.	Grab whatever you can find to hit something with	Візьміть все, що можна знайти, щоб вдарити по чомусь	Калькування
84.	Looks like they're headin' to the mall. Maybe they're still evacuatin' people there.	Здається, вони прямують до торгового центру. Можливо, там досі триває евакуація.	Калькування
85.	Don't worry, they're heading to the mall, we can catch them there	не турбуйтеся. Він попрямував до торговельного центру,	Калькування

		там ми його перехопимо	
86.	We gotta work together	Нам треба працювати у команді	гг
87.	My name's Coach. What you folks call yourselves	Мене звать Тренер, а вас як звати?	Контекстуальна заміна (опущення)
88.	I don't think you're supposed to use an elevator when the buildin's on fire	Не думаю, що стоїть користуватися ліфтом під час пожежі у будівлі не можна	Калькування
89.	There we go. Most people call me Coach. And we're gonna be okay. <i>Just gotta keep our heads</i>	Ну от. Усі звать мене Тренером. З нами все буде добре, <i>головне – не сумувати</i>	Контекстуальна заміна (антонімічний переклад)
90.	What are those guys doing in those suits?	А що це ви тут робите у цих костюмах?	Контекстуальна заміна
91.	Coach: Hey, Nick, you smell THAT? That's the smell of Coach gettin' mad.	Тренер: Гей, Ніку, чуєш ЦЕЙ запах? Це від мене так пахне, коли я звірю	Контекстуальна заміна
92.	We're almost <i>outta the mill</i>	Ми майже. вибрались <i>із території заводу</i>	Контекстуальна заміна
93.	<i>This</i> looks familiar	<i>Місце</i> виглядає знайомим	Конкретизація
94.	We're going the right way	Отже, ми на вірному шляху!	Калькування
95.	We can get across the water there!	Ми можемо перебраться тут!	Конкретизація
96.	That was the first time I was in a helicopter. I always imagined it with less zombies	Хм, це мій перший раз у гелікоптері, але мені завжди здавалося, що там не повинно бути стільки зомбі	Контекстуальна заміна (додавання)
97.	We coulda already been there and back by now	Ми б вже встигли звідти повернутися	Контекстуальна заміна (опущення)
98.	<i>All right, let's hustle, people!</i> Storms come up quick around here.	<i>Давайте швидше перебирайте ногами!</i> А то під грозу потрапимо.	Контекстуальна заміна

99.	People, if this rain really comes, we gonna be in trouble	Народ, якщо ливане, у нас будуть великі неприємності	Контекстуальна заміна
100.	Close the door and we can bust the cans outta this locker	Зачиняйте двері. Подивимося, чи вдасться дістати з шафи каністри.	Контекстуальна заміна
101.	Getting' back to the boat ain't gonna be as easy as gettin' here	Повертатися складніше, аніж дістатися сюди	Контекстуальна заміна
102.	The boat ain't far. One last push and we're outta here	Човен вже близько. Залишився останній ривок і ми звалимо звідси	Калькування
103.	It seems like every time I turn around you are down on the ground	Здається, щоразу як я обертаюся, ти валяєшся на землі	Калькування
104.	Now, let's get you up	Ну гаразд, підніму тебе знову	Контекстуальна заміна
105.	Let's get you back on your feet	Дай я допоможу тобі встати	Контекстуальна заміна (опущення)
106.	This is nothing	Все гаразд	Контекстуальна заміна
107.	You'll be as good as new once I get you up	Зараз встанеш і будеш як новенький	Контекстуальна заміна (опущення)
108.	Come on, champ	Ну давай же, друже	Контекстуальна заміна
109.	Let's get you on your feet	Вставай...	Контекстуальна заміна (опущення)
110.	I'm sorry, <i>is that what you want me to say?</i>	Вибач! <i>На це ти чекав?</i>	Контекстуальна заміна
111.	Why couldn't I have been in Vegas when the infection hit? ... Instead, <i>I am trapped inside some hillbilly Tunnel of Love</i>	Чому я в розпал епідемії не міг опинитися у Вегасі..., а саме в цьому селюцькому тунелі кохання?..	Контекстуальна заміна (опущення)
112.	Atlantic city	Атлантик-Сіті	Транскодування (транскрипція)

