

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ
КАФЕДРА ІТАЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ

До захисту допустити:
В. о. завідувача кафедри
_____ Грачова А. В.
« ___ » _____ 20__ р.

**«ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТА ЛОКАЛІЗАЦІЇ ТЕКСТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ
ІГОР»**

Кваліфікаційна робота
здобувача вищої освіти другого
(магістерського) рівня вищої освіти
освітньо-професійної програми
«Філологія. Переклад (італійська)»
Ткаченко Крістіни Владиславівни
Науковий керівник:
Грачова Аліна Вадимівна, кандидат
філологічних наук, старший викладач
кафедри італійської філології
Маріупольського державного
університету
Рецензент:
Сидоренко Олена Миколаївна, кандидат
філологічних наук, доцент, в. о.
завідувача кафедри мовних та
гуманітарних дисциплін № 3 Донецького
державного медичного університету

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою _____
Секретар ЕК _____
« ___ » _____ 202__ р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	2
РОЗДІЛ 1. ФЕНОМЕН КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ.....	6
1.1. Відеогра як продукт мультимодальної комунікації.....	6
1.2. Лексико-стилістичні особливості комп'ютерних ігор.....	13
Висновки до Розділу 1.....	19
РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР.....	21
2.1. Специфіка процесу локалізації та його взаємозв'язок із перекладом....	21
2.2. Ключові рівні локалізації комп'ютерних ігор.....	23
2.3. Базові концепції, стратегії і тактики локалізації ігрового контенту.....	30
Висновки до Розділу 2.....	38
РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ТЕСТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ІТАЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ.....	40
3.1. Механізми відтворення текстів комп'ютерної гри <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> італійською мовою.....	40
3.2. Принципи локалізації тестових фрагментів онлайн відеогри <i>World of Warcraft</i> італійською мовою.....	49
Висновки до Розділу 3.....	60
ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	64

ВСТУП

У сучасних умовах невідпинного удосконалення інформаційно-комунікаційних технологій особливої значущості набула індустрія комп'ютерних ігор, яка від початку сімдесятих років ХХ століття зазнала активного розвитку та отримала статус важливого інструмента інноваційної економіки. Сьогодні комп'ютерна гра є невід'ємним і затребуваним компонентом масової культури, носієм не лише розважального, але й виховного та навчального функційних навантажень. На сьогодні ігрова промисловість переживає небувалий підйом, у тому числі спровокований тотальною пандемією 2020 року, внаслідок якої було зафіксоване повсюдне зростання прибутків від продажу ігрової продукції. Переважна більшість різнопланових, якісних відеоігор розроблено американськими та японськими виробниками, традиційно націленими на оперативний випуск свого продукту на міжнародний ринок із метою подальшого забезпечення економічної рентабельності гри. Задля швидкої реалізації цього завдання розробники комп'ютерних ігор вдаються до допомоги кваліфікованих фахівців із локалізації, процес якої передбачає не лише здійснення адекватного, повного і стилістично виваженого перекладу ігрового змісту, але й грамотну адаптацію програмного забезпечення оригінальної продукції відповідно до національних, релігійних, політичних, юридичних реалій іншої держави.

Специфіка відеогри у перекладознавчому дискурсі, а також ключові аспекти локалізації ігрового контенту перебувають у фокусі наукової зацікавленості багатьох вітчизняних та іноземних спеціалістів (у цьому контексті варто згадати такі постаті, як М. Бернал-Меріно, Я. Богост, С. Єльцова, Ф. Керр, Д. МакДугалл, Ю. Онищенко, Г. Чандлер тощо). Втім, попри ґрунтовність запропонованих ними концептуальних положень, питання грамотної адаптації текстів оригінальних комп'ютерних ігор італійською мовою потребує обов'язкового більш деталізованого дослідження.

Відтак, **актуальність** репрезентованої розвідки зумовлена загостренням інтересу до проблем адекватного відтворення ігрового змісту і потребою у поглибленому вивченні ключових особливостей локалізації текстових фрагментів відеоігор італійською мовою.

Об'єктом дослідження є англійськомовні та італійськомовні тексти комп'ютерних ігор *The Elder Scrolls V: Skyrim* і *World of Warcraft*.

Предметом дослідження є застосовані перекладачами-локалізаторами інструменти адаптації оригінального текстового змісту італійською мовою.

Матеріалом дослідження слугували комп'ютерні ігри *The Elder Scrolls V: Skyrim* і *World of Warcraft* в оригінальній (англійськомовній) та італійськомовній версіях.

Метою роботи є визначення особливостей процесу локалізації ігрового контенту відповідно до національної специфіки італійської цільової аудиторії.

Реалізація поставленої мети передбачає вирішення наступних **завдань**:

- 1) з'ясувати ключові властивості відеоігри як явища мультимодальної комунікації;
- 2) визначити специфіку процесу локалізації у його взаємозв'язку із перекладом;
- 3) конкретизувати базові рівні локалізації комп'ютерних ігор і проаналізувати їхні переваги і недоліки;
- 4) встановити особливості наявних концепцій, стратегій і тактик локалізації ігрового контенту;
- 5) виявити і схарактеризувати ключові механізми італійськомовного відтворення оригінальних текстових фрагментів відеоігор *The Elder Scrolls V: Skyrim* і *World of Warcraft*.

Методи дослідження зумовлені загальною метою та конкретними завданнями роботи. За допомогою аналізу здійснено деталізований розгляд текстових кластерів відеоігор, за рахунок систематизації конкретизовано основні рівні локалізації ігрового контенту, а також жанрово-стилістичні

особливості відеогри. Порівняльний метод застосовано для зіставлення процесів перекладу і локалізації. Метод лінгвістичного опису використано у ході добору, систематизації та характеристики матеріалу дослідження. За допомогою контекстуального аналізу з'ясовано специфіку змін, що відбуваються при заміні одиниці оригінального тексту еквівалентною їй одиницею тексту перекладу.

Наукова новизна. Вперше здійснено комплексний аналіз основних механізмів локалізації комп'ютерних ігор італійською мовою на різноплановому (за функційною і тематичною своєрідністю) матеріалі, реалізовано спробу власного наукового осмислення проблем локалізації і перекладу текстів відеоігор.

Практичне значення роботи полягає у можливості застосування її результатів при викладанні теоретичних та практичних курсів з перекладознавства, в рамках вивчення дисциплін «Практика перекладу з італійської мови» і «Теорія перекладу», а також у ході подальших наукових досліджень із проблем локалізації і перекладу.

Апробація результатів роботи. Основні результати проведеного дослідження були оприлюднені під час виступів і доповідей на наукових конференціях: ІХ Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція молодих вчених та здобувачів вищої освіти «Мови та літератури у полікультурному суспільстві» (м. Маріуполь, 10 листопада 2021 р.), LXXIV Міжнародна науково-практична інтернет-конференція «Сучасні виклики та проблеми науки» (м. Рівне, 15 листопада 2021 року).

Публікації. За результатами кваліфікаційної роботи опубліковано 2 тези доповіді у збірниках матеріалів науково-практичних конференцій:

1. Грачова А. В., Ткаченко К. В. Локалізація комп'ютерних ігор: функційні властивості процесу та його взаємозв'язок із перекладом. *Мови та літератури у полікультурному суспільстві: Матеріали ІХ Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та здобувачів вищої освіти (10 листопада 2021 р.)* / за заг. ред.

- к. філол. н., доцента Федорової Ю. Г. Маріуполь : МДУ, 2021. С. 19 – 20.
2. Грачова А. В., Ткаченко К. В. Проблеми локалізації комп'ютерних ігор. *Сучасні виклики та проблеми науки: LXXIV Міжнародна науково-практична інтернет-конференція. м. Рівне, 15 листопада 2021 року. 2021. Ч. 1. С. 98 – 101.*

РОЗДІЛ 1. ФЕНОМЕН КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

1.1. Відеогра як продукт мультимодальної комунікації

Індустрія інтерактивних розваг набула активного розвитку за останні десятиліття. Безумовним лідером у цій сфері незмінно залишаються комп'ютерні ігри, справедливо номіновані М. М. Берналом «формою мультимедійних та інтерактивних розваг, призначених для масового споживання і водночас формою колективного художнього вираження» [34., с. 26].

Виникнення і подальший розвиток ігрової промисловості зумовлені споконвічним і природним тяжінням людини до ігрової діяльності, першими варіантами реалізації якої були настільні, механічні та електронні ігри. Результатом першої спроби створити цифровий ігровий продукт стала розроблена в 1947 році перша електронна гра – симулятор ракет (монітором для неї слугував екран військового радара), втім зображення її інтерфейсу не зберіглося до наших днів. 1951 рік відзначено появою комп'ютеру Nimrod, призначеного безпосередньо для гри в нім, а вже у 1952 році розроблено програмну реалізацію хрестиків-нуликів *OHO*. За шість років Вільямом Хігінботемом було створено багатокористувацьку гру *Tennis for two* для розваги відвідувачів Брукгейнвенської національної лабораторії, які мали змогу зіграти в теніс на цифровому корті за рахунок застосування джойстиків.

Розробниками першої у світі інтерактивної комп'ютерної гри *Spacemar* (повна назва: *Spacemar and John's Great Adventure* – Космічна війна і велика пригода Джона) стали студенти Масачусетського технологічного інституту під керівництвом Стіва Рассела. У презентованій ними грі було запропоновано керувати космічними кораблями, які намагалися знищити один одного завдяки ракетам. Завдяки своїй реалістичності *Spacemar* швидко набула популярності серед поціновувачів і стала першою комерційною грою.

У 1966 Ральфом Баєром ініційоване створення першої ігрової приставки, що приєднувалася до телевізора («інтерактивне телебачення»), а вже за рік було розроблено декілька інноваційних інтерактивних ігор, для яких було необхідно застосовувати променевий пістолет. Варто наголосити на прогресивному характері цієї ігрової продукції, характеризуваною високою якістю (на той час).

Значущими змінами в ігровій індустрії справедливо відмічені 70-ті роки ХХ століття, коли Ноланом Бушнеллом і Тедом Дабні було засновано компанію *Atari*, спеціалізовану на виробництві відеоігор. Саме у цей період розроблено надзвичайно популярні ігри *PONG* (часткове покликання на *Tennis for two*), *Space Invaders* (продукт компанії *Taito*) та фінансово успішну *Asteroids*. Першими шутерами (іграми, в яких можна рухатися обмеженою територією і знищувати ворогів за допомогою різноманітної зброї) стали *Maze War* (гра в лабіринті від першої особи) і *SpaSim* (гра на фоні космосу) [25.]. 1975 рік відзначено появою першої квест-гри *Colossal Cave Adventure* (*Adventure* або *ADVENT*), що мала текстовий інтерфейс. Зауважимо, що за рік після цього було випущено першу домашню ігрову приставку із картриджами, які можна було змінювати за бажанням самого гравця. З 1979 року загального вжитку набули ігрові автомати (після появи *Asteroids* і *Pac-Man*), які підлягали розташовуванню у торговельних центрах та інших багатолюдних місцях. У той самий період випущено першу кишенькову ігрову приставку *Microvision*.

80-ті роки ХХ століття відзначено активним розвитком різнопланових ігрових консолей (зокрема, *Nintendo Entertainment System*, на якій було створено популярну гру *Super Mario Brothers*), а також поступовим розповсюдженням дешевих персональних комп'ютерів. Наступна стадія еволюції ігрової індустрії характеризується значною продуктивністю і прогресивністю: у таких ігрових продуктах, як *Mortal Combat*, *Civilization*, *King's Bounty*, *Street Fighter*, *DUNE-2* і под. зафіксовано покращену якість графіки і звуку, спецефекти. У цей час поступова відмова від 2D ігор

супроводжувалася створенням реалістичної 3D графіки, внаслідок чого кількість випущеної на ринок ігрової продукції була збільшена. У 2001 році ринок відеоігор завоювала компанія *Microsoft*, якою створено консоль *Xbox*.

На сьогоднішній день індустрія комп'ютерних відеоігор являє собою невід'ємний важливий сектор глобальної економіки, який набуває неспинного розвитку. Запропоновані широкому загалу ігрові продукти відзначені багатожанровістю, інтерактивністю, графічною і звуковою інноваційністю і цільовою різноплановістю, що сприяє постійній популяризації аналізованої форми дозвілля. Диференційною властивістю комп'ютерної гри є її комунікативний характер, при цьому форма цієї комунікації є мультимодальною.

Варто зауважити, що термін «модальність» запозичено із психологічної галузі, і його варто застосовувати для позначення сенсорних каналів сприйняття. Модальність має соціокультурну зумовленість і специфічну традицію моделювання та передачі даних у соціумі. Згідно із версією фахівців, ключовими видами модальності є нюхова, дотикова, смакова, зорова та слухова, а, отже, мультимодальність можна розглядати як поєднання різних кодів презентації даних (семіотичних засобів – модусів: письмо, мовлення і зображення) [40.;33.]. Код є елементом базової моделі комунікації, що є носієм змісту. Зокрема, вербальний код являє собою засіб передачі інформації завдяки письмовому / усному мовленню, паралінгвістичний уможливорює голосову передачу даних (темп, тембр, тон, інтонація), а екстралінгвістичний / невербальний код представлено тими інструментами інформування (жести, міміка, зоровий контакт, пози, час тощо), які абсолютно не пов'язані із мовою та мовленням. Фактично, мультимодальність є описом загальних законів та конкретних правил взаємодії в усному комунікативному акті вербальних чи невербальних знаків [33.]. При цьому мультимодальне повідомлення вимагає оперативної актуалізації декількох перцептивних каналів (зокрема, візуального та аудіального).

За версією Л. Мондада, будь-яка нормальна комунікація є мультимодальною за своєю природою, зміст висловлення модифікується завдяки просодії (мелодика, відносна сила вимови слів та їхніх частин, співвідношення відрізків мовлення за тривалістю, темпом мовлення, паузами і под.) і може бути трансльований із використанням різних невербальних комунікативних засобів (міміка, жести, пози тощо). При цьому слід наголосити, що в рамках кожного каналу передачі даних наявні різномірні параметри, охоплювані поняттям мультимодальності. Зокрема, звуковий канал включає вербальний та просодичні елементи, до візуального входить мова тіла, а письмовий канал охоплює візуальне сприйняття, а також включає важливі графічні параметри (формат, колір, шрифт тощо). Усі вищезазначені канали, на думку науковця, є взаємозумовленими і взаємопов'язаними, а форма розподілу інформації між ними є досить складною [49.].

