

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н. КАРАЗІНА
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Кафедра теорії та практики перекладу англійської мови

Рекомендовано до захисту
Протокол засідання кафедри № _____
від «___» _____ 2017 р.
Завідувач кафедри Ребрій О.В. _____
(підпис)

ДИПЛОМНА РОБОТА

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР

Виконавець:

Студент 7 курсу, групи ЯАП-73

Костенко Єгор Сергійович

Керівник роботи:

Вороніна Камілла Владиславівна

кандидат філологічних наук, доцент
кафедри теорії та практики перекладу
англійської мови

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою: _____

кількість балів: _____

Підпис керівника _____

Дипломну роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії

Протокол № _____ від «___» _____ 2018 р.

Голова Екзаменаційної комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ОСОБЛИВОСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ	6
1.1. Специфіка аудіовізуального перекладу.....	6
1.2. Переклад та локалізація відеоігор: теоретичні питання.....	15
1.3. Чинники відеоігор, що впливають на їх переклад.....	27
Висновки до розділу 1.....	30
РОЗДІЛ 2 ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДІВ ВІДЕОІГОР	32
2.1. Порівняння перекладів гри «Half Life 2» українською та російською мовами.....	32
2.2. Аналіз адекватності та еквівалентності перекладу серії відеоігор «Dragon Age».....	39
Висновки до розділу 2.....	69
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	73
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	77
SUMMARY	78

ВСТУП

Відеоігри, також відомі як мультимедійні інтерактивні розважальні програми, протягом останніх двох десятиліть набувають все більшої популярності, вони стають улюбленим дозвіллям для людей будь-якого віку та статі. За даними провідної світової компанії, яка проводить маркетингові дослідження ринку відеоігор «Newzoo», в Україні близько 14 мільйонів геймерів [44].

Незважаючи на цей вражаючий факт, локалізація відеоігор, яка є важливим фактором, що сприяє досягненню глобального успіху відеоігор, не є достатньо досліджена. Нові знання та практичний досвід необхідні для створення мультимедійних інтерактивних розважальних програм, оскільки вони є найбільш теоретично та технічно складними для перекладу.

Отже, попит на ігри дуже високий. Останнім часом ігрова індустрія стала невід'ємною частиною нашого життя, і, разом з зростанням частки ринку інтерактивних розваг в нашій країні, зростає і потреба перекладу та локалізацій цих ігор.

Таким чином, **актуальність** цього дослідження обумовлюється необхідністю комплексного аналізу специфіки локалізації відеоігор задля подолання труднощів їх перекладу.

Об'єктом дослідження є локалізація відеоігор.

Предметом дослідження є способи подолання труднощів, які виникають під час локалізації відеоігор.

Метою дослідження є визначення особливостей локалізації відеоігор українською мовою. Для досягнення поставленої мети в роботі вирішуються наступні завдання:

- визначити особливості перекладу відеоігор та вивчити особливості локалізації;
- проаналізувати різні класифікації перекладацьких помилок і провести аналіз локалізацій;

- дослідити критерії еквівалентності та адекватності перекладу і вибрати найбільш прийнятні по відношенню до локалізації відеоігор;
- виявити як впливає на ігровий процес неадекватний або нееквівалентний переклад при локалізації.

Поставлені завдання були вирішені з використанням таких **методів**: структурний аналіз, словотвірний аналіз, семантичний аналіз, зіставний метод, перекладацький аналіз одиниць оригіналу та перекладу, метод кількісних підрахунків.

Матеріалом дослідження слугували відеоігра «Half Life 2» в оригіналі та перекладах українською (відповідно компанія «Valve Corporation») та російською (компанія «Бука») мовами та серія відеоігор: «Dragon Age: Origins», «Dragon Age 2», «Dragon Age: Inquisition» в оригіналі та перекладі українською.

Положення, що виносяться на захист:

1. Аудіовізуальний переклад — це перекладацька діяльність, що характеризується взаємодією тексту зі звуком та зображенням. Два найпопулярніші типи перекладу, які відносяться до аудіовізуального перекладу, є дублювання та субтитрування.

2. Відеоігра – особливий вид мультимедійної продукції, переклад якої має свої відмінності. Переклад відеоігри корелює з поняттям локалізації – комплексної підготовки комп'ютерного продукту для запуску на ринок іншої (інших) країн (країн), який передбачає врахування його лінгвістичної та екстралінгвістичної складових.

3. Переклад комп'ютерних ігор – це комплексний процес, в якому перекладач допомагає не тільки адаптувати текст для країни, мовою якої вона виходить, але і виступає як співавтор розробників відеоігри.

4. Адекватність та еквівалентність є основними критеріями визначення якості локалізації відеоігор. У більшості

випадків перекладачі змушені поступатися еквівалентністю на користь адекватності.

Наукова новизна дослідження полягає у визначенні особливостей локалізації відеоігор з урахуванням їх структурних та функціональних характеристик. У дослідженні вперше запроваджено комплексний підхід до визначення та характеристики сутності локалізації та здійснено порівняльний аналіз перекладу вербальної складової відеоігор «Half Life 2», «Dragon Age: Origins», «Dragon Age 2», «Dragon Age: Inquisition». Дослідження є внеском до галузі перекладознавства.

Практична цінність отриманих результатів дослідження полягає в можливості використання їх перекладачами, які працюють над локалізацією відеоігр.

Апробація результатів дипломної роботи. За результатами дослідження було написано статтю у співавторстві з науковим керівником для збірки наукових робіт студентів. Результати дослідження доповідалися на Міжнародній студентській науковій конференції «ДІАЛОГ МОВ І КУЛЬТУР У СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ» (Суми, Сумський державний педагогічний університет імені А.С. Макаренка, 17 листопада 2017 р.).