113.	The whole god damn world is full of zombies	Весь світ заповнили ці тварюки	Контекстуальна заміна (опущення)
114.	See you in <i>a few minutes</i>	<i>Скоро</i> побачимося	Генералізація
115.	Rochelle	Рошель	Транскодування (транскрипція)
116.	I'm glad I can't tweet, <i>because I could never fit today in 140 characters</i>	Добре, що я не маю твітера – <i>я б ніколи не помістила б таке 140 символів</i>	Контекстуальна заміна
117.	gun	гармати	Контекстуальна заміна
118.	even if <i>you</i> MISS	якщо навіть промахнутися	Генералізація
119.	the zombies die out of respect	зомбі помруть з поваги	Калькування
120.	I haven't known you guys long but, well, it looks like I'm going to be trusting you with my life	Я навіть вас не знаю, але здається, що доведеться довірити вам своє життя	Калькування
121.	I admit, these are pretty crappy circumstances to meet in	Визнаю, що зустрілися ми при дивних обставин і в невідповідній обстановці	Контекстуальна заміна (додавання)
122.	you watch my back and I'll watch yours	будемо прикривати один одного	Контекстуальна заміна
123.	Maybe we'll get out of this alive	... може, і виживемо	Контекстуальна заміна (опущення)
124.	And uh, and if we stay together, and keep our heads. I think we're going be fine. Okay	Думаю, якщо ми триматимемося разом, то прорвемося. Правильно?	Контекстуальна заміна
125.	<i>I get the feeling</i> we might have company when this door opens	Коли відчиняться двері – у нас буде компанія	Контекстуальна заміна (опущення)
126.	That right there, ladies and gentlemen, is Mr. Jimmy Gibbs, Jr.!	Леді та джентльмени! Перед вами Джиммі Гіббс-молодший!	Контекстуальна заміна
127.	How ya doin', Mr. Boatman?	Як ваші справи, Пане Лодочнику?	Калькування
128.	Mr. Gibbs	Містер Гіббс	Транскодування (транскрипція)

129.	noxious [acid]	їдка [кислота]	Контекстуальна заміна
130.	safe room	сховище	Калькування
131.	Ain't no shame in gettin' some help	Немає нічого поганого прийняти допомогу	Контекстуальна заміна
132.	here ya go!	Тримай!	Контекстуальна заміна
133.	y'all I need some help	мені потрібна <i>ваша</i> допомога	Конкретизація
134.	Need some help, can't get myself out of here	Допоможіть мені! Не можу вибратися звідси!	Калькування
135.	<Versus>	<Бій>	Калькування
136.	<Scavenge>	<Збір>	Калькування
137.	<Single Player>	<Один Гравець>	Калькування
138.	<Quit>	<Вийти>	Калькування
139.	<Extras>	<Додатково>	Калькування
140.	<Options>	<Параметри>	Калькування
141.	<Achievements>	<Досягнення>	Калькування
142.	<Play Campaign>	<Грати кампанію>	Калькування
143.	<Aspect Ratio>	<Формат екрану>	Калькування
144.	<Resolution>	<Дозвіл>	Калькування
145.	<Display mode>	<Режим відображення>	Калькування
146.	<Film Grain amount>	<Зернистість зображення>	Калькування
147.	<Advanced settings>	<Детальні налаштування>	Калькування
148.	<Use Recommended Settings>	<Використовувати рекомендовані параметри>	Калькування
149.	<Cancel>	<Скасування>	Калькування
150.	<Done>	<Застосувати>	Калькування
151.	<Witch Nails Shredding>	<'Відьма' атакує нігтями>	Контекстуальна заміна
152.	<Tank in Pain!>	<'Танк' кричить від болю!>	Конкретизація
153.	<Inferno ignited>	<Підпал 'інферно'>	Калькування
154.	<Francis Calling for Rescue! >	<Френк викликає рятувальників!>	Контекстуальна заміна
155.	<Death Camera>	<Камера після смерті>	Контекстуальна заміна
156.	<First Person>	<Вид від першого лиця>	Контекстуальна заміна

157.	<Come on. Up here>	<Давай же сюди>	Контекстуальна заміна
158.	<Return to the Elevator!>	<Повертайтесь до ліфта>	Калькування
159.	<Take pain pills for a temporary health boost>	<Прийміть знеболювальне щоб збільшити здоров'я>	Калькування
160.	<Being Healed>	<Вас лікують>	Калькування

SUMMARY

Liubov Holovashchenko. Features of translating post-apocalyptic video games. – Mykolaiv, 2023.