Комп'ютерна гра може бути справедливо кваліфікована як явище мультимодальної комунікації, адже відповідний ігровий продукт сфокусований на передачу даних завдяки різним інструментам інформування. Відповідно, користувач має змогу сприймати інформацію через різні коди презентації даних (письмо, графіка, звук тощо).

У контексті деталізованого дослідження феномену відеогра доцільно звернутися на вдалого потрактування цього поняття, запропонованого А. А. Денікіним: «відеогра є програмним забезпеченням, що працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), що служить для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає в якості партнера» [14., с. 90]. Відповідно до цього визначення вважаємо слушним синонімічне застосування термінів «відеогра» і «комп'ютерна гра» у репрезентованій розвідці, адже відеогра може бути кваліфікована як будь-яка гра (на противагу картковим, настільним і спортивним іграм), що передбачає використання різних за специфікою пристроїв (комп'ютери, консолі, мобільні телефони і под.).

Кваліфікація ігрової продукції є досить складним завданням, адже цей процес вимагає грамотної систематизації акумульованих нею властивостей. До складу запропонованих спеціалістами варіантів розподілу відеоігор входять наступні критерії:

- за жанром (найбільш популярний критерій класифікації);
- за кількістю гравців та способів взаємодії;
- за використанням мережі інтернет;
- за інтерфейсним представленням;
- за призначенням;
- за платформою;
- за платформним програмним забезпеченням;
- за тематикою;
- за вартісними характеристиками [7.].

Жанрова класифікація комп'ютерної гри дозволяє зацентрувати увагу на інтерактивних ігрових діях гравця. Попри відсутність одностайності фахівців у плані диференціації жанрів відеоігор (деякі жанри можуть пересікатися, включати інші і т. п.), видається слушним виокремити наступні найбільш популярні жанрові різновиди ігрової продукції:

- *actions* (зокрема, шутери, аркада, файтинги) – відеоігри, в яких гравець має виконати необхідні завдання за лімітований час, застосовуючи силу власної реакції. Як правило екшн-ігри пов'язані з агресивними діями проти оточення і суперників (наприклад, *SWAT 4*, *Mortal Kombat*, *Megaman*);
- симулятори – відеоігри, в яких реалістично відтворено певний аспект реального життя (наприклад, запропоновано керувати літаком). Приклади: *Silent Hunter III*, *Need for Speed: Hot Pursuit 2*;
- рольові ігри, в яких гравець «виконує роль» конкретного персонажа і діє відповідно до своєї місії. Метою гри є реалізація певного набору завдань, направлених на розвиток персонажа (групи). Особливим видом рольових ігор є багатокористувацькі рольові онлайн-ігри

- (MMORPG), в яких користувачі взаємодіють один з одним у віртуальному світі в образі своїх персонажів через Інтернет;
- стратегії – відеоігри, в яких увагу зацентовано на швидкій розробці коректної стратегії поведінки, необхідної для досягнення мети. Заради її реалізації користувач має заздалегідь продумати логіку поведінки не лише одного персонажа, а цілої групи людей (наприклад, війська). Різновиди: покрокові стратегічні ігри (наприклад, *Цивілізація*), стратегічні ігри в реальному часі (наприклад, *Age of Empires III*);
 - пригоди – комп'ютерні ігри, в яких події відбуваються в рамках чітко визначеної історії, в них гравець може керувати своїм персонажем, рухатися сюжетною лінією і виконувати зумовлені сценарієм завдання (наприклад, графічний квест, пригодницький бойовик, візуальна новела тощо). Приклад: *Disney's Aladdin in Nasira's Revenge*;
 - головоломки, логічні ігри, пазли – передбачають вирішення гравцем логічних завдань (наприклад, *Tempic*);
 - настільні ігри, що є електронною реалізацією традиційних ігор.

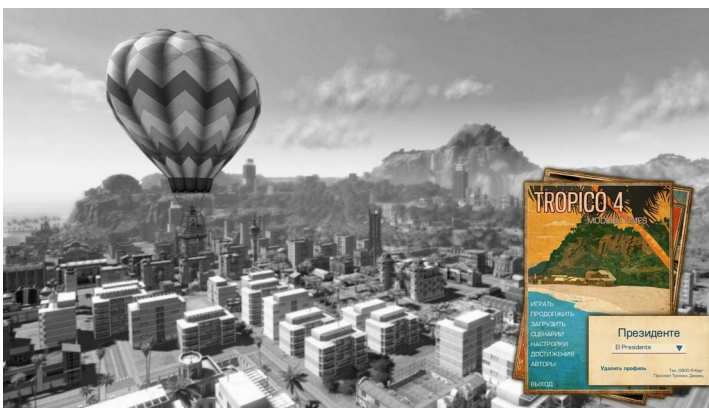
Рис. 1.1. Комп'ютерна ролева гра *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006)



Рис. 1.2. Багатокористувацька рольова онлайн-гра *World of Warcraft* (2004)



Рис. 1.3. Комп'ютерна стратегія *Tropico 4* (2011)



У контексті вивчення своєрідності ігрового продукту видається доцільним порушити питання ключових властивостей комп'ютерних ігор (за версією Й. Хейзинга):

- гра є вільною: вирішення питання «грати чи не грати» завжди залишається виключно відповідальністю самого споживача;
- гра виводить людину за рамки буденності: вона дозволяє гравцю відчувати себе іншою людиною, в іншому світі та інших життєвих обставинах;
- вимірно-часова замкнутість гри: комп'ютерна гра функціонує у власних часовому і просторовому вимірах (середньовіччі або у неіснуючих галактиках);
- структурна упорядкованість гри: кожен ігровий продукт має правила і чітку структуру, яку неможливо порушити;

- повторюваність і варіативність гри: кожній відеогрі властивий елемент творчості і повторюваності, її можна пройти декілька раз і навіть різними способами;
- «реальність» ігрових предметів: у комп'ютерній грі будь-який предмет може позначати щось абсолютно інше (не те, що в реальному житті) і бути справжнім для свого світу;
- переживання напруги у грі: елемент напруженості є реалізацією нездійсненої можливості, особливим є зростання напруги при переході гри у протистояння;
- гра містить у собі ризик: завжди залишається можливість не виконати місію через нездатність протистояти якійсь обставині [6.].

1.2. Лексико-стилістичні особливості комп'ютерних ігор

Попри загострення загальнонаукового інтересу до проблем інтерпретації текстового наповнення відеоігор, принципи ґрунтовного аналізу лінгвістичної специфіки комп'ютерних ігор наразі не сформовані остаточно. Однією з перших спеціалізованих студій, присвячених питанню мовної складової ігрового продукту, є монографія А. Енссліна, в якій запропоновано таку дефініцію гри: «Система правил зі змінюваним та вимірюваним результатом, в якій різним результатам відповідають різні значення, гравець докладє зусилля заради досягнення певного результату, гравець є емоційно прив'язаним до результату, а наслідки цієї діяльності є договірними» (презентоване визначення видається занадто загальним) [41.]. Інший варіант потрактування поняття «відеогра» представлено Г. Фраском: «розважальне програмне забезпечення, що застосовує будь-яку електронну платформу, розраховану на одного або декілька гравців у реальному світі або за рахунок мережевого поєднання» [48.]. Втім, найбільш вдалим поясненням значення терміна «комп'ютерна гра» у контексті виявлення лінгвістичної

своєрідності текстових фрагментів відеоігор вважаємо потрактування А. Енссліна, який наголосив на тому, що комп'ютерна гра є «будь-якою формою програмного забезпечення розважального характеру, що містить текстові або графічні елементи і розрахована на будь-яку електронну платформу» [36.].

Внутрішньоігровий текст являє собою комплекс взаємопов'язаних тестових та аудіовізуальних лінгвістичних засобів передачі інформації. Він є базовим інструментом абсолютного занурення споживача до середовища комп'ютерної гри. На думку спеціалістів, поглиблений аналіз ігрового дискурсу доцільно реалізовувати з двох ключових позицій: на мікрорівні і макрорівні. Дослідження текстової специфіки гри на мікрорівні передбачає інтерпретацію конкретних лексичних, граматичних і фонетичних елементів комп'ютерної гри та їх поєднань. Невід'ємними текстовими фрагментами, що наявні у відеогрі і викликають інтерес із позиції подальшого перекладознавчого аналізу, є інструкція, діалоги та описи.

Інструкція – це керівні настанови, якими регламентовано поведінку ігрового персонажа. Тексту інструкції притаманна лаконічність і чіткість, активне застосування наказового способу (частим є звернення до гравця у другій особі однини), обов'язкова присутність власних назв (імена, місцевості, назви предметів і явищ). Розповсюдженим різновидом інструкції є підказка (попередження), яка є носієм важливої інформації, якою можна оперативно зорієнтувати споживача.

Діалог – форма подальшого розвитку ігрового сюжету. У діалогах використовують звертання, власні назви та еліпсис. Завдяки діалогам у гравця виникає можливість вибору альтернативного розвитку ігрових подій, що може вплинути не лише на вміння ігрового персонажа, але й на фінал самої гри. Варто зауважити, що вибір форми звернення у комп'ютерній грі залежить від рангу (статусу) конкретного героя (головний / другорядний), а також від комунікативної задачі. Наприклад, застосування другої особи однини найчастіше відведено для другорядних персонажів або для

демонстрації презирливого ставлення («А ти б'єшся краще за свого батька!»). Натомість, для ілюстрації ввічливості (зокрема, при зверненні до командувача) другорядні герої, близькі до протагоніста, як правило використовують другу особу множини («Ви втомилися, Мілорд?»). Окрему увагу у діалогах відведено фразеологізмам, сталим виразам, сленгу і вигукам.

Описи – найбільша частина загального текстового наповнення відеогри, в якій розміщено інформацію про світ конкретної гри, її правила, завдання. Враховуючи функційну специфіку описів, вони характеризовані максимальною художністю викладу, в таких текстах фігурують власні назви (місцевість, імена, предмети, явища тощо).

Досить розповсюдженим варіантом текстової організації ігрового процесу є так названі «гілки рішень». Вони являють собою набір трьох-чотирьох опцій, за рахунок вибору яких гравець має змогу вплинути на подальший розвиток гри. Тексти такого формату як правило побудовані таким чином, що дозволяє передбачити результат певного діалогу / монологу.

Необхідність використання сленгу у внутрішньоігровому тексті зумовлена потребами цільової аудиторії, здебільшого представленої молодим поколінням. Окремою значущістю у цьому плані набувають жаргонізми і нецензурні висловлення, які можуть викликати труднощі у ході їхнього перекладу.

Основними одиницями аналізу дискурсу комп'ютерних ігор на макрорівні є жанрово-стилістичні особливості тексту. У сучасному лінгвістичному вченні функціональний стиль кваліфікують як різновид літературної мови, що традиційно закріплена у суспільстві за однією зі сфер життя і характеризується певними мовними особливостями. Проблема стилістичної класифікації текстів перебувала в епіцентрі наукових пошуків таких вчених, як І. С. Алексєєва, В. В. Виноградов, Р. Гальперін, С. В. Тюленєв, А. В. Федоров та ін.

Зокрема, С. В. Тюленєв наголошував на доцільності збереження функціонального стилю оригіналу і тих мовних відмінностей, які відповідають цьому стилю. За умови, якщо у перекладі не будуть збережені диференційні властивості стилістики вихідного тексту, цей переклад не зможе бути повноцінним. Згідно із версією науковця, усі наявні функціональні стилі варто класифікувати в залежності від характеру інформації, яку надають тексти цих стилів:

- науково-технічні тексти;
- офіційно-ділові тексти;
- публіцистичні тексти;
- розмовно-побутові тексти;
- художні тексти.

Відповідно до цього розподілу, науково-технічний текст є носієм когнітивних даних (найвищого рівня), на противагу ним художні тексти покликані надавати інформацію, відмічену емоційно-естетичним забарвленням. Когнітивні дані є об'єктивними відомостями про навколишній світ (наприклад, назви, числа, дати тощо). Основними параметрами оформлення когнітивної інформації в тексті є об'єктивність, абстрактність і компресивність [3].

У текстах наукового стилю (його варто окремо класифікувати на власне науковий, науково-технічний, науково-навчальний і науково популярний) домінантною є саме когнітивна інформація. У відеоіграх найчастішим вважаємо використання науково-технічних, науково-навчальних і науково популярних за стилістикою текстових фрагментів (наприклад, інструкції з експлуатації, глави з підручників, статті в журналах). Зокрема, інструкції застосовані нечасто у повному обсязі, здебільшого наведено лише їхню частину («Обережно, отруйні розчини дуже їдкі! Не змішувати розчини в склянці»), а підручники та статті мають автора, на якого є покликання в описі завдання. Тематика наукових текстів відзначена різноманітністю, тенденційним є застосування відповідного термінологічного апарату, кліше.

У комп'ютерних іграх текстові фрагменти зазначеного стилю вирізнявані незначним об'ємом (приблизно 10-15 речень) і щільністю когнітивної інформації.

Офіційно-діловий стиль є максимально знеособленим за своєю специфікою, йому не властиві двозначність і неточність. Офіційно-ділові тексти є здебільшого шаблонними і нейтральними за емоційним забарвленням. У відеоіграх вони набули активного застосування у вигляді ділових листів і наказів.

Публіцистичний стиль є інструментом впливу (нерідко ідеологічного) на широку аудиторію за рахунок засобів масової інформації. Тексти аналізованого стилістичного напрямку є емоційними і політизованими (за тематикою). У відеоіграх публіцистичний стиль репрезентовано в уривках газет і статей, які мають класичну формальну організацію: заголовок, підзаголовок, ім'я автора. У таких текстах зазвичай повідомляють про значні події, що відбулися в минулому і є важливими для розвитку ігрового сюжету. Обсяг відповідних текстових фрагментів не може бути великим (не більше 15 речень), оскільки гравець здебільшого не налаштований читати довгі статті, і відволікатися від ігрового процесу. Лексичними особливостями публіцистичних текстів є використання лексики різного стилю: від термінів до простих виразів, від штамів до емоційно-забарвлених виразів. Синтаксичними відмінностями аналізованих текстів є застосування різних видів речень, риторичних запитань, діалогів і цитувань.