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ

1.1. Специфіка аудіовізуального перекладу

Нові інформаційні технології надають такі можливості для створення і поширення аудіовізуального контенту, які не так давно могли здаватися фантастикою. Ці зміни ставлять перед перекладачами все нові завдання. Вивчення аудіовізуального перекладу (далі — АВП) — одне з таких завдань.

Сьогодні у зарубіжному перекладознавстві АВП є одним з напрямків перекладацької діяльності, що розвивається найшвидше [22, с. 67]. Однак вітчизняне перекладознавство відстає в питаннях вивчення АВП, тому, як зазначає А.В. Козуляев, «питання виділення і закріплення АВП як особливого виду перекладацької діяльності вийшов в останні роки на перше місце і потребував практичного і теоретичного обґрунтування» [3, с. 11].

Згідно А.В. Козуляеву, виділення АВП в окрему дисципліну обґрунтовано тим, що: АВП є «обмеженим» перекладом через присутність зовнішніх обмежень; аудіовізуальні твори полісемантичні; аудіовізуальний переклад вимагає знання різних стратегій семантичного аналізу та семантичного синтезу інформації, що надходить по паралельних каналах сприйняття [3, с. 28].

Багато перекладознавців — прихильники лінгвоцентричного підходу — відмовляються вважати АВП перекладом і вважають його міжмовною адаптацією, оскільки в процесі АВП відбуваються глибокі зміни початкового тексту, які не вписуються в рамки традиційних уявлень про еквівалентність [3, с. 31].

Довгий час дослідники не брали до уваги принципи динамічної еквівалентності АВП [3, с.41].

Поняття динамічної еквівалентності вперше висунув Ю. Найда. Він відзначав, що при правильному підході до перекладу необхідно враховувати динамічний фактор відповідної реакції одержувачів інформації [5, с. 16].

Ю. Найда провів розмежування між формальною еквівалентністю і динамічною еквівалентністю. Формальна еквівалентність «орієнтована на оригінал», на форму і на зміст повідомлення, «щоб повідомлення на мові перекладу якомога ближче відповідало різним елементам мови джерела». У той час як динамічна еквівалентність «базується на принципі еквівалентного ефекту», тобто прагне надати однаковий вплив на одержувача перекладу, тому орієнтується на його реакцію [4, с. 50]. Динамічна еквівалентність має місце, коли перекладач вбудовує перекладений текст в контекст цільової культури, зберігаючи не тільки зміст ІТ (вихідного тексту), але і його вплив на адресата цільової культури [6, с. 108].

Важливе місце в теорії АВП займає також теорія скопоса Х. Фермеєра. Термін *skopos* (скопос) запозичений з грецької мови і означає «мета». Згідно Х. Фермеєру, «під скопосом розуміється постановка мети / мета перекладу» [6, с. 163]. Вибір стратегій і конкретних способів перекладу залежить від певного скопосу. При цьому досягти поставленої мети (функції) перекладу важливіше, ніж зробити переклад будь-яким певним способом [3, с. 101].

При перекладі мовна еквівалентність може відійти на задній план. Наприклад, при синхронізації відеоігор, у перекладача виникає необхідність синхронізації звуку і міміки і необхідність передати вихідні висловлювання на мову перекладу ситуативно адекватним способом; а при субтитруванні перекладачеві доводиться відмовитися від залучення деяких мовних засобів, так як необхідно здійснювати компресію. Текст перекладу виявляється адекватним тоді, коли він відповідає ієрархічно більш значимому скопосу [6, с. 173].

Аудіовізуальний перекладач працює з 4 паралельними потоками даних: візуальний невербальний ряд, шумомузикальний ряд, вербальний аудиоряд (діалоги героїв), вербальний відеоряд (написи на екрані, субтитри) [3, с. 62].

В аудіовізуальних творах І. Гамбе виділяє 14 семіотичних кодів. Ряди значущих кодів, з яких складається аудіовізуальний об'єкт, одночасно

впливають на породження сенсу. Згідно І. Гамбії, виявлення типів зв'язку між вербальними і невербальними знаками є однією з ключових завдань для практики і досліджень АВП [25].

Реципієнт аудіовізуального твору отримує інформацію з різних каналів і обробляє її на різних рівнях декодування, є одночасно глядачем, слухачем і читачем. У перебігу досліджень, що проводилися групою А. Пілар Орейро, було встановлено, що під час перегляду аудіовізуального твору приблизно 60 відсотків уваги і загального обсягу перцептивної діяльності присвячено дешифруванню і розумінню візуального потоку, і лише 40 — текстовому аналізу. Для художніх творів пропорція становила: 68 відсотків — візуальний і невербальний ряд, 32 — текстовий [3, с. 65].

За результатами проведених досліджень були зроблені висновки про те, що аудіовізуальні тексти полісемантичні і що в разі аудіовізуального перекладу текстова складова відіграє підпорядковану роль по відношенню до цілісного дискурсу [3, с. 65].

Виходячи з принципів динамічної еквівалентності перекладу, А.В. Козуляев визначає АВП як «створення нової полісемантичної єдності на мові-реципієнті на основі єдності, яке існувало на вихідному мові, причому таким чином, щоб нова полісемантична єдність стала елементом культури мови-реципієнта і не була йому чужа» [3, с. 67].

Найпоширенішими видами АВП вважаються субтитрування, дублювання (lip-sync) і переклад для закадрового озвучення [37, с. 5].

Субтитрування є найбільш добре вивченим видом АВП [15, с. 44]. Під субтитрами розуміється текстове супроводження відеоряду, яке дублює або доповнює звукову доріжку [1]. При здійсненні перекладу для двомірного субтитрування перекладач стикається з низкою зовнішніх обмежень, так як необхідно вмістити переклад в обмежену кількість рядків і знаків і прив'язати зміну субтитрів до зміни планів в кадрі [3, с. 90].