The paper is devoted to the study of translation peculiarities of video games, taking the expediency of their localisation, which is a significant condition for the successful distribution of audio-visual products on national markets. Comprehensively applying the comparative method and the method of linguistic and stylistic analysis, the authors of the study justify the importance of localisation and explain its difference from ordinary translation.

It was determined that computer games are a way of psychological relief and a source of new emotions. Due to their prevalence and popularity, video games require high-quality translation, which involves not only compliance with technical requirements, but also adaptation taking into account the cultural characteristics of the target audience. It was found that localisation solves the outlined problem. In a simplified version, the term “localisation” is used as a synonym for “translation” in the video industry. However, the authors point out that localisation is a deeper concept and consists of combining language and technology to create a product that can cross cultural and language barriers. A high level of localisation requires the adaptation of text, graphics and even the design of the user interface, which in turn is impossible without a high-quality translation. Different levels of localisation involve the creation of a product that can be characterized as standardised (which does not require translation, and the only available language is the original language); semi-localised; localised; highly localised; and culturally-customised (with full translation into target languages, along with necessary cultural adaptation).

According to the results of practical research, it was found that translators use various methods of translating video games: calquing (literal translation); transcoding, contextual substitution, concretization, and generalization. Most often, the transcoding method is used to translate names and proper names, but if

it is needed to convey a certain atmosphere of another culture, other types of translation are used to preserve the national flavour. Translation analysis of the video games «Metro 2033» and «Left 4 Dead 2» was carried out. In the course of the study, the main translation and transformation strategies were identified, which were used to make the game more pleasant for Ukrainian users.

In the practical chapter, diagrams were highlighted that clearly show which translation methods were used. It was found that the most commonly used methods of calquing (30% and 54%), contextual substitution (62% and 36%), transcoding (2% and 4%), generalization (2% and 3%), and concretization (4% and 3%).

The obvious difference in approaches to translation can be explained as follows. The game “Metro 2033” was primarily designed by Ukrainian developers for the international (especially English-speaking) audience. However, a request to translate the game was later received from Ukrainian users. Thus, they used more strategies and contextual substitutions for translating it as well as possible from English to Ukrainian by finding different matches. In contrast, the official “Left 4 Dead 2” translation is based on the fan translation of Ukrainian players that was so popular that the foreign developers undoubtedly used it. These approaches seem most appropriate in the case of games that are saturated with phenomena of certain cultures and therefore present the greatest difficulties for translators and localists.

Giving all the above-mentioned, it is concluded that the study of methods of high-quality translation, as well as rethinking existing versions of cult video games, is a promising area of philological and translation search. Based on the results of the work done, the purpose of this study is achieved: the analysis of theoretical material related to the translation and localization of video games, the concepts of allusions, realities, swearing and obscene vocabulary is carried out and possible strategies for translating such culturally rich vocabulary in the process of video game localization are highlighted. The idea that can be traced in the works of some researchers about the absence of the need to formalize a set of translation strategies in the process of localization of video games and the importance of

providing localization with broad creative powers up to transcreation was confirmed by the example of video games of the post-apocalyptic genre.

Despite the shortcomings of Ukrainian-language localization, we managed to collect many examples of successful and unsuccessful translation solutions, when transferring the above-mentioned units in the localization of culturally rich projects. The collected practical material can serve as a source of examples (sometimes unusual) for teachers of translation theory and practice, novice translators, as well as anyone who is interested in the topic of translation and localization of video games and wants to popularize the Ukrainian language and culture among players.

Key words: translation; adaptation; localization; computer game; video game; post-apocalyptic; Metro 2033; Left 4 Dead 2.