Розмовно-побутовий стиль у комп'ютерних іграх відіграє домінуючу роль. Цей стиль може бути реалізований завдяки монологам, діалогам та особистим листам і зустрічатися в усній і письмовій формах. Саме за рахунок оперування розмовно-побутовими текстами видається можливим шукати підказки, збирати завдання та брати участь в ігровому процесі. Лексичними особливостями відповідних за стилістикою текстів є значна кількість емоційно-забарвлених одиниць, фразеологізмів, прислів'їв та вигуків, а синтаксичними – застосування коротких простих речень різних видів,

неповних речень і повторень. Нерідко ігрові персонажі беруть участь у діалозі із протагоністом, можуть жестикулювати, висловлювати емоції для забезпечення повної передачі розмови.

Художній стиль є засобом створення витворів літературного мистецтва і тому характеризується високим рівнем образності (завдяки таким художньо-виразним засобам мови, як епітети, метафори, порівняння тощо). Фактичною реалізацією цього стилю є уривки оповідань, романів, віршів, епітафій. У відеоіграх художні тексти застосовані не часто, вони вирізняються емоційністю і наявністю специфічної лексики (від архаїзмів до жаргонізмів), а також різноманітністю синтаксичних форм.

Справжнім викликом для перекладацьких здібностей локалізатора є змішання стилів у внутрішньоігровому тексті (залежно від жанру і сюжету конкретної гри). Зокрема, одночасно в одному ігровому продукті можуть бути використані описи інструкції до механізму (науковий стиль), журнальні та газетні статті (публіцистичний стиль), досьє, різні документи (офіційно-діловий стиль), уривки з особистих листів і книг (художній стиль). Так, наприклад, у комп'ютерній квест-грі можливим є використання наукових, публіцистичних і розмовно-побутових за стилістикою текстових епізодів (зокрема, якщо необхідно знайти дані у газетах, полагодити пристрій, дізнатися про ігровий період, комунікувати із іншими героями і т.п.). Відтак, задля грамотного адекватного перекладу оригінального тексту варто здійснити передперекладацький аналіз із метою визначення стилю конкретних текстових фрагментів, виявлення тематики, завдань, функцій і мети гри.

Висновки до Розділу 1

У першому розділі деталізованому науковому розгляду було піддано визначення термінів «відеогра» і «комп'ютерна гра», аргументовано слушність синонімічного застосування цих понять. З'ясовано, що ігровий продукт є інноваційною формою інтерактивних розваг, носієм розважальної, навчальної та виховної функцій.

Проілюстровано ключові етапи розвитку відеоігор, які пройшли еволюційний шлях від симуляторів ракет у 1947 році до сучасних цікавих ігрових продуктів із 3D графікою, високим рівнем звукових ефектів, значною тематичною і жанровою варіативністю.

Комп'ютерній грі надано статус явища мультимодальної комунікації, яка вирізняється залученням декількох кодів презентації інформації. Доведено ідею про те, що відеогрі притаманна здатність надавати дані за рахунок застосування різних семіотичних засобів – модусів (письмо, мовлення і зображення).

Окремого висвітлення набуло питання жанрового розподілу комп'ютерних ігор, класифікованих на *actions*, симулятори, рольові ігри, стратегії, пригоди, головоломки, логічні ігри, пазли і настільні ігри. Сформульовано думку щодо привабливості ігрових продуктів для цільової аудиторії, засобом досягнення чого є, зокрема, їхня жанрова і тематична різноманітність.

Особливу увагу зацентровано на диференційних властивостях відеоігор (згідно із науковою концепцією Й. Хейзинга), основними перевагами яких є здібність вивести споживача за рамки буденності, вивільнити його, надати можливість пережити реальні емоції та напругу.

До складу ключових лексико-стилістичних властивостей текстів комп'ютерних ігор справедливо віднесено: емоціно-забарвлену лексику, сленг, активне застосування власних назв (для оперативного і вичерпного інформування гравця), тенденційне змішання стилів (наприклад, розмовно-

побутового із науковим і публіцистичним). Підкреслено, що активного застосування у сучасних відеоіграх набув розмовно-побутовий, офіційно-діловий та публіцистичний стилі, рідше – науковий (носій когнітивної інформації) і художній (емоційно-забарвлений та експресивний за специфікою).

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

2.1. Специфіка процесу локалізації та його взаємозв'язок із перекладом

У сучасних умовах неупинного розвитку інформаційно-комунікаційних технологій комп'ютерні відеоігри набувають ролі невід'ємного і затребуваного компонента масової культури і важливого інструмента інноваційної економіки. Глобальний розвиток ігрової індустрії по всьому світі пов'язаний із результативністю такого важливо процесу, як локалізація – адаптація оригінального текстового продукту відповідно на національних реалій конкретної країни.

Попри активну популяризацію різнопланових ігрових продуктів, деякі аспекти проблеми локалізації відеоігор ще не достатньо висвітлені у сучасній перекладознавчій думці. Першочерговим питанням, яке підлягає обов'язковому дослідженню, залишається пошук адекватної методології цього специфічного виду перекладу, а також визначення статусу локалізації у загальнонауковому дискурсі. Варто підкреслити, що поняття «переклад» і «локалізація» інтернет-ресурсу часто помилково ототожнюють через їхню суміжність, втім вони являють собою абсолютно різні за функційною специфікою процеси.

Згідно із загальноприйнятою концепцією, культурно-програмна адаптація продукту уможливлена завдяки чотирьом взаємопов'язаним формам впливу (глобалізації, інтернаціоналізації, локалізації і перекладу), якими сформовано цілісний комплекс *GILT* (аббревіатура). Як було визначено некомерційною міжнародною організацією *Localization Industry Standards Association*, глобалізація націлена на трансформацію матеріалу, аби він міг слугувати клієнтам з усього світу, на усіх мовах, в усіх націях і культурах; інтернаціоналізація є процесом, завдяки якому продукт може бути технічно адаптований для локалізації. Відповідно, локалізація може бути розглянута

як «процес, який перетворює продукти чи послуги для адаптації їх до відмінностей на різних ринках» [45.]. Фактично, переклад у цьому плані є лише тим невід'ємним інструментом, на якому базується локалізація як більш глибока мультирівнева діяльність.

Радикально іншу точку зору стосовно принципів дефініціювання локалізації висловили М. Охаган і К. Манрігон, які наголосили на коректності синонімічного застосування понять «переклад відеогри» і «локалізація гри», коли йдеться про операції над текстом. А на думку М. М. Бернала, термін «локалізація» можна використовувати у будь-якій галузі, однак, коли мова йде про переклад, досить слушним видається використання понять «мовна локалізація» або «культурна локалізація».

Активного розповсюдження у науковій сфері набула ідея щодо гібридної сутності процесу локалізації, який поєднує декілька видів перекладу. Враховуючи жанрову і стилістичну різноманітність наявних на сьогоднішній день ігрових продуктів, спеціаліст у сфері локалізації має володіти стратегіями адекватного відтворення як прозового, так і поетичного тексту, адаптації діалогів, кінематографічних покликань, літературних уривків і публіцистичних творів тощо. Необхідно підкреслити, що стрижневою ознакою, за якою можна диференціювати локалізацію, залишається елемент програмного «підлаштування» комп'ютерної гри відповідно до специфіки конкретної країни-споживача. Саме тому у презентованій кваліфікаційній роботі вважаємо коректним розгалужувати поняття «локалізація» і «переклад», усвідомлюючи при цьому їхню взаємозумовленість.

Безперечно, локалізація є непростим завданням, яке вимагає доброго володіння не лише навичками повного, адекватного, стилістично виваженого перекладу, але й вміннями програмування. Якщо переклад прози, як правило, можна виконати завдяки текстовому процесору, локалізація комп'ютерних ігор може потребувати змін частини користувацького інтерфейсу, а іноді, навіть графіки для включення трансформацій. Ключове завдання локалізатора: забезпечити ігровий процес для будь-якого користувача,

незалежно від його мови і національності, оскільки усі гравці мають перебувати в ідентичних умовах. Для виконання цієї місії фахівці мають орієнтуватися у грі і працювати у команді не лише на текстовому рівні перекладу.

У контексті визначення функційної специфіки процесу локалізації розглянемо термінологічну пару «перекладач – локалізатор». Перекладач здійснює безпосередній переклад тексту і звуку у грі з однієї мови іншою, цей переклад підлягає подальшому використанню у ході локалізації. Безсумнівно, загальна обізнаність такого фахівця у своєрідності конкретного ігрового продукту є обов'язковою засадою результативності і продуктивності його роботи. Натомість, локалізатор є різноплановою професією, адже спеціалісти цього рівня найчастіше займаються не перекладацькими завданнями: додавання тексту перекладу до файлів гри, здійснення дубляжу тощо. Здебільшого робота локалізатора передбачає комунікацію із людьми. Крім того, термін «локалізатор» можна використовувати для позначення цілої компанії, що виконує локалізацію конкретної гри і поширює її на території цільової країни. За умови, якщо у розробника відеогри немає свого відділу локалізації зі своїми фахівцями, робота може бути віддана перекладацькій або локалізаторській агенції. Саме тому термін «локалізатор» рідко використовують у значенні «людина, яка працює безпосередньо над перекладом тексту на іншу мову».

Підсумовуючи, варто підкреслити, що локалізація як складний і багаторівневий процес наразі перебуває на етапі активного розвитку як із позиції теоретичного обґрунтування, так і в ракурсі визначення найбільш оптимальних перекладацьких технік.

2.2.Ключові рівні локалізації комп'ютерних ігор

Процес локалізації є багаторівневою операцією, що виходить за рамки простого перекладу, адже передбачає не лише опрацювання оригінальної

лексики, граматики та орфографії текстів комп'ютерної гри, але й адаптацію графічного контенту, зміну кольорів (шрифтів), формату текстових елементів, створення нових довідкових посібників (інструкцій), підготовку аудіофайлів, трансформацію окремих елементів гри відповідно до культурних особливостей конкретної місцевості (регіону), додавання додаткових компонентів, перетворення апаратного забезпечення тощо. Усі ці модифікації націлені на створення доступного і зрозумілого для споживача ігрового продукту, який би відповідав потребам відповідного цільового ринку. При цьому, в залежності від поставлених перед локалізатором конкретних завдань, принцип опрацювання оригінального матеріалу може бути різним.

Основними завданнями перекладача у сфері локалізації є:

- 1) переклад та переоформлення упаковки/обкладинки видання;
- 2) переклад ігрового інтерфейсу (меню, налаштування), для чого необхідним є володіння специфічною термінологією;
- 3) створення субтитрів та переклад загального текстового змісту;
- 4) озвучення звукового наповнення гри;
- 5) внутрішньоігрова та культурна адаптація змісту;
- 6) глибока культурна адаптація манери мови, виразів (для цього доцільно володіти знаннями з конкретної предметної).

У професійній сфері локалізаторів відеоігор набув активного поширення такий термін як «глибина локалізації», введений менеджером з іноземних локалізацій А. Пашутіна [27.]. Згідно із презентованою нею концепцією, необхідно виокремити 6 видів локалізації (за наростанням її глибини):

- паперова локалізація;
- поверхнева локалізація;
- економічна локалізація;
- поглиблена локалізація;
- надмірна локалізація;

- глибока локалізація.

Паперова локалізація являє собою такий вид локалізації, при якому перекладу підлягає тільки коробка та обкладинка гри, інструкція користувача, сторінка сайту комп'ютерної гри в інтернеті та маркетингові матеріали, але мова самого продукту залишається без змін. Такому виду локалізації можуть віддати перевагу компанії-дилери або ж компанії, які працюють на ринках, де користувачі добре володіють мовою оригіналу гри. Наприклад, у Німеччині відеогра англійською мовою може користуватися популярністю, адже більшість населення розуміє цю мову і користується нею.

Поверхнева локалізація є більш розширеним варіантом паперової локалізації; окрім локалізації обкладинки, інструкції користувача та сайту вона передбачає локалізацію заставки та логотипу гри. Обираючи такий вид локалізації, фахівець ставить за мету розширення інформації про гру та її виробника, а також створює для компанії прийнятний імідж «турботи про ринок» без великих витрат на більш коштовний вид локалізації.

Економічна локалізація: піддано перекладу весь текст гри без зміни звукового супроводу – підказки, субтитри, найменування предметів, імена героїв, діалоги персонажів тощо. Такий вид локалізації обирає більшість великих видавців, оскільки він є найбільш економічно вигідним, до того ж його застосовують для створення «промо-версії» гри для представлення зарубіжним виробникам.

Поглиблена локалізація передбачає переклад усієї текстової та звукової складової відеогри (у тому числі переозвучення усіх голосів, заставок та діалогів персонажів). Такий вид локалізації часто обирають за умови, якщо у країні, на ринок якої виходить гра, невелика кількість населення користується мовою оригіналу. Наприклад, на російському, іспанському, французькому ринках більш затребуваними є комп'ютерні ігри, локалізовані саме таким способом, адже середньостатистичний рівень володіння англійською мовою у цій місцевості є невисоким.

Надмірна локалізація передбачає, що окрім текстової та звукової складових локалізуються усі або деякі графічні об'єкти. Найчастіше розробникам доводиться змінювати деякі графічні об'єкти гри, головним чином через юридичні правила і норми цільової країни.

Глибока локалізація передбачає локалізацію звуку, графіки, тексту і навіть сценарію гри. На цьому рівні локалізатори практично повністю переробляють гру, додаючи до неї елементи самобутньої культури тієї країни, на ринок якої її буде випущено. У цьому випадку доцільними є зміни у розмовно-діалоговій структурі відеогри і доповнення її різними національно своєрідними деталями. Зокрема, у французькій грі *Dishonored* народна ірландська пісня, яку наспівує другорядний персонаж, рішенням локалізаторів була замінена на пісню «Добрий жук» із радянського фільму «Попелюшка». Зміни такого роду успішніше вводять гравців у внутрішній світ гри. Також при глибокій локалізації допустимими є виключення і переробка деяких сцен, що не відповідають культурним нормам тієї чи іншої країни. Наприклад, якщо за змістом гри якась нація представлена у негативному світлі, продати цей продукт на території відповідної країни буде неможливо. Аналізований вид локалізації є найбільш всеосяжним і найдорожчим.

Видавець у свою чергу має право обирати глибину локалізації своєї відеогри, орієнтуючись на специфіку конкретного проекту, норми і закони конкретної країни та власну оцінку потреб ринку.