При дублюванні аудіовізуального твору здійснюється повна заміна іноземної мови на рідну мову. На початковому етапі дублювання здійснюється

переклад звукової доріжки, потім відбувається підбір акторів і озвучування. При підборі акторів враховується оригінальний голос, темперамент героя і голосовий вік [8, с. 35]. Переклад під повний дубляж синхронізується з мімікою акторів і артикуляцією, тому здійснюючи переклад, перекладач змушений синтезувати текст заново [3, с. 103].

Дублювання найбільш дорогий і трудомісткий вид АВП в порівнянні субтитруванням та закадровим озвученням [1].

Закадрове озвучення є більш простим і менш дорогим способом перекладу [1]. При здійсненні закадрового перекладу голос актора накладається поверх оригінальної звукової доріжки [1]. Той факт, що перекладена мова акторів озвучування чутна поверх оригінальної звукової доріжки твору, є основною відмінністю закадрового перекладу від дубляжу [22, с. 73]. А.В. Козуляев зазначає, що при закадровому перекладі кількість обмежень мінімально і вважає, що закадровий переклад можна аналізувати як одну з різновидів синхронного перекладу [3, с. 91].

Кожен з цих видів АВП ставить перед перекладачем завдання, зумовлені певними труднощами.

Можна стверджувати, що існують всі підстави вважати АВП окремим видом перекладу. АВП має свій предмет вивчення і теоретичне обґрунтування. Варто відзначити, що АВП відрізняється від інших видів перекладу особливою складністю. При здійсненні АВП перекладач повинен звертати увагу на безліч факторів і враховувати обмеження при перекладі, полісемантичний характер аудіовізуальних творів; здійснювати аналіз на різних рівнях для того, щоб виконати переклад, який би сприймався адресатом перекладу як природний, тобто переклад, який підходив би культурі адресата і викликав еквівалентну реакцію.

Багатоканальні тексти — це тексти, які одночасно використовують різні системи сигналів для передачі спілкування, наприклад, ті, що знаходяться в кінофільмах, де мовна інформація є синхронною і повинна розумітися разом з акустичною та візуальною інформацією, які складаються в одиницю продукту.

Звичайно, ці системи можуть вивчатися окремо, але у прикладі фільму, як продукта, вони мають бути перекладені, приймаючи до уваги всі семіотичні системи одночасно, що є ключовим поняттям для перекладу аудіовізуальних та мультимедійних продуктів.

Лінгвіст Якобсон, який розглядав переклад у своїх творах по лінгвістиці натякнув на актуальність вербальних і невербальних систем для нашої дисципліни: “Ми виділяємо три способи інтерпретації мовного знака: він може бути перекладений на інші знаки однієї мови, на іншу мову або в іншу невербальну систему символів”[28, с. 91].

Відеоігри багатоканальні за своєю природою, оскільки вони об'єднують лінгвістичну систему з піктографічною або аудіо-візуальною, і ці різні семіотичні системи творчо переплітаються, щоб досягти ніби живого, роз'яснюючого або навіть катарсичного досвіду спілкування з реципієнтами продукту. Переклад лише написаного слова може призвести до помилок і, отже, до порушення континууму та узгодженості, що існує серед різних систем знаків у вихідному матеріалі.

Роберто Майорал представив концепцію "обмеженого перекладу", пояснивши, що “Ми також спілкуємося з існуванням більш ніж одного каналу зв'язку, фактора джерела культури, ”шуму” , і ролі перекладачів в цьому складному процесі”[32, с. 356]. На думку автора, більш простий, односторонній фокус на лінгвістику перешкоджає спеціалісту брати в урахування аспекти перекладу за межами обсягу його роботи особливо ті, які залежать від зв'язку мовного повідомлення від інших повідомлень, переданих нелінгвістичними системами.

Для початку наведемо визначення субтитрування і дубляжу.

В.Є. Горшкова пропонує наступне визначення міжмовного субтитрування, що є узагальненням визначень, даних цьому терміну фахівцями з різних країн: «скорочений переклад діалогів фільму, що відображає їх основний зміст ... і супроводжуючий у вигляді друкованого тексту візуальний

ряд фільму в його оригінальній версії, розташовуючись, як правило, в нижній частині екрана»[9, с. 66].

Під міжмовним дубляжем (власне дубляжем) мається на увазі повне заміщення оригінальної мови акторів промовою на мові, що. В.Є. Горшкова, на підставі аналізу численних визначень даного терміну, зауважує, що «дублювання ... являє собою як особливу техніку запису, що дозволяє замінювати звукову доріжку фільму із записом оригінального діалогу звуковою доріжкою із записом діалогу на мові перекладу, так і один з видів перекладу» [2, с. 37].

Порівняння субтитрування і дублювання

Позитивні сторони використання субтитрів

1. Грошові витрати на субтитрування можуть виявитися в десять разів менше, ніж витрати на дублювання, що призводить до більшого поширення аматорського субтитрування.

2. Тимчасові витрати при виконанні субтитрування набагато менше, ніж витрати на створення дубляжу.

3. При субтитрування зберігається оригінальна звукова доріжка фільму, що дозволяє зберегти атмосферу фільму, створену звукорежисером. Крім того, при читанні субтитрів, реципієнт чує голоси акторів, які при озвучуванні часто замінюються на голоси недостатньо професійних дублерів, чия гра може зіпсувати звучання фільму. В результаті чутна зайва награність.

4. Відеоігри з субтитрами можуть служити матеріалом для вивчення іноземної мови, тим самим виконуючи ще й освітню функцію.

Негативні сторони використання субтитрів

1. Відсутня ілюзія того, що аудіовізуальний текст був створений на мові перекладу, на відміну від якісно виконаного дублювання.

2. Сприйняття субтитрів вимагає великих зусиль від реципієнта. Крім того, читаючи субтитри, реципієнт перестає фокусувати увагу на відеоряді, що тягне за собою часткову втрату візуальної інформації.