Варто зауважити, що, розрізняючи декілька етапів локалізації (ознайомлення, створення глосарію, переклад, забезпечення якості мови і т. п.), Р. Ханівуд і Ж. Фанг наголосили на важливості дублювання тексту. Разом з тим, що комп'ютерні ігри стають все більш об'ємними та складними, кількість звуку, який слід записувати та відстежувати, теж зростає. Робота з озвучуванням є дуже кропіткою, тому потребує попереднього сценарію запису. Найпоширеніша категорія непорозумінь у ході запису, пов'язана із бажанням актора, який забезпечує дубляж, інкорпорувати своє бачення

персонажа, додати щось від себе (наприклад, зітхання, сміх тощо), щоб «покращити» текст, хоча це й не передбачено попереднім сценарієм. Тому на записі завжди повинен бути присутній перекладач, який допоможе пояснити матеріал аудіорежисеру та актору. Після роботи актора весь матеріал потрібно змонтувати так, щоб пересічний споживач навіть не помітив різниці артикуляції між мовами. Для цього майстру монтажу необхідно виконати дві умови – таймінг (відтинок часу, за який актору треба встигнути вимовити репліку; час звучання фрази) і синхронізація губ, щоб вони відповідали відео. Після усіх мікропроцесів дубляжу, пильної уваги потребують технічні характеристики аудіофайлів. Усі файли повинні бути названі англійською мовою із указаним форматом, швидкістю передачі даних, частотою та кількістю каналів, збалансованою гучністю із можливістю зміни тону звучання на різних мовах.

Слід підкреслити, що, згідно із версією спеціалістів, існує шість базових етапів розробки відеоігор:

- етап концепту: на ньому обговорюють основний план випуску продукту (які платформи будуть використовувати для розробки, мови, початковий бюджет проекту, постачальники, принципи і команди для тестування, орієнтовна дата випуску та потенційні проблеми культивування продукту);
- етап альфа: розробка альфа-версії гри, тобто базового варіанту. Альфа-версія містить тільки певні принципи механіки гри, проте ще не має жодної графіки чи детального дизайну. Цей варіант відеогри недоступний широкому загалу користувачів через свій нерентабельний вигляд і зміст;
- альфа-тестування. Тестуванням альфа-версії займаються виключно професійні розробники, адже простий гравець не в змозі виявити усі проблемні сторони продукту. На цій стадії програмісти-тестери перевіряють, чи усі локалізовані активи на місці, чи працюють

шрифти на кожній мові, чи доступні користувачеві усі опції інтерфейсу;

- етап бета є завершальним для програмування остаточної механіки гри, і початковим для роботи над графікою та внутрішнім дизайном ігрового середовища / ігрового світу. На цій стадії невід’ємними складовими процесу є культуралізація, інтернаціоналізація та локалізація відеогри;
- бета-тестування: відбувається уважна перевірка кожного окремого елемента відеогри – графіки, механіки, сюжету тощо, аби виявити потенційні помилки та недоліки. Відкрите бета-тестування охоплює більшу кількість учасників, адже воно надає безкоштовний доступ до відеогри усім бажаючим протягом обмеженого часу. Натомість закрите бета-тестування передбачає обмежений доступ для певного кола користувачів, які оформили та оплатили попереднє замовлення на гру. Зазвичай розробники оцінюють проблеми з апробованою відеограю, керуючись відгуками усіх тестерів;
- етап релізу – початок офіційного продажу продукту. Проте після того, як комп’ютерна гра набуває великої популярності та здобуває прихильність широкої аудиторії, розробники можуть ініціювати додатковий етап пост-релізу. Основною його метою є оновлення уже існуючого матеріалу, наприклад, додавання до відеогри нового персонажу чи локації.

На кожному з вищезазначених етапів виділяють три ключові рівні локалізації:

1. Перший рівень відповідає за мову та національні стандарти – необхідний мінімум, щоб «програма могла виконувати свої функції в іншій країні (виведення та екран символів мови, введення тексту, алфавітне сортування, лінійні операції й т. д.)» [24., с. 243].
2. На другому рівні здійснюють переклад тексту в інтерфейсі програми на цільову мову. У відеоіграх, особливо які мають справу зі специфічною

лексикою чи професіоналізмами трапляються випадки, коли перекладач цілий ряд синонімічних понять замінює одним. До такого типу помилок призводить нерозуміння основ фахової мови. У системі фахових мов можна виокремити велику кількість підвидів (наприклад, юридична мова, медична, економічна, мова реклами, спорту, ІТ технологій, авіаційна мова і под.). У зв'язку із виникненням кардинально нових наукових напрямів та бурхливим розвитком технологій очевидно видається потреба створення термінологічних систем і спеціальної лексики, які формують нові фахові мови.

3. На третьому рівні реалізується адаптація відповідно до цільової мови (опрацювання словоформ, врахування національного менталітету тощо) [24.].

Дуже часто, користуючись іноземною відеогрою, гравці, які навіть володіють мовою оригіналу на високому рівні, не можуть зрозуміти підтекст тих чи інших елементів, втрачають їхній сенс через неможливість декодувати алюзивність цих символів. Окрім безпосередньо текстових помилок (у контексті процесу локалізації), слід виокремити наступні проблеми, пов'язані із національною специфікою:

а) зображення людини: «проблеми статевої, расової або етнічної приналежності можуть гостро сприймати в тій чи іншій культурі. У цьому випадку варто згадати різні феміністські рухи і рухи проти расової нерівності, що яскраво виражено в американській, і менше – в європейській культурі. Боротьба за статево і расову рівність може привести до неадекватного сприйняття людини (відсутність расової, статевої, гендерної різноманітності)» [28.];

б) різниця розкладок клавіатури в різних мовах, коли безліч символів взагалі випадають або розташовані на незвичних місцях;

в) різноманіття потрактувань кольороназв у різних країнах: наприклад, у Китаї траурним кольором вважають білий. Або звичайний для нас предмет

одягу – зелений капелюх є дуже специфічним атрибутом у зазначеній країні, адже в середньовіччі його носили виключно чоловіки повій.

г) формати часу, дати, різні валюти, одиниці вимірювання та шаблони написання адрес;

д) зображення тварин і рослин у кожній культурі мають своє смислове наповнення. Наприклад, непримітний і незнайомий нам символ мангового дерева в Індії «асоціюється з коханням, адже його листя кидають до ніг молодим на весіллі, бажаючи таким чином молодятam бути плодовитими» [19., с. 92].

Незалежно від рівня та виду локалізації, локалізатор обов'язково повинен враховувати низку факторів, які впливають на показник якості продукту. Серед таких найвагоміших чинників варто виокремити культурологічний, лінгвістичний і психологічний. Зокрема, перший полягає в урахуванні соціально- культурних традицій на усіх рівнях і в усіх елементах відеогри; другий пов'язаний із методами і засобами перекладу оригінального тексту, а останній сигналізує про оцінне прогнозування локалізатора про інформативність елементів тексту для користувача у кінцевому продукті.

2.3. Базові концепції, стратегії і тактики локалізації ігрового контенту

Локалізація є досить складним багатоступеневим процесом грамотного віддзеркалення змістового наповнення і відтворення програмних характеристик оригінального ігрового продукту засобами інших мов із обов'язковою орієнтацією на ключові концепції локалізації. Зокрема, невід'ємною запорукою результативного і вдалого виконання роботи фахівцем-локалізатором є дотримання ним принципів культуралізації, що передбачає врахування культурно-історичних, етнічних та етичних аспектів суспільства, для якого буде локалізовано конкретну відеогру. Варто підкреслити, що часткове або повне ігнорування культурних, релігійних,

соціальних розбіжностей між країною-виробником ігрового контенту і країною-споживачем цільового продукту може призвести до втрати потенційних доходів розробника гри, погіршення корпоративного іміджу внаслідок неправильного сприйняття змісту і форми продукту, або навіть до напруження відносин із місцевою владою. Саме тому завдання кваліфікованого локалізатора полягає у такому «адаптуванні» конкретної комп'ютерної гри (від перекладу сюжетних ліній, діалогів та інструкцій до локалізації графічного оформлення), яке б уможливило повне сприйняття її змістового навантаження без порушення міжкультурних питань і слугувало б покращенню конкурентоздатності цієї відеогри.

Особливу увагу у ході локалізації доцільно звернути на інтернаціоналізацію ігрового продукту. Згідно із версією спеціалістів, цей механізм полягає у створенні на початкових етапах фахового тексту комп'ютерної гри без урахування національної традиції. Зважаючи на той факт, що процес інтернаціоналізації дає можливість коду та інтерфейсу обробляти та відтворювати змістове навантаження відеогри на декількох мовах, результативним наслідком дотримання окресленого принципу є заощадження коштів на локалізації технічної документації відповідно до стандартів ринків-збуту [13.].

Невід'ємним чинником досягнення високого рівня локалізації комп'ютерної гри є обов'язкове врахування цільового налаштування продукту (здатності відеогри «піддаватися грі» / *playability*), а також здійснення креативного і точного перекладу текстових фрагментів [52.]. На думку фахівців, саме траскреація (творчий переклад) є запорукою адекватного, повного відтворення ігрового контенту.

Згідно із науковою версією А. Швейцера, процес перекладу включає дві базові стадії: формулювання плану дій (стратегії) і реалізацію цього плану (тактики), при цьому кожна окрема перекладацька стратегія, націлена на виконання професійного перекладу, базується на наступних основоположних принципах (за визначенням В. Комісарова):

1. При перекладі розуміння оригіналу передує усім іншим процесам, тобто перекладач не може опрацювати більше, ніж він зрозумів.
2. Можливість домінування змісту над дослівним перекладом, а не механічне «копіювання» мови й форми оригінального тексту.
3. Виділення важливості окремих ключових елементів тексту та намагання перекладача опрацювати ці елементи якомога ближче до оригіналу, підлаштовуючи подібність лексичних та синтаксичних одиниць.
4. Готовність перекладача пожертвувати якоюсь частиною елементів тексту задля передачі загального його змісту.
5. Важливість забезпечення максимально коректного перекладу із наближенням усіх правописних норм двох мов [20., с. 195-199].

Однозначних норм щодо вибору тієї чи іншої стратегії не існує, адже кожен перекладач має своє мислення, тому продукує власну стратегію перекладу. Зауважимо, що дуже часто така персональна стратегія може бути комплексом елементів із різних «стандартних» (загальноприйнятих) стратегій.

Згідно із науковою концепцією англійського теоретика і практика перекладу П. Ньюмарка, слід виокремити вісім фундаментальних перекладацьких стратегій:

- 1) вільний переклад, під час якого не передбачено збереження змісту, форми та стилю першоджерела. Такий тип перекладу придатний у тому випадку, коли важлива лише якась одна основна думка, а інші вважаються другорядними;
- 2) комунікативний переклад – передбачено дотримання усіх норм літературної мови при частковому спрощенні оригіналу;
- 3) дослівний переклад – зберігається порядок слів першотексту, кожне слово перекладається не в контексті, береться до уваги найпоширеніше значення слова. Такий тип перекладу схожий на машинний переклад, він підходить виключно для чорнового варіанту;

- 4) буквальний переклад – схожий на попередній вид, але змінюється порядок слів порівняно з оригіналом, тобто зберігаються синтаксичні норми мови, на яку перекладається текст;
- 5) ідіоматичний переклад – характеризується вільним використанням розмовних елементів мови, великої кількості фразеологічних одиниць, навіть за умови їхньої відсутності у першотексті. Такий переклад підходить для усної комунікації;
- 6) адаптація – найбільш «вільний» спосіб перекладу, вирізняюваний незбереженням граматичних елементів на усіх рівнях. Такий вид підходить для перекладу поезії, художніх творів і т. ін.;
- 7) точний переклад – націлений на найбільш прискіпливе відтворення змісту, тобто увага приділяється лексичному аспекту при частковому нехтуванні синтаксичним. Цей переклад підходить для технічних текстів;
- 8) семантичний переклад – схожий на попередній, але відрізняється обережнішим ставленням до оригінального тексту, намаганням максимально зберегти граматичні норми обох мов [41].

Автор низки підручників із теорії та практики перекладу Я. Рецкер, керуючись психологічними механізмами та способами мислення людини, виділив лише три перекладацькі стратегії. Зокрема, на думку вченого, фокусована стратегія підходить для перекладача-реаліста (прагматика), зацентрованого на відтворенні головного змісту тексту та виділенні інформативної його складової. Фрагментарна стратегія зорієнтована на перекладача-аналітика, який приділяє увагу деталізації певних частин тексту, на жаль, лише в одній площині – або стилістичній, або смисловій. Остання стратегія – компенсована – найбільш імовірно підходить перекладачу-ідеалісту, оскільки вона є міксом попередніх двох стратегій. Часто в уже перекладених текстах із використанням згаданої стратегії немає цілковитої точності, проте в них наявні усі лінгвістичні та стилістичні особливості першоджерела [30.].

Варто наголосити на тому факті, що локалізація не ґрунтується виключно на перекладі тексту, а є міжкультурною дисципліною, яка включає також переклад інструкцій, інтерфейсу та ін. Тому, на нашу думку, класифікацію іспанського лінгвіста А. Косталеса найбільш доцільно розглядати саме у контексті локалізації відеоігор. На думку науковця, слід виокремити сім ключових перекладацьких стратегій:

1. Доместикація та форенізація. Перший вид передбачає видалення у локалізованій грі якомога більше елементів національного колориту оригінального варіанту, їх нівелювання або підміну елементами цільової культури. Другий – спрямований на збереження зовнішнього вигляду оригінальної гри та відтворення атмосфери вихідної культури у цільовій країні. Найякіснішим прикладом форенізації дослідник вважає локалізацію гри *Assassins' Creed*, де неповторний колорит італійської культури був збережений у повній мірі. Дія гри відбувається в декількох італійських містах, тому часто в сюжеті згадуються місцеві імена, культурні цінності, пам'ятки, особливі локації й т. ін. У відеогрі навіть використовуються італійські слова та вирази, які були збережено майже в усіх локалізованих варіантах. Особливою «родзинкою» є намагання професійних акторів, які робили дублювання, зберегти легкий італійський акцент у деяких сценах аби зберегти загальну атмосферу гри. Прикладом доместикації була б заміна цих елементів на абстрактні локації або національні замітники з іншої мови, як, наприклад, у перекладі «*Гаппі Поттера*». У зазначеному випадку Гаґрід, який в оригіналі розмовляє на діалекті містечка Чепстоу (Вельс), а в українському перекладі має яскраво виражені риси гуцульської говірки.
2. Стратегія неперекладу (*no translation*). Фактично, це залишення без змін деяких основних імен, термінів, назв місцевості. Така стратегія залишає можливість подальшої форенізації ігрового продукту. В деякій мірі непереклад назви гри зумовлено тим, що ця назва стає

упізнаваною в усіх мовах, тобто пов'язаною з особливим розвитком гри та її політикою інтернаціоналізації. Наприклад, певні види зброї, транспортні засоби або особливі місцини отримують назву з міфу, вони не підлягають відтворенню жодною мовою та розглядаються як специфічна термінологія, пов'язана з історією.

3. Транскреція. Зазначена стратегія базується на внесенні певної кількості корекцій вихідного тексту, тобто перекладач звертає увагу на користувача. Це дає право додавати до комп'ютерної гри розлогі пояснення або опускає деякі частини з оригіналу для того, щоб викликати у реципієнта той самий емоційний ефект, як і при застосуванні первинної версії ігрового продукту.
4. Буквальний переклад (дослівний переклад). Така стратегія є ефективною при відтворенні текстових фрагментів спортивних, гоночних ігор або симуляторів різноманітних видів транспорту, де існує велика кількість технічних слів та специфічної термінології, пов'язаної із відповідною сферою професійної діяльності. Такий вид перекладу дуже схожий на технічний, але це не означає, що цей вид роботи є простим процесом, оскільки потрібні знання, що стосуються конкретних жанрів та предметів ігор, володіння специфічними термінами. Слід зауважити, що транскрипцію та транслітерацію можна справедливо номінувати складовими частинами дослівного перекладу. Знаковим прикладом застосування аналізованої стратегії є симулятор польотів *Microsoft's Flight Simulator*, де неперекладені авіаційні терміни поєднані з перекладеними частинами тексту. При цьому терміни зі сфери аеронавігації мають високий коефіцієнт повторення у різних частинах відеогри: у меню, в інструкціях, у вікні інтерфейсу користувача й т. ін.
5. Стратегія лояльності. Безперечним фактом є те, що велика кількість відеоігор розроблені на основі художніх творів, коміксів або фільмів. У таких випадках у заголовках зафіксовані метатекстові покликання на

відповідні твори. Тому перекладачі повинні суворо дотримуватися балансу між транскреацією та свободою адаптації контенту. У цьому контексті концепція лояльності до вихідного тексту є важливим засобом адаптації певних комп'ютерних ігор, адже вона дозволяє зберігати атмосферу історії, що є ключовим елементом для того, щоб відповідати очікуванням ігрової аудиторії. А. Косталес вважає взірцевим прикладом грамотного підходу до роботи (у ракурсі зазначеної стратегії) позицію американської корпорації *Electronic Arts*, яка займалася розробкою серій відеоігор *The Lord of the Rings*. У ході опрацювання матеріалу усі члени команди, що працювали над проєктом, були зобов'язані прочитати роман-епопею Дж. Р. Р. Толкіна та ознайомитися з екранізацією зазначеного твору. Потім розробники склали іспит для перевірки рівня володіння змістом роману, визначення характерних особливостей кожного персонажа, розуміння концепції вигаданого Дж. Р. Р. Толкіном всесвіту. Оскільки цей всесвіт уже був чітко й детально прописаний автором, відеогра повинна була зберігати елементи оригінальної історії, що якраз і можливо втілити, за рахунок оперування стратегією лояльності. Саме завдяки такому відповідальному ставленню розробників до продукту відеогра зберегла не лише стилістику першоджерела, але й зовнішність головних діючих осіб і була повністю продубльована акторами однойменного фільму кінорежисера П. Р. Джексона.

6. Випадіння змісту та компенсація. Сучасні методи організації розповіді, що використовуються у відеоіграх, можуть створювати додаткові проблеми при перекладі. У разі часткової або повної втрати елементів першоджерела перекладачі можуть частково їх переписати по-своєму, але так, щоб узгодити функціональні еквіваленти, що дозволить компенсувати втрату змісту та основної думки чи важливих ключових епізодів та підказок. Така стратегія використовується здебільшого при перекладі жартів, коли локалізатор змушений

відшукувати еквіваленти. Адаптація гумору – вельми складна процедура, оскільки підміна «оригінальних» жартів, ідіом і каламбурів у цільовій мові (та й культурі загалом) вимагає неабиякої майстерності та глибоких знань локалізатора. Незважаючи на те, що стратегію компенсації вважають найбільш доцільною в окреслених ситуаціях, (щоб забезпечити інтенсивніший та привабливіший ігровий процес), деякі перекладачі-локалізатори застосовують альтернативну стратегію – пропуск змістового елемента, який не можна легко адаптувати, зважаючи на культурні та мовленнєві норми цільової країни. Значного випадіння змісту та компенсації зазнали локалізовані варіанти відеоігор *Batman Arkham Asylum*, де в іспанській версії були втрачені усі каламбури, *Torrente*, в якій анулювали усі жартівливі згадки про футбольну команду Мадриду – «Атлетіко», *Monkey Island 2: Lechuck's Revenge*, в якій так і не змогли достеменно пояснити гру словами у назві піратської таверни тощо.

7. Цензура. Слід зазначити, що адаптація відеоігор є ринковою діяльністю і суттєво не відрізняється від інших секторів, таких як кіно або телебачення. Навіть коли влада приймає гру на зовнішньому ринку, перекладачі повинні брати до уваги усі юридичні питання, прислухатися до рекомендацій місцевих компаній збуту ігрової продукції. У цьому ракурсі А. Косталес зацентрував увагу на моніторингу елементів насилля, різноманітних сексуальних підтекстах і політичних вкрапленнях, як наприклад, назви військової тематики, які заборонені у деяких країнах Азії та Близького Сходу [35.].

Детально розглянувши запропоновані науковцями класифікації стратегій перекладу й тактик, що слугують для їх реалізації, підкреслимо, що усі перекладацькі стратегії можна поділити на дві загальні групи – локальні та глобальні. Перші мають на меті вирішення конкретних перекладацьких завдань (наприклад, відтворення безеквівалентної лексики), натомість другі сфокусовані на організації «певного типу тексту і певного типу

ідентичності», віднайденні балансу між мовами оригіналу й перекладеного тексту. Тобто «локальні стратегії застосовуються до перекладу окремих мовних структур і лексичних одиниць, а глобальні – регулюють загальні питання, пов’язані зі стилем, видом, типом тексту і виділенням конкретних аспектів тексту оригіналу. Такий взаємозв’язок вказує на певну підпорядкованість локальних стратегій перекладу глобальним» [23.].

Висновки до Розділу 2

В результаті поглибленого дослідження спеціалізованих наукових студій, присвячених проблемам локалізації, визначено, що цей процес є багатоступеневим і складним. Він передбачає не лише адекватне і повне відтворення концептуальної специфіки оригінального ігрового продукту, але й опрацювання програмної складової відеогри. Локалізацію справедливо номіновано одним з ключових елементів цілісності *GILT*, до якої також входить глобалізація, інтернаціоналізація та переклад. Останній потрактовано у роботі як взаємопов’язаний із локалізацією процес відображення змісту вихідного матеріалу засобами інших мов.

Згідно з оригінальною концепцією А. Пашутіної, варто виокремити шість ключових видів локалізації, кожен з яких диференціюється за специфікою опрацювання матеріалу: від перекладу лише обкладинки комп’ютерної гри до повноцінного комплексного адаптування звуку, графіки, тексту і навіть сценарію гри відповідно до національних реалій цільової аудиторії.

Окрему увагу приділено періодизації процесу створення ігрового продукту: зазначено, що є шість етапів розробки відеоігор (етап концепту, етап альфа, альфа-тестування, етап бета, бета-тестування, етап релізу), на кожному з яких доцільно застосовувати декілька рівнів локалізації. У цьому

контексті порушено питання проблемних моментів, пов'язаних із адаптацією національної культурної специфіки вихідної комп'ютерної гри на іншій базі.

З огляду на різноаспектність функційних характеристик перекладача-локалізатора сформульовано та аргументовано думку щодо дотримання ним ключових принципів локалізації (культуралізація, інтернаціоналізація, врахування цільового налаштування продукту, траскреація). Безпосередній процес перекладу розглянуто у ракурсі застосування конкретних стратегій і тактик. З-поміж зафіксованих науковцями перекладацьких стратегій статус найбільш «прискіпливого» відтворення надано точному перекладу, натомість дослівний переклад кваліфіковано як той, що підходить до чорнового варіанту роботи.

У ракурсі вивчення специфіки локалізації текстових фрагментів відеоігор увагу зацентовано на запропонованій А. Косталесом класифікації найбільш оптимальних перекладацьких стратегій. Оперування ними надає можливість гармонійно адаптувати оригінальний ігровий продукт відповідно до реалій країни-споживача.

РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ТЕСТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ІТАЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ

3.1. Механізми відтворення текстів комп'ютерної гри *The Elder Scrolls V: Skyrim* італійською мовою

The Elder Scrolls V: Skyrim – це рольова відеогра, продукт компанії *Bethesda Game Studios*, опублікована *Bethesda Softworks*, являє собою п'яту гру у серії *The Elder Scrolls*. Основна лінія її сюжету присвячена опису спроб головного героя дракона Алдуїна (старшого сина головного бога Тамріелю Акатоша), який за пророцтвом має у майбутньому знищити світ. Події відеогри розвиваються у провінції Скайрим за 200 років після подій *Oblivion*. У цей час у цій провінції розпочинається громадянська війна, ініційована після вбивства короля Скайриму.

Рис. 3.1.



Аналізований ігровий продукт представляє безперечний інтерес не лише із позиції тематичного наповнення і сюжетного розвитку, але й у ракурсі визначення специфіки його локалізації відповідно до потреб італійськомовної аудиторії. Першочерговим завданням у контексті наукового оцінювання стратегій і тактик італійської локалізації комп'ютерної гри *The Elder Scrolls V: Skyrim* вважаємо дослідження стилістичної специфіки італійської версії цього ігрового продукту.

Тексти відеогри *The Elder Scrolls V: Skyrim* є різномірними за стильовою специфікою. Зокрема, видається доцільним розглянути науковий стиль, представлений в уривці з книги «Guida alle erbe di Skyrim».

«Guida alle erbe di Skyrim

Autore: Agneta Falia

Gli artigli di hagraven conviene acquistarli nelle botteghe poiché procurarseli è altamente sconsigliabile. Queste creature hanno barattato la propria umanità in cambio di potenti magie e la trasformazione a cui vengono sottoposte infonde al loro essere una frazione del potere in questione. Ingerire la polvere di artiglio aumenta la resistenza alla magia, ma la proprietà più curiosa si palesa mischiandolo con le baccaneve (reperibili a Skyrim principalmente ad alte quote). Dopo aver ingerito questa mistura sono riuscita a comprendere degli incantamenti che prima mi sfuggivano e ho trasmesso questa scoperta a numerosi maghi di corte che mi hanno espresso la loro gratitudine».

Презентований зразок є уривком з підручника із зілляваріння у всесвіті *The Elder Scrolls*. Як видно з прикладу, текст має строгу форму: зазначено назву і автора підручника, сам текст поділено на сторінки. В аналізованому абзаці наведено визначення терміну *Artiglio di hagraven* (кіготь ворожки українською), а також терміну *hagraven* (ворожка), який було вирішено не перекладати з англійської мови в італійській локалізації.

У цьому прикладі також розкривається особливість навчально-наукового стилю на американський манер, а саме форма звернення автора до читача або вчителя до учня. Автор висловлює свою особисту думку, а не використовує безособові речення або займенник «ми».

Навчально-науковий текст у комп'ютерній грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* побудований логічно і послідовно, що відповідає основним вимогам наукового стилю. Слід також зазначити, що науковий стиль практично не зустрічається в аналізованій комп'ютерній грі.

Офіційно-діловий стиль представлено у відеогрі у вигляді звітів, листів і, як у наведеному нижче прикладі, наказів:

«*Ordini della Guardia*

Non possiamo lasciare che i prigionieri escano, quindi uccideteli o lasciateli annegare. In ogni caso, tutte le guardie devono essere evacuate il prima possibile. La tempesta sta per trascinare l'intera fortezza nel fiume e che io sia dannato se dovrò fare rapporto su una sola vittima della Legione mentre è sotto il mio comando. Avete i vostri ordini!».

У наведеному вище прикладі продемонстровано, що у комп'ютерній грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* форму наказів побудовано за єдиним шаблоном із обов'язковим використанням кліше. У подібних шаблонах часто змінюються тільки географічні назви та власні імена, а форма залишається колишньою, тобто зверху пишеться назва наказу, потім основна частина і висновок. Що стосується лексики, то використовується велика кількість слів нейтрального пласта. Однак в даному прикладі також є відступ від офіційно-ділового стилю, а саме використання виразу з емоційним забарвленням – «... e che io sia dannato...».

Ключовою метою публіцистичних текстів є вплив на реципієнта і заклик до дії. Варто зауважити, що у самій грі зафіксовано дуже мало письмових публіцистичних джерел (листів, статей і журналів), проте одночасне використання емоційно-забарвленої лексики і синтаксичних прийомів у відповідних за стилістикою текстових фрагментах реалізують сильний вплив, як на аудиторію у грі, так і на самого гравця.

«*Rapporto della Commissione Imperiale sul Disastro a Ionith*

Lord Pottreid, Presidente

La Commissione conclude all'unanimità che, visti i dati attualmente in nostro possesso, qualsiasi altro tentativo di invadere Akavir sia da considerarsi

pura follia, almeno nelle attuali condizioni dell'Impero. Le legioni dell'Impero sono necessarie in patria. Un giorno, un Impero in cui regneranno unità e pace, tornerà ad Akavir e infliggerà una severa punizione per la disfatta di Ionith e per la morte del nostro Imperatore. Ma quel giorno non è ancora giunto e non lo sarà per molto tempo ancora».

Розмовно-побутовий стиль набув активного застосування у відеоігрі. Він здебільшого репрезентований у вигляді описів завдання, особистих листів, а також в усному мовленні. Першочергово пропонуємо розглянути локалізовані тексти особистих листів італійською мовою, вилучені з комп'ютерної гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

«Dolce Haelga,

la scorsa notte è stata la più bella della mia vita. Le cose che mi hai fatto vedere... le cose che abbiamo fatto... Non avrei mai pensato che fossero possibili. Chi l'avrebbe mai detto che qualcuno potesse manipolare il proprio corpo in quella maniera con indosso degli stivali daedrici? Sei una vera esperta delle arti di Dibella, amore mio. Tu fai onore alla tua religione. Forse ci rincontreremo presto, ma la prossima volta permettimi di portare la trota.

Il tuo amante segreto».