3. При створенні субтитрів неминуче використання компресії, тому що темп людської мови вище швидкості читання, отже, необхідно максимально стискати текст, а в діалогах ще й зменшувати час, який текст субтитрів знаходиться на екрані. Крім того, обсяг субтитра обмежений 30-40 знаками. Максимальне число рядків — 2.

4. Через використання компресії і опущення, при субтитрування часто втрачається експресивність мови оригіналу

Позитивні сторони використання дублювання

1. Велика потенційна аудиторія, в т.ч. неписьменні верстви населення, люди з ослабленим зором, діти і т.д.

2. Не вимагає великих зусиль для сприйняття носіями мови.

3. Створюється ілюзія, що аудіовізуальний текст був спочатку виконаний на мові, що, тобто долається мовний бар'єр.

4. Дублювання дозволяє компенсувати діалектні і соціолектними особливості мови персонажів, що при субтитрування майже неможливо.

5. Оскільки при дублюванні оригінальну аудіодоріжку не чути за накладеної на неї аудіодоріжкою з перекладом, це дає можливість застосувати цензуру до деяких реплік, замінюючи їх іншими, при цьому ігрок не помітить підміни.

Негативні сторони використання дублювання

1. Великі матеріальні витрати на обладнання і роботу акторського складу.

2. Великі витрати часу при озвучуванні і супутньої їй правці тексту перекладу.

3. Реципієнту не чути голосів акторів оригіналу, а актори дубляжу не завжди можуть прочитати текст так само виразно, як це робив актор оригіналу.

Порівняння тексту субтитрів і тексту, призначеного для подальшого озвучування.

Існує хибна думка, що порядковий переклад оригіналу підходить як для субтитрування, так і для подальшого озвучування, не вимагаючи при цьому редагування. Як показує практика, один і той же текст одного і того ж

аудіовізуального матеріалу, перекладений для подальшого субтитрування або подальшого озвучування, може нести в собі істотні відмінності.

Об'єднує в обох випадках два даних типу текстів то, що при їх створенні і редагуванні обсяг іноді, коли того вимагає ситуація, навмисно скорочується, що обумовлено правилами створення субтитрів (обмеженням числа знаків на екрані) і дубляжу (тривалість звучання перекладу обмежена тривалістю звучання оригіналу) . Скорочення обсягу тексту відбувається за рахунок опущення надлишкових елементів, підбору більш коротких синонімів і іноді за рахунок опущення елементів, що не несуть інформації для розуміння сюжету.

Надмірність — повторна (багаторазова) передача однієї і тієї ж інформації як експліцитно (плеоназм), так і імпліцитно; в останньому випадку надлишок інформації може передаватися або за традицією, або для збільшення надійності повідомлення[10, с. 533].

У субтитруванні існує поділ на три типи елементів дискурса[12, с. 224]:

1. Необхідні елементи (переклад обов'язковий).
2. Частково необхідні елементи (повинні викладатися в стислій формі).
3. Надлишкові елементи (при перекладі можуть опускатися)

Необхідні елементи — це все елементи, що несуть в собі інформацію про зміст тексту, без якої читачі не могли б стежити за розвитком сюжету.

До другої і третьої категорій відносять:

- a) повтори;
- b) власні імена в апеллятивних конструкціях;
- c) фальстарт;
- d) інтернаціоналізми;
- e) емоційно забарвлені вигуки (ах !, ох! тощо);
- f) вигуки, що супроводжуються жестом, що виражають привітання, згоду, незгоду, здивування;
- g) слова-зв'язки, що не несуть семантичного навантаження, а виконують

тільки фактичні функції. Більшість з цих елементів можуть опускатися, тому що вони є в звуковій доріжці аудіовізуального тексту, тому їх дублювання в субтитрах було б зайвим.

При дублюванні ж опущення всіх вищезазначених елементів не обов'язково, тому що час звучання перекладу обмежена тільки часом звучання оригінальної фрази, отже, необхідно підлаштовувати текст перекладу під звучання оригіналу. Для цього існують різні способи:

1. Скорочення тексту перекладу (якщо текст перекладу звучить довше тексту оригіналу) використовуючи прийоми опущення і компенсації (аналогічно підходу при субтитрування), заміна деяких елементів висловлювання синонімічні, але більш короткими.

2. Збільшення тривалості звучання тексту перекладу (якщо текст перекладу звучить менше за часом, ніж текст оригіналу), з вставкою відповідних за змістом слів-зв'язок, вигуків, фатичних конструкцій, яких не було в оригіналі, але які не суперечать змісту. Крім того, можлива заміна початкового варіанта перекладу на синонімічні, проте з більш довгими формулюваннями тієї ж думки.

3. Додаткова правка безпосередньо в процесі озвучування:

(А) Необхідно уникати важких для вимовлення поєднань звуків, а без усній реалізації тексту перекладу помітити важкі для поєднання вельми складно
(б) Необхідно редагувати текст такими чином, щоб був досягнутий синхронізм на всіх рівнях[36, с. 47]:

- i. фонетичному;
- ii. семантичному.

Зміни, що відбуваються з аудіовізуальними текстами, призначеними для озвучування.

Слід зазначити, що текст перекладу, призначений для подальшого озвучування, вимагає додаткової адаптації. Дана адаптація повинна відбуватися на різних рівнях для того, щоб текст перекладу замінив собою текст оригіналу,

тим самим створюючи ілюзію того, що аудіовізуальний текст був спочатку створений на мові оригіналу.

1.2. Переклад та локалізація відеоігор: теоретичні питання

Переклад програмних продуктів, як правило, називається «локалізацією». Термін «локалізація» в наші дні використовується в різних дисциплінах, таких як географія, медицина або економіка, але його також було присвоєно індустрії програмного забезпечення Бертом Еселінком для визначення процесу: “підготовки продукту до рівня лінгвістичної та культурної відповідності для цільовій локалі (країні / регіону та мови), де він буде використовуватися та продаватися”[23, с. 3]. Басиль Хатим і Джеремі Мандей стверджують, що “моделі процесів локалізації, що використовуються комерційними компаніями, можуть містити до чотирнадцяти кроків, і переклад є лише одним з них”[45, с. 321].

Професор Гьоте Клінберг [29, с. 15] представив термін “локалізація” під час обговорення шведського перекладу німецького твору Елізи Авердік *Kinderleben oder Karl und Marie* [14], щоб послатися на специфічну технологію перекладу, необхідну для адаптації культурних контекстів. На його думку, локалізація передбачає, серед іншого, перейменування персонажів та перерозподіл місць відповідно до цільової культури. Перекладач працювала з навчальним твором, спрямованим на дітей, і вона хотіла, щоб вони зосередили увагу на навчанні, не відволікаючись на іноземні імена та місця. Подібним чином, основна увага локалізації ігор — це не лінгвістична вірність оригіналу, на перше місце постає розважальний аспект і все, що може негативно вплинути на насолоду користувача продуктом, може бути суттєво змінене або вилучене. У протилежність цьому способу перекладу, існує контраргумент, висунутий тими, хто захищає джерелоорієнтований переклад стверджуючи, що діти (і реципієнти в цілому) повинні певною мірою зіткнутися з культурними відмінностями, з тим щоб заохотити цікавість та інформованість в інших культурах, а також для залучення споживачів, які самі зацікавлені в іноземних

культурах. У перекладі відеоігор остаточне рішення щодо того, який з двох підходів має бути пріоритетним, зазвичай визначається маркетинговими департаментами або стратегами локалізації, які діють залежно від того, що є популярним на місцевому ринку, і чого фанатська спільнота зараз потребує.

Хезер Максвелл-Чандлер описує «локалізацію ігор» з досить загальним визначенням як «фактичний процес перекладу об'єктів мови в грі на інші мови»[31, с. 4]. Проте у своїй книзі вона використовує цей термін з двома різними конотаціями: одна з них стосується лінгвістичного перекладу, а друга, всіх коригувань, які повинен пройти товар, щоб бути доступним для публікації в інших країнах.

Дійсно, зміни і модифікації відеоігор можуть відбуватися на будь-якій стадії процесу виробництва. Ерік Геймберг, один з інженерів коду популярної гри Asheron's Call 2, стверджує, що «локалізація онлайн-ігор — це просто фраза що позначає дуже велику кількість маленьких завдань»[27, с. 136]. Це визнаний факт у галузі розробки відеоігор, що переклад тексту є лише частиною процесу адаптації програмного продукту для його розповсюдження в різних країнах.

Орієнтуючись на економічну здатність компанії з виробництва відеоігор, локалізація може бути зведена до чотирьох категорій [20]:

- Немає локалізації — доступна лише оригінальна мова, як правило, у випадку бюджетних або інді-титулів, розроблених невеликими студіями або групами осіб;
- Локалізація упаковки та інструкції — текст на упаковці та в інструкції перекладається, але гра залишається оригінальною мовою, цей метод бажано вибрати, коли ігри продаються в країнах, де цільова аудиторія добре володіє англійською мовою;
- Часткова локалізація — текст та інші елементи, такі як інтерфейс, перекладені, але голосові залишки залишаються оригінальною мовою, хоча субтитри на цільовій мові часто присутні;

- Повна локалізація — найдорожча інвестиція, яка передбачає повний переклад тексту, коду та дублювання в іграх, як правило, доступний лише для високо бюджетних проектів (титулів AAA).

Локалізація — це не проста задача, і люди, які працюють у цій галузі, часто потребують як перекладу, так і навичок програмування, щоб закінчити свою роботу. Це вимагає не лише перекладів та адаптації для певних локалей, оскільки це передбачає роботу з мультимедіа (аудіо, відео, текст), але аналогічно зовнішні процедури, такі як інжиніринг та тестування, стають обов'язковими [40, с. 196]. Наприклад, переклад прози, як правило, виконується за допомогою текстового процесора та, можливо, автоматизованого інструменту (CAT); локалізація відеоігор може потребувати зміни частини користувальницького інтерфейсу або навіть графіки для включення змін. Локалізація відеоігор також може бути пов'язана з загальновідомою локалізацією програмного забезпечення, оскільки вона є актуальною для подібної тематики, однак один із основних аспектів виділяє їх — відеоігри є ефектними та інтерактивними [33, с. 54].

Відеоігри функціонують лише в тому випадку, якщо вони використовуються гравцем, який постійно обмінюється повідомленнями з ними [30], і таким чином вони можуть спричинити відчуття певних емоцій [39]. Іншими словами, програмні забезпечення, котрі не є розважальними програмами, такими як Microsoft Office, переважно призначені для використання інтуїтивно. З іншого боку, відеоігри потребують безлічі факторів, що працюють у послідовності для гравців, які будуть грати у відеогру. Згідно з Мангіроном і О'Гаганом, для цього середовища метою є «виробити цільову версію, яка зберігає» зовнішній вигляд «оригіналу, але пропускаючи його як оригінал» [33, с. 20] Таким чином, незалежно від мови, в якій вони грають, всі гравці повинні мати можливість грати за однакових умов.

Людина, відповідальна за локалізацію, повинна мати уяву про те, що відбувається всередині самої гри, працюючи більше ніж на текстуальному рівні перекладу, щоб зробити її надійною — це може бути неможливо, коли

одночасно заплановано випуск в декількох країн, а локалізатор не може грати в остаточну гру під час локалізації. Типовий процес перекладу може містити рядки тексту, але без аудіовізуального контексту, результат може виявитися невдалим. Одним з найперших і успішних змін локалізації є Pac-Man, який спочатку називався Puck-Man після «паку-паку» — ономатопея [33, с. 59], звучання, яке продукує титулярний персонаж. Ця, здавалося б, невелика зміна ще не передбачала впровадження змін у більшій мірі, крім перестановки макетів аркадних машин. Pac-Man народився поза концерном для американської аудиторії, оскільки було б неймовірно легким для них перетворити «шайбу» в непристойне слово, просто змінюючи першу літеру [33, с. 18]. Культурний прийом був досить важливим для того часу, включивши такі зміни — хоча ще малі, проте значні.