У запропонованому прикладі деякий таємний коханець (*amante segreto*) пише листа своїй пасії. Форма листа дотримана: присутнє ім'я адресата, основна частина і підпис. Лексика, використана у листі, складається з нейтральних та емоційно-забарвлених слів (наприклад, «la più bella della mia vita» та «amore mio»). Синтаксис листа не ускладнений, переважно застосовано короткі прості речення.

Наступний лист не підписаний і не має конкретного адресата. Але завдяки зверненню на початку повідомлення стає ясно, що воно відноситься до випадкового читача, який знайшов цього листа:

«Rallegrati, lettore... perché la luce di Mara splende su di TE!

La Benevolenza di Mara è eterna e il Suo calore diffuso in tutto il mondo. Chiudi gli occhi, alza la tua testa verso i cieli e crogiolati nel calore che forma i nostri destini!

la Signora Mara abbraccerà ognuno incurante del suo passato. Getta via le tue malefatte e rinfresca il tuo spirito! Da tutta la compassione che daresti a tua madre e impara che Lei non ti lascerà mai, non ti terrà mai in disparte e non ti abbandonerà mai!

Le donazioni sono accettate al Tempio di Mara a Riften».

У цьому листі також використовуються емоційно-забарвлені слова, характерні для текстів аналізованого стилістичного напрямку (наприклад, «*rallegrati, lettore*» і «*crogiolati nel calore*»).

Художній стиль досить часто зустрічається у грі. Прикладами його застосування можуть слугувати численні книги, легенди або мемуари персонажів. Такі книги доволі великі за обсягом, однак не кожного разу гравець воліє витратити зайві 5 хвилин, щоб прочитати знайдену книгу. Однак, незважаючи на це, гра може здивувати різноманітністю художньої літератури. Звернімося до уривку з книги «*La leggenda dell'aquila rossa*», написаної Тредайн Дреном, архіваріусом Вінтерхолда, за спогадами Кларіси В'єн:

«Tanto tempo fa, alle Colline Divise nacque un bimbo. Lo chiamarono Faolan, che nella lingua del Reach significa Aquila Rossa, per il richiamo stridente dell'uccello che lo accolse alla nascita e i fiori cremisi delle colline autunnali. E fu così che ebbe inizio la sua leggenda: un bambino del Reach, nato sotto un cielo propizio e con il nome del colore del sangue».

Навіть у такому короткому уривку можна виокремити декілька художніх прийомів, таких, як епітети (*i fiori cremisi; il richiamo stridente dell'uccello*) і метафори (*le colline autunnali*).

Підсумовуючи запропонований вище науковий огляд репрезентованих у відеогрі *The Elder Scrolls V: Skyrim* стилістично різнорідних текстових епізодів, варто підкреслити, що найпоширенішим стилем в аналізованій комп'ютерній грі справедливо залишається розмовно-побутовий (80%). Це пояснюється тим, що весь геймплей (ігровий процес) ґрунтується на розмовах з НПС (з англійської NPC – *Non-Player Character*, тобто неігровий персонаж), поясненнях від героїв, їх розповідях та окресленні завдань. Друге місце з-поміж функціональних стилів, зафіксованих у грі, відведено художньому стилю, представленому у вигляді легенд та оповідань. На третьому місці перебуває науковий стиль, яким написані підручники та рецепти для зілляваріння. Останню позицію посідають ділові і публіцистичні тексти: мова імператорів або вождів.

Безперечно переклад тексту комп'ютерних ігор передбачає відтворення термінів, назв, явищ або роду занять, що характерні для всесвіту конкретної гри і поняття яких частково або повністю відсутні в італійській культурі і, відповідно, мові. *The Elder Scrolls V: Skyrim* представляє абсолютно новий світ, і тому у перекладача-локалізатора можуть виникнути проблеми із адекватним відтворенням специфічних назв тварин, рослин або інших реалій. Зауважимо при цьому, що вибір трансформації і тактики перекладу конкретних елементів може змінюватися в залежності від контексту і конкретного розділу гри.

Насамперед варто розглянути трансформації, які були використані для перекладу налаштувань гри, меню:

<i>New Game</i>	<i>Nuova</i>
<i>Load</i>	<i>Carica</i>

<i>Credits</i>	<i>Riconoscimenti</i>
<i>Add-ons</i>	<i>Contenuto Scaricabile</i>
<i>Exit</i>	<i>Esci</i>

Наведені приклади являють собою стійкий переклад ігрового меню. Так, наприклад, деякі позиції меню відтворено словниковим еквівалентом (*Exit* – *Esci*, *Load* – *Carica*), інші – за допомогою перекладацьких трансформацій. Наприклад, *riconoscimento* не позначає *кредити/автори*, а натомість перекладено як *впізнання, згадка* чогось або кого-небудь. У цьому випадку перекладач застосував модуляцію. Таку ж трансформацію він застосував при перекладі *Add-Ones* – *Contenuto Scaricabile*, замінивши *доповнення* на *завантажуваний контент*.

Наступні приклади можна віднести до самої гри і всесвіту *The Elder Scrolls*. Другий розділ, який слід проаналізувати, пов'язаний із перекладом назв рас і класів. Всього у грі 10 рас і 18 класів. Нижче представлені приклади перекладу рас:

<i>Altmer</i>	<i>Elfi Alti</i>
<i>Argonian</i>	<i>Argoniani</i>
<i>Bosmer</i>	<i>Elfi dei boschi</i>
<i>Breton</i>	<i>Bretoni</i>
<i>Dunmer</i>	<i>Elfi Scuri</i>
<i>Imperial</i>	<i>Imperiali</i>
<i>Khajit</i>	<i>Khajit</i>
<i>Nord</i>	<i>Nord</i>
<i>Orc</i>	<i>Orchi</i>
<i>Redguard</i>	<i>Redguard</i>

Як можна помітити, з усіх рас тільки одна (*Orc*) не є новою: вона вже існувала або раніше згадувалася у легендах, міфах або інших ігрових всесвітах. Із наведених прикладів можна побачити, що назви більшості рас відтворено завдяки методу транслітерування або транскрибування (наприклад, *Breton – Bretoni i Khajit – Khajit*). Що стосується інших рас, видається слушною думка про те, що перекладач перейняв ці назви із локалізацій попередніх ігор серії *The Elder Scrolls*, або детально дослідив всесвіт гри, адже саме так можна було визначити альтернативну назву (наприклад, *Altmer – High Elves*).

Приклади перекладу деяких класів у грі представлено нижче:

<i>Smithing</i>	<i>Forgiatura</i>
<i>Heavy Armor</i>	<i>Armatura pesante</i>
<i>Two-Handed</i>	<i>Armi a due mano</i>
<i>Archery</i>	<i>Arceria</i>
<i>Lockpicking</i>	<i>Scassinare</i>
<i>Illusion</i>	<i>Illusione</i>
<i>Enchanting</i>	<i>Incantamento</i>

Із локалізацією класів склалася досить специфічна ситуація. Система класів в *The Elder Scrolls V: Skyrim* фактично відсутня, тому що здебільшого на клас гравця впливає зброя, якою він користується, і навички, поліпшенню яких він віддає перевагу. Наведені вище назви навичок існують і в реальності та мають переклад у словниках, тому перекладач використовує саме їх.

Стосовно географічних назв, слід підкреслити, що перекладачем-локалізатором застосовано прийоми калькування і *no translation* із метою збереження унікальності оригінального тексту та аби не втратити своєрідну атмосферу гри. Зокрема, назви міст і провінцій зберегли свої оригінальні назви: *Riften – Riften, Whiterun – Whiterun, Dawnstar – Dawnstar*. Деякі локації,

в назві яких використовувалися слова, наявні в обох мовах, відтворено за рахунок методу калькування. Наприклад: *Throat of the World – Gola del Mondo*, *Sky Haven Temple – Tempio del Rifugio Celeste*, *Windpeak Inn – Taverna Picco Ventoso*.

Деякі сумніви щодо адекватності обраної перекладацької тактики викликає варіант італійськомовної локалізації назви володіння Скайриму. Мова йдеться про місцевість *The Pale*, яке в італійській інтерпретації відтворено як *Il Pale*. Варто зауважити, що лексема *pale* позначає *блідий*, (якщо мається на увазі прикметник) та *межа* (як іменник). В італійській мові *pale* позначає *лопати*, і попри наявність у назві означеного артикля однини *il*, окреслений фрагмент гри може викликати непорозуміння навіть у досвідченого споживача. У російській локалізації цю назву відтворено як *Белый берег*, що можна вважати дійсно професійною роботою локалізатора, адже у перекладі було збережено значення слова *pale* водночас як іменника та прикметника. На нашу думку, в італійській версії цього ігрового епізоду більш доречним було б зберегти саме оригінальну назву, включаючи артикль *The*, або застосувати метод калькування, отримавши назву *Il Confine Pallido*, яке зберігає своє значення згідно з оригіналом.

Окрему увагу у ракурсі запропонованого дослідження варто звернути на здійснений фахівцями переклад досягнень у комп'ютерній грі *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Зауважимо, що гравець має змогу отримати досягнення за умови виконання певного набору завдань: проходження основного квесту, накопичення конкретної кількості монет, вивчення професій, локацій, перемога над босами у підземеллі або вступ до гільдії, колегії чи братства. Нижче представлені кілька назв і їхній переклад:

<i>Bleak Falls Barrow</i>	<i>Tumulo delle Cascade Tristi</i>
<i>The Fallen</i>	<i>Il Caduto</i>
<i>Dragonslayer</i>	<i>Ammazzadraghi</i>

<i>Take Up Arms</i>	<i>Chiamata alle Armi</i>
<i>One with the Shadows</i>	<i>Unirsi alle Ombre</i>
<i>Bound Until Death</i>	<i>Finché Morte non vi separi</i>
<i>Artificier</i>	<i>Creatore</i>
<i>Delver</i>	<i>Spazzino</i>
<i>Daedric Influence</i>	<i>Influsso Daedrico</i>

Майже усі досягнення відтворено завдяки калькуванню. Звідси ж приклад *The Fallen – Павший – Il Caduto*, або *Bleak Falls Barrow*, що дослівно перекладається як *Курган Журливих Водоспадів*, так само адаптував цю назву і локалізатор.

У наведених назвах також наявні приклади доместикації. *Take Up Arms* та *Bound Until Death* можна було перекласти також методом калькування, але, у другому випадку, перекладачем було вирішено використати відому майже у всіх мовах фразу з клятви, яку дають один одному наречені.

Таким чином, можна зробити висновок, що під час перекладу назв рас, класів, локацій і досягнень в ігровому продукті *The Elder Scrolls V: Skyrim* були використані різні перекладацькі перетворення. Слід зазначити, що в більшості випадків перекладач-локалізатор застосував значення, вже зафіксоване у словниках, калькування і метод *no translation*.

Більшість рас були створені спеціально для цієї гри, наприклад, *Breton*, *Khajit*, *Redguard*. Назви класів являють собою звичайні назви ремесел, які існують і в реальності та мають переклад у словниках, тому перекладач використовує їх. Назви локацій здебільшого не були змінені, або були відтворені завдяки калькуванню. Найпоширенішим механізмом перекладу досягнень вважаємо калькування, за допомогою якого відтворено близько 90% назв, інші – за допомогою доместикації.

3.2. Принципи локалізації тестових фрагментів онлайн відеогри *World of Warcraft* італійською мовою

World of Warcraft (WoW) є багатокористувацькою рольовою онлайн-ігрою (MMORPG), продуктом компанії *Blizzard Entertainment*, четвертою відеоігрою у серії *Warcraft*. Усі події, відображені в ній, відбуваються у фентезійному всесвіті *Warcraft*, вперше репрезентованому у грі *Warcraft: Orcs & Humans* у 1994 році. В усій ігровій індустрії складно назвати ще якийсь ігровий продукт, який можна було б порівняти із *World of Warcraft* за охопленням аудиторії та загальним впливом на ринок комп'ютерних ігор. Наразі аналізована гра залишається найпопулярнішою у світі, і цей статус справедливо підтверджено відповідним місцем у Книзі рекордів Гіннеса. Гра було випущено 23 листопада 2004 року у США англійською мовою, потім її поступово локалізували вісьмома мовами.

Рис. 3.2.



Варто зауважити, що безпосередній ігровий процес у *World of Warcraft* передбачає абсолютне управління гравцем своїм персонажем, в ролі якого можна досліджувати віртуальний світ, виконувати завдання, брати участь у змаганнях, відвідувати підземелля тощо. За рахунок успішної реалізації різномірних місій користувач має змогу покращити характеристики свого персонажа, заробити нове обладнання, що дозволяє йому у подальшому виконувати завдання все більш високого рівня складності (деякі з них розраховані на сумісну діяльність гравців у групах).

Першочерговим етапом, який передуює ігровій діяльності, є визначення расу і класу ігрового персонажа, який представлятиме гравця в ігровому

світі. Усього у комп'ютерній грі *World of Warcraft* доступно 10 рас, розділених між двома фракціями (Альянс і Орда), і 9 класів, спільних для обох згаданих фракцій. Вибір персонажа є вирішальним кроком для персоналізації ігрового досвіду, оскільки усі визначальні характеристики героя (його історичне походження, фізичні риси, вроджені здібності і т. п.) надають користувачу вичерпну інформацію, необхідну для подальшого ігрового процесу (зокрема, для визначення стилю гри).

У контексті дослідження специфіки італійської локалізації відеогри *WoW* вважаємо доцільним звернути увагу на вилучені з аналізованого ігрового продукту назви рас, класів і фракцій задля порівняння їх англійськомовної та італійськомовної версій:

FACTIONS	FAZIONI
Alliance	Alleanza
Horde	Orda
RACES	RAZZE
Humans	Umani
Dwarf	Nani
Night Elf	Elfi della notte
Gnome	Gnomi
Draenei	Draenei
Orc	Orchi
Troll	Troll
Tauren	Tauren
Undead	Non-morti
Blood Elf	Elfi del sangue
CLASSES	CLASSI
Shaman	Sciamano
Paladin	Paladino

Priest	Sacerdote
Warlock	Stregone
Mage	Mago
Warrior	Guerriero
Druid	Druido
Rogue	Assassino
Hunter	Cacciatore

Як можна побачити, фахівець-локалізатор у ході опрацювання матеріалу вирішив застосувати буквальний переклад або не здійснювати жодних модифікацій оригінальних англійських назв героїв із метою збереження атмосферності фентезійної лексики, характерної для *World of Warcraft*.