Різні стратегії використовуються при перекладі засобів масової інформації. Ранні дослідження вказують на ідею «гібридизації» [25] або «змішування» [42, с. 89]: стратегії перекладу та випуску ігор, в яких вітчизняні та чужорідні елементи будуть об'єднані в облік для кращого, кінцевого продукту, у цьому випадку відеоігра, вироблена в одній країні і продана в іншу. Мангірон і О'Гаган обговорюють, наприклад, процес «перероблення» [33, с. 54], протягом якого цільовий продукт відрізняється від оригіналу шляхом додавання змісту. Вони служать ілюстрацією до Super Mario Bros. 3, де кінцевий текст гри дещо змінився, щоб пояснити повторювану тему в грі. Однак це додаткове гумористичне включення не змінило гру в плані сюжету чи механіки. Можна було б сперечатися, чи було воно дійсно необхідним або просто зроблено за примхою але, що більш важливо, це не було руйнівним. І навпаки, переклад без вказівки є гарним прикладом безладних змін. Коли перекладач вирішує свідомо видалити сегменти тексту з тих чи інших причин, які вони вважають за потрібне — наприклад, неможливість знайти еквівалентний термін, він часто створює загальніший образ. Але, можливо, це творче втручання на культурний рівень [16, с. 125], яке не повинно відбутися, оскільки це змусило елемент призначений для цільової аудиторії стати

продуктом, створеним в іншій культурі. Ідея полягає в тому, що адаптація стає переосмисленням оригіналу — іншим продуктом. У довгостроковій перспективі це означає, що локалізований або переведений продукт ніколи не буде рівним оригіналу, незалежно від зусиль зі сторони перекладачів.

На культурному аспекті локалізації, відеоігри (і, швидше за все, сама культура) також оцінюються на підставі пристойності та цензури. Релігія, сексуальні натяки, дискримінація та демонстрація алкоголю викликають занепокоєння в американській локалізації японських ігор [34, с. 77]; Зображення крові та нацизму заборонено в Німеччині та Австралії [19]. Тому добре продумана локалізація потребує врахування цих аспектів, і, отже, вступають в силу класифікаційні системи, такі як недержавна саморегульована організація, яка займається оцінкою і наступним присвоєнням рейтингу відеоіграм та іншому розважальному програмному забезпеченню, які продаються на території Канади і США. Тут цензура є гарним прикладом для відмінності між перекладом та локалізацією. У відеоіграх може з'явитися елемент на екрані, наприклад розмите тіло або символ свастики, який візуально сприймається, але не згадується в жодному тексті. Тоді є очевидним, що воно буде вилучено або інакше подане цензурі. Вочевидь, це спричинить модифікацію у великому масштабі, і, ймовірно, буде сприйнято з несхваленням. Тим не менш, в деяких випадках така тактика може вважатися прийнятною: наприклад, коли такі органи, як вищезгадана ESRB або Pan-European Game Information (PEGI), беруть участь у оцінюванні гри в цільовій країні та збереженні оригінального вмісту від змінення повністю його рейтингу [25].

Відеогра — це одночасно продукт художньої творчості, та продукт призначений для масового споживання. У зв'язку з цим, а також через молодість самої галузі та її зв'язок з комп'ютерними технологіями, відеоігри можуть сприйматися як дещо відмінні від більш усталених і шанованих форм мистецтва, таких як фільми, але ці два поняття можуть розглядатися як засоби масової інформації, що належать до популярної культури [24, с. 42]. Такий

погляд на галузь відеоігор відіграє ключову роль при аналізі ігор та їх перекладі на різні міжнародні ринки.

Ентоні Пім характеризує інтернаціоналізацію так: “це процес узагальнення продукту таким чином, що він може працювати з багатьма мовами та культурними конвенціями без необхідності переробки. Інтернаціоналізація відбувається на рівні розробки програм та розробки документів” [13, с. 58].

Інший все більш вживаний термін, який використовується в академічних та ділових контекстах — це «транскреація», хоча вона не входить до складу комбінації ключових термінів в дослідженнях перекладу Джузеппе Палумбо [35, с. 144]. Його використовуює група професіоналів та компаній, таких як Transcreation (www.transcreation.ca) та Lingo24 (www.lingo24.com), які прагнуть віддалити себе від традиційних фірм, що займаються перекладом. Ця очевидно нова бізнес-спеціалізація пропонує подібну до перекладу послугу, що асоціюється з творчістю [50]. Діяльність цих підприємств може розглядатися як тип посередництва [43, с. 80], але оскільки вони включають мовний переклад як частину своєї основної діяльності, і цей термін був використаний вченими, пишучи про локалізацію відеоігор [41, с. 304], здається, необхідно включити ім'я в цей термін огляд. Ці компанії, мабуть, скористаються тим фактом, що багато клієнтів приймуть «буквальний переклад» як єдиний варіант, який можуть запропонувати інші компанії.

Як це зазвичай трапляється з лейблами, термін «транскреація» був використаний раніше Віейрою, коли він писав про бразильського автора та його думку про переклад поезії, в якому говориться, що «як і канібали, перекладачі беруть і роблять з їх вихідним текстом, те що вони вважають за потрібне, їх мета полягає в користі для цільової культури. Таким чином, вихідний текст стає їжею для перетравлення та експлуатації цілей, які відрізняються від цілей оригінальних текстів»[46, с. 96].

Термін адекватність є одним з основних понять, що використовуються при перекладі і ґрунтується на оцінці перекладу як повноцінного смислового

аналога щодо оригіналу тексту. Адекватність є виключно перекладацьким терміном і в загальнонауковому плані не є терміном і вживається «не термінологічно». Як припускає Гарбовський Н. К., поняття адекватності прийшло в теорію перекладу з теорії пізнання, де термін «адекватне» позначає вірне відтворення в уявленнях, поняттях і судженнях об'єктивних зв'язків і відносин дійсності.

В рамках напрямку загальної теорії комунікації, виділяється, так звана, функціонально-комунікативна адекватність перекладу, що передбачає відтворення в максимально можливій мірі домінантної функції тексту, що формується на основі комунікативної інтенції відправника повідомлення і націленої на забезпечення певного комунікативного ефекту з боку одержувача повідомлення. У зв'язку з цим, адекватним перекладом може вважатися «переклад, в якому відтворюється функціональна домінанта вихідного повідомлення відповідно до комунікативної інтенції відправника вихідного повідомлення».

Розрізнення типів адекватності вводить переклад в коло основних складових комунікативного акту. Поняття адекватності тут повністю вбирає в себе всі типи відповідності між текстом оригіналу і текстом перекладу. У цьому випадку поняття еквівалентності виявляється зайвим. Однак такий функціональний підхід не передбачає розгляду операцій максимально повного переосмислення всієї системи значень, що містяться в тексті оригіналу. А тому як комунікативний акт — це не тільки учасник комунікації, а й саме повідомлення, система смислів в словесному образі, не менше вірним представляється і такий погляд на переклад, при якому максимальний збіг між змістом оригіналу та перекладу вважається очевидним. У цьому випадку «хорошим» або «правильним» визнається тільки еквівалентний переклад.

По відношенню до поняття адекватності особливий інтерес представляє теорія Г. Турі. Він висуває свою концепцію теорії перекладу, яку він називає «описовою». Дана концепція принципово орієнтована виключно на результат перекладу, на текст перекладу. Вихідним пунктом аналізу виступає

функціонування тексту перекладу в системі текстів на мову перекладу. Переклад, за визначенням цього вченого, — це комунікація за допомогою перекладних повідомлень, в рамках певних культурно мовних кордонів. Текст розглядається з двох позицій: з одного боку, він повинен відповідати мовним нормам і традиціям мови перекладу, вписуватися в літературну систему приймаючої мови, з іншого боку, перекладний текст повинен якомога повніше відповідати оригіналу, щоб вважатися адекватним перекладом.

Під адекватністю Г. Турі пропонує розуміти максимально точну відповідність оригіналу. При цьому можна враховувати обов'язкові розбіжності, викликані необхідними відмінностями між мовою перекладу і вихідною мовою. У процесі аналізу необхідно спочатку встановити потенційно досяжну адекватність перекладу конкретного тексту, а потім визначити реальну еквівалентність, тобто ступінь відхилення від теоретично можливої адекватності. Відхиленнями від неї слід вважати лише вільні рішення перекладача, так як обов'язкових відхилень, пов'язаних з об'єктивно існуючими відмінностями в системах мов уникнути неможливо. За цією теорією, текст перекладу завжди є компромісом між прагненням до прийнятності та адекватності.

Всі дослідники трактують поняття терміна адекватності по-різному, при цьому дотримуючись позиції, згідно з якою визначальною рисою є збереження змісту вихідного тексту, при якому пріоритет віддається передачі мети комунікації. Так само, вчені зайняті питанням адекватності виділяють різні її типи, згідно з якими можна оцінювати адекватність передачі змісту і форми оригіналу. Для дослідження теми нашої роботи, найбільш прийнятною є теорія про функціонально прагматичної адекватності, яку розробив Ю.В. Ванников. Головним чином, вона ґрунтується на точному відображенні змісту вихідного тексту, відповідно до його особливостей і когерентності з функціонально-стилістичними нормами мови, на який здійснюється переказ. Відповідно до цієї теорії, адекватність розділяється на чотири типи і обґрунтована специфікою сприйняття тексту його одержувачем:

1. Інформаційна адекватність — здатність оригінального і перекладного тексту відображати дійсність і повідомляти читачам певну інформацію.
2. Оціночна адекватність — впливає на систему поглядів і світогляд читача.
3. Пропонуюча адекватність — впливає на поведінку читача.
4. Систематизуюча адекватність — організуюча знання читача в певну систему.

Термін «еквівалентність» відображає смислову близькість вихідного тексту з його перекладом і було введене з огляду на те, що досягнення рівності між ними не представляється можливим. Виникнення такого поняття як еквівалент до сих пір викликає суперечки. Наприклад, Вілс. В. передбачає, що даний термін був узятий з математики і позначає однозначну відповідність між елементами двох множин. У той час як Егер Г. Вважає, що термін взятий з логіки, так як логіка є необхідним теоретичним посилом для двомовного перекладу. За словами дослідника Ілека Б., еквівалент як термін вперше був ужитий по відношенню до перекладу А. В. Федоровим, пізніше — Дж. Кетфорд — тобто, узятий з лінгвістики.

В. Н. Комісарів пропонує наступне визначення цього поняття: еквівалентність — це «максимально можлива лінгвістична близькість тексту перекладу до тексту оригіналу».

Формальна еквівалентність «орієнтована на оригінал» і досягається обов'язковим збереженням частин мови при перекладі, відсутністю членування або перестановки членів речення оригіналу, збереженням пунктуації, розбивки на абзаци, застосуванням принципу конкордансу (тобто переклад певного слова завжди одним і тим же відповідником). Всі ідіоми калькуються, будь-які відхилення від оригіналу пояснюються в примітках.