Згідно із запропонованою виробником ігровою логікою, досить результативним засобом отримання додаткових балів та більш оперативного переходу до наступного рівня є виконання місій (участь у квестах) від імені неігрових персонажів. Варіанти таких завдань є кількісними: зібрати трави для приготування зілля, бомбардувати демонічні портали, вдосконалити власну майстерність у певній професії тощо. Система квестів, фактично, є двигуном гри, адже саме вона мотивує персонажа досліджувати регіони світу, не змушуючи його йти задалегідь визначеним шляхом. Варто при цьому зауважити, що гравець не зобов'язаний виконувати усі поставлені перед ним завдання, оскільки основна особливість *MMORPG* – це відсутність лінійності та кінцевої мети; втім доцільно ретельно осмислювати ігровий процес. Окрім додаткового зацікавлення споживача, місії надають йому можливість грошову винагороду, в деяких випадках – цінні речі (магічні артефакти або новий одяг).

Переклад місій у комп'ютерній грі *World of Warcraft*, безсумнівно, викликає значний науковий інтерес у ракурсі дотримання локалізаторами принципу адекватності. У фахівців було складне завдання: не лише

відтворити фактичну інформацію, але й здійснити стилістичне опрацювання оригінального матеріалу, гармонійно ввести італійськомовного гравця до ігрового всесвіту *WoW*. Слід зазначити, що кожна раса характеризується специфічними мовленнєвими властивостями, на яких варто зацентрувати особливу увагу.

Зокрема, варто звернутися до текстового фрагменту, пов'язаного із расою ельфів [44.]:

<p>Lady Sathrah</p> <p>Priestess A'moora in the Temple of the Moon at Darnassus wants you to bring her Lady Sathrah's Silvery Spinnerets.</p> <p>Silvery Spinnerets: 0/ 1</p> <p>Description</p> <p>Lady Sathrah was once beloved of Elune. Graceful and pure, the spider spun her silver threads through the moonlight, catching the evening mist. The silvery dew had strong healing powers and was kept here in the temple. But of late, Sathrah has descended into madness. Her future generations are now threatened as well.</p> <p>Find Lady Sathrah, <name>, and end her suffering. She dwells along the northern borders of Teldrassil, near</p>	<p>Lady Sathrah</p> <p>Recupera la Filiera argentea di Lady Sathrah e consegnala alla Sacerdotessa A'moora al Tempio della Luna di Darnassus.</p> <p>Filiera argentea: 0/ 1</p> <p>Descrizione</p> <p>Molte lune fa, Lady Sathrah era una creatura amata da Elune. Leggiadro e puro, il ragno tesseva i suoi fili argentati nelle notti illuminate dalla luna, catturando la bruma della sera. La rugiada argentata aveva forti poteri curativi, per questo veniva raccolta e conservata qui nel tempio. Ma con lo scorrere dei giorni, Sathrah cadde nel vortice della follia. E ora, anche le future generazioni sono minacciate.</p> <p>Trova Lady Sathrah, <name>, e poni fine alle sue sofferenze. Vaga lungo i confini settentrionali di Teldrassil, nelle</p>
---	--

<p>Wellspring Lake. Gather her silvery spinnerets and bring them back to me. I regret the task that I have asked you to carry out; but Lady Sathrah is beyond hope.</p> <p>Progress</p> <p>It is our hope to offer the sacrifice of the spinnerets to Elune. With this sacrifice, Elune will bless Sathrah so that she might be reborn, and at peace.</p> <p>Completion</p> <p>The forest mourns for Lady Sathrah, but it was something that had to be done. Thank you, <name>.</p>	<p>vicinanze del Lago Mitesorgente. Recupera la sua filiera argentea e riportala qui. Mi rammarico di averti affidato tale compito, ma per Lady Sathrah ormai non c'è più speranza.</p> <p>Progresso</p> <p>Offriremo la filiera in dono a Elune. Con questo sacrificio, la dea darà la sua benedizione a Sathrah, che potrà rinascere in pace.</p> <p>Completamento</p> <p>La foresta piange Lady Sathrah, ma la sua morte non poteva essere evitata. Grazie, <name>.</p>
---	--

Як відображено у наведеному прикладі, локалізатор здійснив вдалу спробу адаптації витонченої ельфійської мови засобами стандартної італійської мови (зокрема, застосовуючи відповідник оригінального художнього виразу «*molte lune fa*»).

Безперечною своєрідності в аналізованій відеогрі вирізняювана мова раси гномів (в усному і письмовому оформленнях). В англійському тексті місій зафіксовано типовий шотландський наголос з його яскравою вимовою фонем / r / і лексичними особливостями, такими як використання «*aye*» замість «*yes*». Із метою адекватного відтворення цієї лінгвістичної особливості італійські локалізатори вирішили застосувати у перекладі німецький акцент, частково орієнтуючись на диференційні характеристики

аналізованої раси (зокрема, любов гномів до пива). Чисельними є трансформації на фонетичному рівні, використані перекладачем (зміна *s* на *z* і твердої *s* на *k* (*Ci ziamo kapiti?*)), введено деякі суфікси, характерні для німецької мови (наприклад, закінчення на *-en* (*Purtruppen non posso*)) та деякі терміни [44.]:

<p>Simple Subterfugin'</p> <p>Find Onin MacHammar by Gnomeregan.</p> <p>Description</p> <p>Ye see, the King be strip mining the quarry fer ore and gems. More riches than any one dwarf should see in ten lifetimes. The Hidden Circle has values, <name>. We value valuables. Can ye understand?</p> <p>Now we feels the King should be sharing some of that booty, but we don't want ol' 'Stinkbeard' to know he's sharin' - if ye catch me drift. We needs ye to speak with Onin MacHammar over by Gnomeregan and bring back a report. The crafty dwarf has hidden hissself amongst the lepers.</p> <p>Progress</p> <p>Be careful.</p> <p>Completion</p> <p>Shhhh! Keep it down you daft fool. They'll hear us.</p>	<p>Un zemplice zotterfucio</p> <p>Trova Onin McMartello presso Gnomeregan.</p> <p>Descrizione</p> <p>Il re sta scafando nella miniera per raccoglieren tvtti i minerali e le cemme preziose. Ci zono più tesori di kuanti ne potrebbe federe ein nano in tieci fite. Il Circolo Nascosto ha molti tesori. E noi facciamo tesoro, dei tesori... Kapiten? Ora, noi penziamo che il Re tofrebber Kontifitere parte di qvel pottino, ma non fogliamo che il fecchio "Barbapuzza" ze ne accorca. Ci ziamo kapiti, no? Tefi andare a parlaren kon Onin McMartello a Gnomeregan, e tornare qvi a riferirci le zue parole. Qvel nano furbakkione zi nasconde tra le fila dei niomi mutanti.</p> <p>Progresso</p> <p>Stai attento.</p> <p>Completamento</p> <p>Shhhh! Non urlarlo ai kuattro fenti, o ci</p>
--	---

	zentiranno.
<p>I know a guy...</p> <p>Travel to Gadgetzan in the Tanaris desert and speak with Dirge Quikcleave about advancing your cooking career.</p> <p>Description</p> <p>I can tell by yer cooking spoon that ye know what yer doin'. Unfortunately, I can't teach ya nothin'. Luckily fer ye, I know a guy. He's a goblin and probably the best cook on Kalimdor. Ayep, that's the bad news, lad - ye got to travel to Kalimdor. Git to Gadgetzan and find Dirge Quikcleave. He'll set ya straight.</p> <p>Completion</p> <p><Dirge spits out leather.> Pfftey...</p> <p><Dirge hacks loudly.></p> <p>What? I'll have you know that leather is surprisingly high in protein and low in carbohydrates, <race>.</p>	<p>Konosco ein tizio...</p> <p>Viaggia a Gadgetzan nel deserto di Tanaris e parla con Dirge Gambeinspalla per proseguire nella tua carriera di chef.</p> <p>Descrizione</p> <p>Da tuo kukkiaio da cucina, zi kapisce ke hai klasse. Ma purtroppo io non posso insegnarti altro. Per tua fortunen però, konosco ein tizio. È un goblin, ed è propapilmente il miglior kuoco di Kalimdor.</p> <p>Eh zì, qvesta è la prutta notiza, tefi fiaggiare ferso l'altro kontinenten. Una folta là, recati a Gadgetzan e trofa Dirge Gambeinspalla. Ti tarà tutte le tritte di kui hai pisogno.</p> <p>Completamento</p> <p><Dirge sputacchia dei pezzetti di cuoio> Pfft...</p> <p><Dirge tossisce rumorosamente></p> <p>Cosa dici? <race> miscredente, imparerai prest o che il cuoio ha un contenuto sorprendetemente alto di proteine e pochi carboidrati.</p>

Огри представлені у грі неінтелігентними і не дуже розумними істотами, які проживають окремо на своїх територіях, де вони проводять час

за власною життєвою схемою (харчуються або намагаються знайти одяг). Задля чіткого відображення засобами італійської мови характеру цієї категорії персонажів перекладачі-локалізатори застосували цікавий механізм: спеціальну заміну особистих форм дієслів інфінітивами. Обраний інструмент є адекватним засобом відтворення неграмотності представників окресленої раси [44.]:

<p>Hungry</p> <p>Mudcrush Durtfeet in northern Dustwallow wants 8 Mirefin Heads. Mirefin Head: 0/ 8</p> <p>Description</p> <p>Mud big ogre. Me hungry. Go bash fishy. Bring Mud food. You feed Mud or Mud eat you.</p> <p>Progress</p> <p>Gimme food or me eat you.</p> <p>Completion</p> <p>Me like fishy head! Me no eat you now.</p>	<p>Fame!</p> <p>Fangorilla Piesoza nella zona settentrionale della Palude delle Pozze cineree vuole 8 teste di Pescemelma. Testa di Pescemelma: 0/ 8</p> <p>Descrizione</p> <p>Fango ogre grosso. Fango avere fame. Tu prendere pesciolini, portare cibo a Fango. Tu portare cibo a Fango, o Fango mangiare te.</p> <p>Progresso</p> <p>Tu dare cibo o tu diventare cibo.</p> <p>Completamento</p> <p>Io piacere teste di pesciolino! Io no mangiare te ora.</p>
---	--

Окрему увагу варто сфокусувати на використаних фахівцями засобах перекладу текстів місій, пов'язаних із расою тролів. Для цієї категорії персонажів розробники *Blizzard* обрали дуже яскраву діалектну

характеристику: ямайську патуа, креольську мову змішаного англо-африканського походження. Слід підкреслити, що вимова і словниковий запас ямайської мови суттєво відрізняються від стандартної англійської, саме тому використана у грі мовна версія є «очищеною», більш адаптованою до носія англійської мови. У відповідних оригінальних текстах *World of Warcraft* зафіксовано численні особливості специфічної мови: ямайську займенникову систему (наприклад, *Me come down here*), аномальне застосування прогресивних дієслівних форм (*I be tellin' you more*), своєрідні усічення (*Dem* замість *Them*) і зміни (*Da* замість *The*). Задля ілюстративного відображення окреслених лінгвістичних особливостей мови тролів в італійській версії гри перекладач звернувся до мови Латинської Америки, надавши сильний іспанський акцент мовленню відповідних персонажів. Для цього введено типові іспанські конструкції (наприклад, *Want ayudare a T'chali*), змінено розділові знаки (використано подвійний оклик і знак питання: *¡La cosa più mala è que me han rubato la pipa!*), а в деяких випадках ефект посилено за рахунок застосування іспанськомовної версії певних термінів [44.]:

<p>They stole me hookah and me brew! Retrieve T'chali's Hookah and 10 Bloodmaul Brutebane Brews. Bring them back to T'chali the Witch Doctor at Bloodmaul Ravine in the Blade's Edge Mountains. T'chali's Hookah: 0/ 1 Bloodmaul Brutebane Brew: 0/ 10</p>	<p>Me han preso la pipa y la birra! Recupera la pipa di T'chali e 10 Birre dei Bestiabruta Martelloinsanguinato e riportale al medico stregone T'chali. Lo troverai nella Gola dei Martelloinsanguinato alle Montagne Lama affilata. Pipa di T'chali: 0/ 1 Birre dei Bestiabruta Martelloinsanguinato: 0/ 10</p>
<p>Description T'chali used to be a pretty friendly</p>	<p>Descrizione T'chali siempre ha stato un troll bueno.</p>

troll. Me come down here to teach the Bloodmaul how to brew their beer. But once me do that, the Bloodmaul bury T'chali and leave him here to rot! The worst part of it was that they stole me hookah! So, you want to help T'chali, mon? You bring me hookah back. T'chali think the ogres that stole it headed southwest over by the mine. And while you're in there, pick up some brews, too!

Progress

Hey, you got me hookah and those brews yet?

Completion

Yes, that is what T'chali is talking about! Though me not sure what those ogres put in there; that not T'chali's brand of tobacco that me smell in the hookah.

No matter, T'chali is happy. Happy enough, in fact, to ask you to do something else.

Ha venuto hasta aquí per insegnare a los Martelloinsanguinato como se prepara la birra. Pero, los Martelloinsanguinato decidono de sepellire T'chali en un buco, ¡y lo lasciano lì a marcire!

¡La cosa piú mala è que me han rubato la pipa!

¿Vuoi ayudare a T'chali, hermano?

Allora riportame la mia pipa. T'chali pensa que los ogre che la han rubato se estan marchando verso sud- ovest de la miniera. Ahhh, già que ci sei, ¡recupera anche un poco di birra!

Progresso

Hola (hermanito/ hermanita), ¿me hai riportato la pipa y la birra?

Completamento

¡Perfecto, era lo que T'chali voleva! Quizas que cosa han messo qui dentro, non siento el profumo del tabacco de T'chali en la pipa...

Ma está bene lo stesso, T'chali está feliz ahora. Y te va a chiedere un altro favore.

Висновки до Розділу 3

В результаті деталізованого вивчення англійськомовної та італійськомовної версій відеоігор *The Elder Scrolls V: Skyrim* і *World of Warcraft* можна дійти наступних висновків:

1. У рольовій комп'ютерній грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* наявні текстові фрагменти різного стилістичного напрямку: від публіцистичного до наукового, втім найбільш поширеним функціональним стилем в окресленій грі справедливо залишається розмовно-побутовий.
2. Під час перекладу ігрового меню *The Elder Scrolls V: Skyrim* перекладач використав різні перекладацькі трансформації, зокрема, модуляцію.
3. У ході перекладу назв рас у грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* здебільшого застосовано транслітерування або транскрибування, що видається слухним рішенням фахівців-локалізаторів.
4. Із метою збереження унікальної атмосфери всесвіту гри італійські перекладачі прийняли рішення використати калькування і стратегію неперекладу у ході відтворення географічних назв, вилучених із текстових фрагментів вище окресленої відеогри *The Elder Scrolls V: Skyrim*.
5. У деяких науково обумовлених ситуаціях у локалізованих італійськомовних текстах згаданої комп'ютерної гри зафіксовано застосування такого важливого перекладацького механізму, як доместикація (видалення у локалізованій грі національно своєрідних елементів оригінального продукту).
6. *World of Warcraft (WoW)* є найбільш популярною у світі (що занотовано у Книзі рекордів Гіннеса) багатокористувацькою рольовою онлайн-грою, події якою відбуваються у фентезійному світі, наповненому великою кількістю різних персонажів і проілюстрованому у кількісних сюжетних лініях.

7. Не воліючи порушувати атмосферність специфічного світу зазначеної гри, італійські локалізатори виконали буквальний переклад або використали стратегію *no translation* під час відтворення назв рас, класів і фракцій.
8. На особливу увагу заслуговує професійність італійських фахівців у сфері локалізації, які здійснили ґрунтовне опрацювання оригінального англійськомовного текстового матеріалу гри *WoW* у лінгвістичному і стилістичному ракурсах. Ілюстративними прикладами грамотної локалізації у цьому контексті можуть слугувати текстові фрагменти місій, проходження яких надає гравцю можливість отримати додаткові бали під час ігрового процесу або оперативно дістатися наступного рівня гри. Так, зокрема, задля відтворення своєрідності мовлення гномів, які в англійській версії користувалися шотландським акцентом, спеціалісти-локалізатори застосували німецьку мову, а оригінальною заміною ямайської патуа (мови тролів) в італійській варіації гри слугувала іспанська мова.

ВИСНОВКИ

Підсумовуючи здійснений поглиблений аналіз специфіки локалізації текстів комп'ютерних ігор (на англійськомовному та італійськомовному фактичному матеріалі), можна зробити наступні висновки:

1. Відеогра є формою програмного забезпечення, що містить різномірні текстові і графічні компоненти, є носієм розважальної, навчальної та виховної функцій і популярним видом сучасних інтерактивних розваг.
2. Активний розвиток ігрової промисловості ініційовано у 1947 році, з того часу ця індустрія набула великих масштабів у плані охоплення цільової аудиторії і забезпечення економічної стабільності.
3. Будь-який ігровий продукт є об'єктом мультимодальної комунікації.
4. Мультимодальність розглянуто у роботі як опис загальних законів і конкретних правил взаємодії в усному комунікативному акті вербальних або невербальних знаків, що, фактично, передбачає здатність надавати дані за рахунок застосування різних семіотичних засобів.
5. З огляду на кількісну значущість, функційну і тематичну різноплановість ігрових продуктів, видається можливим класифікувати їх за такими критеріями, як: за жанром, за кількістю гравців та способів взаємодії, за використанням мережі інтернет, за інтерфейсним представленням, за призначенням, за платформою, за платформним програмним забезпеченням, за тематикою, за вартісними характеристиками. Найбільш популярним і цікавим (у тематичному розрізі репрезентованої розвідки) є жанровий розподіл відеоігор, згідно із яким виокремлено *actions*, симулятори, рольові ігри, стратегії, пригоди, головоломки, логічні ігри, пазли і настільні ігри.
6. Характерними лінгвістичними ознаками текстів комп'ютерних ігор є застосування емоційно-зabarвленої лексики, сленгу, активне змішання різних функціональних стилів та власних назв. Одним з

найпоширеніших стилістичних напрямів текстових фрагментів сучасних ігрових продуктів є розмовно-побутовий стиль.

7. Локалізація є складним багаторівневим процесом грамотного відтворення мовних особливостей оригінального матеріалу та адаптації його технічних і програмних характеристик відповідно до культурних, етнічних, суспільно-політичних реалій цільової країни.
8. Ототожнення локалізації і перекладу є некоректним, з огляду на той факт, що останній розглянуто як один зі складових елементів процесу локалізації.
9. У ході локалізації комп'ютерної гри необхідно дотримуватися таких базових принципів, як культуралізація, інтернаціоналізація, врахування цільового налаштування продукту і транскреція.
10. Відповідно до конкретних потреб споживача локалізацію можна здійснювати за різними сценаріями: від перекладу обкладинки гри до повноцінного занурення до її всесвіту із подальшою ґрунтовною адаптацією контенту.
11. До складу ключових перекладацьких стратегій віднесено: доместикацію, форенізацію, *no translation*, транскрецію, буквальний переклад, стратегію лояльності, випадіння змісту та компенсацію і цензуру. Уможливлено їхнє поєднання із метою адекватного відображення змісту оригінального продукту засобами інших мов.
12. У ході опрацювання текстових епізодів комп'ютерних ігор італійськими локалізаторами застосовано різні перекладацькі механізми: зокрема, калькування, транскрибування, дослівний переклад, стратегію неперекладу, модуляцію, доместикацію тощо. Ілюстрацією кваліфікованості іноземних фахівців із локалізації стало їх грамотне опрацювання матеріалу із акцентом на стилістичних і лінгвістичних властивостях оригіналу та з урахуванням специфіки конкретних ігрових персонажів та загальної атмосфери відповідного ігрового продукту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение : уч. пособ. для студ. филол. и лингв. фак. СПб : Издательский центр «Академия», 2008. 368 с.
2. Бабалова Г. Г. Обучение предпереводческому анализу текста. *Психопедагогика в правоохранительных органах*. 2008. № 3. С. 64 – 65.
3. Байкова О. Э. Понятие функционального стиля в современной лингвистике. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-funktsionalnogo-stilya-v-sovremennoy-lingvistike/viewer> (дата звернення: 13.08.2021).
4. Балахтар В. В., Балахтар К. С. Адекватність та еквівалентність перекладу. URL: [http://www.confcontact.com/20110531/fk-balahtar.htm#:~:text=%D0%93%](http://www.confcontact.com/20110531/fk-balahtar.htm#:~:text=%D0%93%28)(дата звернення: 13.08.2021).
5. Бархударов Л. С. Язык и перевод. Москва : Междунар. отношения, 1975. 240 с.
6. Безчотнікова А. С. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. *Діалог: Медіа-студії*. 2015. Вип. 20. С. 246 – 255.
7. Бурбело С. М., Яремко С. А., Білоконна К. В. Принципи реалізації навчальних ігрових програм. *Вісник Хмельницького національного університету. Технічні науки*. 2013. № 6. С. 218 – 223.
8. Виноградов В. С. Введение в переводоведение: общие и лексические вопросы. Москва : Издательство института среднего образования РАО, 2001. 224 с.
9. Вострецова В. О. Застосування доместикації та форенізації при перекладі текстів різних типів. *Наукові записки. Серія : Філологічні науки*. 2013. Вип. 116. (мовознавство). С. 103 – 106.
10. Гарбовский Н. К. Теория перевода: Учебник. Москва: Изд-во московского университета, 2004. 537 с.
11. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2019. Випуск 175. С. 743 – 747.

12. Грачова А. В., Ткаченко К. В. Локалізація комп'ютерних ігор: функційні властивості процесу та його взаємозв'язок із перекладом. *Мови та літератури у полікультурному суспільстві*: Матеріали ІХ Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих вчених та здобувачів вищої освіти (10 листопада 2021 р.) / за заг. ред. к. філол. н., доцента Федорової Ю. Г. Маріуполь : МДУ, 2021. С. 19 – 20.
13. Грачова А. В., Ткаченко К. В. Проблеми локалізації комп'ютерних ігор. *Сучасні виклики та проблеми науки*: LXXIV Міжнародна науково-практична інтернет-конференція. м. Рівне, 15 листопада 2021 року. 2021. Ч. 1. С. 98 – 101.
14. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством. *Международный журнал исследований культуры*. 2013. № 2 (11). С. 90 – 96.
15. Денина О. О. Использование переводческих трансформаций для достижения адекватности перевода. *Вестник Оренбургского государственного университета*. 2015. № 11 (186). С. 186 – 191.
16. Зилев В. М., Сюткина А. И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества : учеб. пособ. М. : *Молодой ученый*, 2015. №11. С. 181 – 184.
17. Зорівчак Р. П. Реалія як перекладознавча категорія : теорія і практика перекладу. Львів : Вид-во ЛДУ, 1983. № 71. 114 с.
18. Івасишин М. Р. Феномен мультимодальності в коміксах (на матеріалі англійської мови). *Одеський лінгвістичний вісник*. 2017. Вип. 9 (1). С. 75 – 79.
19. Колісниченко А. В. Міфопоетика творчості Гарта Крейна: дис. ... канд. філол. наук : 10.01.04 / Дніпро, 2017. 174 с.
20. Комиссаров В Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. 253 с
21. Курячая Е. И. Игровой текст: перевод или моделирование? *Вестник ВГУ*. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2012. №1. С. 188 – 193.

22. Кухаренко В. А. Інтерпретація тексту : навч. посіб. Одеса : Латстар, 1979. 292 с.
23. Максименко Л. О. Проблема перекладацьких стратегій у навчанні письмового двостороннього перекладу. *Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО Київського національного лінгвістичного університету*. Філологія, педагогіка, психологія. 2017. Вип. 34. С. 303 - 310.
24. Мерлян С. Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности. URL: http://earchive.tpu.ru/bitstream/11683/21520/1/conference_tpu-2014-C77-V1-048.pdf (дата звернення: 06.09.2021).
25. Миропольська Н. Є. Мистецтво слова в структурі художньої культури : теорія і практика. Київ : Парламентське видавництво, 2002. 204 с.
26. Орещенко А. В. Історія розвитку комп'ютерних ігор: значення для картографії. *Часопис картографії*. 2012. Вип. 4. С. 154 – 179.
27. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения URL: <http://dailytelefrag.ru/articles/read.php?id=1291> (дата звернення: 09.09.2021).
28. Переваги локалізації над перекладом. Локалізація онлайн-відеоігор. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/lokalizatsiya-onlajnovikh-videoihor/> (дата звернення: 09.09.2021).
29. Процишин Т. Ю. Локалізація в контексті перекладу. Студентський науковий альманах. 2017. Випуск № 1 (14). С. 100 – 106.
30. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. Москва: Международные отношения, 2004. 216 с.
31. Сітко А. В., Струк І. В. Адекватність та еквівалентність у перекладі мовних особливостей. *Sciences of Europe*. 2016. Вип. 10 (10). С. 122 – 126.
32. Сітко А. В., Струк І. В. Перекладацька неточність у перекладі фахового контенту веб-сайтів. *Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах*. 2018. № 37. С. 67 – 74.

33. Сорокина Ю. В. Понятие мультимодальности и вопросы анализа мультимодального лекционного дискурса. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. Тамбов: Грамота, 2017. № 10 (76): в 3-х ч. Ч. 1. С. 168 – 170.
34. Bernal M. M. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. Vol. 6, № 22 – 36. P. 22 – 36.
35. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization. Spain : MonTI, 2012. № 4. P. 385 – 408.
36. Ensslin A. *The Language of Gaming*. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
37. Flueggen F., Doyle St., Veith H. One Game – One Effect? What Playing “World of Warcraft” Means for Adolescents and Their Development. *Journal of Virtual Worlds Research*. 2018. 11 (1). P. 1 – 11.
38. Golub A. Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game. *Anthropological Quarterly*. 2010. 83 (1). P. 17–45.
39. O’Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. URL : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf> (дата звернення: 12.10.2021).
40. Jewitt C. Multimodality, "Reading", and "Writing" for the 21st Century Discourse: *Studies in the cultural politics of education*. 2005. Vol. 26. No. 3. P. 315 – 331.
41. Juul J. *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 248 p.
42. Kress G. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York: Routledge, 2010. 236 p.
43. Kress G. What Is Mode? *A Handbook of Multimodal Analysis* / ed. by C. Jewitt. L. – N. Y.: Routledge, 2009. P. 54 – 67.
44. Locatelli M. Localizzare un videogame: proposta di traduzione del gioco online World of Warcraft: tesi di laurea magistrale discussa alla Scuola Superiore di

- Lingue Moderne per Interpreti e Traduttori, Alma Mater Studiorum. Bologna: Università di Bologna, 2009. 347 p.
45. Lommel A. R. *The Globalization Industry Primer* / Ed. by R. Ray. Domaine en Praël: LISA, 2007. 70 p.
46. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localization. *Hermēneus*. 2016. № 18. P. 187 – 208.
47. Mangiron C., O'Hagan M. *Game localization*. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013. 374 p.
48. Maroto J., Bortoli M. *Crossing Cultures: Web Site Localization at Euro RSCG Wnek Gosper Interaction*. Paisley: University of Paisley. 2001. 252 p.
49. Mondada L. *Technology, Literacy and Learning: A Multimodal Approach*. London: RoutledgeFalmer, 2008. 112 p.
50. Nord C. Translation as a Purposeful Activity. URL: <http://docslide.net/documents/christiane-nordtranslation-as-a-purposefulactivity.html> (дата звернення: 12.10.2021).
51. Powers T. M. Real wrongs in virtual communities. *Ethics and Information Technology*. 2003. 5(4). P. 191 – 198.
52. Ranford A. Targeted translation. How game translations are used to meet market expectations. *The Journal of Internationalization of Localization*. Issue 4(2). pp. 141 – 161.
53. Rheingold Howard *Virtual Communities: Exchanging Ideas through Computer Bulletin Boards*. *Journal of Virtual Worlds Research*. 2008. 1(1). P. 1 – 5.
54. Tarquini G. Translation Studies and the challenge of video game translation. *La ricerca nella comunicazione interlinguistica, modelli teorici e metodologici* / a cura di S. Cavagnoli, E. Di Giovanni e R. Merlini. Milano, 2009. P. 235 – 250.
55. Toury G. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam: John Benjamins, 1995. 311 p.
56. Venuti L. *The Translator's Invisibility*. London, New York : Routledge, 1995. URL : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.4973-rep=rep1&type=pdf> (дата звернення: 12.10.2021).

57. Wilson S. M., Peterson L. C. The Anthropology of Online Communities. *Annual Review of Anthropology*. 2002. 31. P. 449–467
58. Yang W. Brief Study on Domestication and Forenization in Translation. *Journal of Language Teaching and Research*. 2010. Vol. 1. №1. P. 77 – 80.