Спроба побудувати типологію еквівалентності призводить нас до таких вчених як Егер Г., Швейцер А. Д. і Комісаров В. Н. Варто відзначити Юджина Найди, який пропонує свою типологію еквівалентності:

1. Формальна еквівалентність орієнтована в першу чергу на структуру вихідного тексту і на максимально можливе точне відтворення плану змісту. У зв'язку з цим, переклади такого типу часто рясніють посиланнями, за допомогою яких і досягається максимальне наближення до структури оригінального тексту.

2. Динамічна еквівалентність заснована на принципі еквівалентного ефекту. Структура відходить на другий план. Основним стає збереження відносин між рецептором і вихідним текстом ідентичним відносинам між рецептором і подібним текстом.

Однак в нашій роботі ми будемо використовувати теорію німецького вченого Вернера Колера, яку він розвинув з уже існуючою теорією Юджина Найди. На підставі цих матеріалів, Колер виділяє п'ять типів еквівалентності.

1. Денотативна еквівалентність пов'язана з еквівалентністю екстралінгвістичного змісту тексту.

2. Конотативна еквівалентність, також звана «стилістичною», пов'язана з вибором лексичних одиниць. Зокрема, це стосується вибору між словами з синонімічним лексичним значенням.

3. Текстуально нормативна еквівалентність відповідає за дотримання норми стосовно до певного виду тексту, так як у текстів різного типу (наукові, публіцистичні, юридичні) є власні особливості перекладу.

4. Прагматична (комунікативна) еквівалентність схожа з виділеним Юджином Найдо типом динамічної еквівалентності. Вона орієнтована на рецептора повідомлення і ефект, справлений на нього текстом.

5. Формальна еквівалентність, незважаючи на збіг назви з аналогічним терміном Юджина Найда, вона містить в собі інший сенс для даної класифікації. Головним чином, вона пов'язана з безпекою таких формальних особливостей оригіналу, як гра слів, каламбури, авторське оформлення мови персонажів.

Ця теорія гарна для вивчення результату перекладу, так як розглядає його з різних сторін і показує багатогранність.

Дослідники і наукові діячі пропонують різні трактування співвідношення цих понять, проте виділяють тільки один з двох термінів, роблячи на ньому акцент як на основне поняття для оцінки перекладу. Незважаючи на це, поняття адекватності та еквівалентності взаємопов'язані і взаємозалежні. Поняття «еквівалентність» визначає єдність і схожість вихідного і кінцевого тексту, тоді як поняття «адекватність» допомагає встановити якість рішення перекладача по відношенню до оригіналу. Відступ, що впливає на адекватність тексту, відображається на еквівалентності перекладу так само, як недотримання еквівалентності впливає на адекватність перекладу.

Одним з ключових методів оцінки перекладу виступає порівняльний аналіз тексту перекладу і мовних текстів оригіналу. Як засоби перевірки якості подібності перекладу оригіналу для його позитивного або негативного оцінювання, вони припускають наявність цілісної системи критеріїв оцінки.

Не існує універсальної відповіді на питання, що таке оцінка «правильності» перекладу та що конкретно є предметом оцінки діяльності в перекладі. Однак саме результат перекладу буде оцінений і охарактеризований як переклад адекватний або неадекватний, еквівалентний або нееквівалентний. Таким чином, об'єктом і адекватності, і еквівалентності є саме результат перекладу, що можна назвати закономірним, в зв'язку з тим, що оцінюється саме результат, а не оригінальний текст.

Відносини ж еквівалентності встановлюються між усіма частинами текстів оригіналу і перекладу, проте, на різних рівнях, тобто категорія еквівалентності відноситься до окремих сегментів тексту, а не до тексту в цілому.

В. В. Сдобников пропонує чотири види співвідношень адекватності та еквівалентності, найбільш типові для кожного виду перекладу, що виділяються як в рамках жанрово-стилістичної класифікації, так і в рамках психолінгвістичної класифікації. При цьому еквівалентність може бути

представлена в різній ступені, тобто лінгвістична близькість текстів оригіналу і перекладу може бути різною, залежно від ситуації. На думку автора концепції, про ступінь адекватності говорити не доводиться: переклад або адекватний, або неадекватний.

Переклад може бути адекватним в цілому, але при цьому еквівалентним на рівні окремих сегментів. Так само Сдобников вважає, що переклад може бути адекватним, але не еквівалентним на рівні окремих сегментів тексту.

Лінгвістична близькість між текстами оригіналу та перекладу мінімальна. Подібний випадок характерний для художнього перекладу, особливо для перекладу поетичного, так як в художньому перекладі адекватність неможлива без забезпечення певного художньо естетичного впливу на читача. Надання такого впливу в багатьох випадках передбачає відмову від лінгвістичної близькості перекладу до оригіналу. Переклад може бути еквівалентним, але не адекватним. Це той випадок, коли перекладач, прагнучи точності перекладу, може втратити сенс перекладаємого тексту.

Таке може статися і при перекладі художніх текстів, і при перекладі спеціалізованих текстів. Переклад може бути нееквівалентним і неадекватним. Найчастіше подібне зустрічається в спеціальних видах перекладу, наприклад, в науково-технічних текстах. Це той випадок, коли перекладач в силу своєї мовної некомпетентності або незнання термінології допускає неточності, спотворює зміст, через які інформація передається в зміненому вигляді.

Однак незважаючи на деякі відмінності в судженнях, більшість дослідників однакові в тому, що обидва терміни — еквівалентність та адекватність, відображають одну з основних особливостей перекладу, а саме нерозривний і тісний зв'язок з оригіналом. Для їх існування в межах однієї теорії необхідно чітко розмежувати їх понятійні області.

Поняття еквівалентності найчастіше визначається як смислова спільність вихідного і кінцевого текстів, тобто орієнтована на результат, тоді як адекватність розглядається як якість перекладацького рішення як процесу. Адекватність забезпечує і повноту міжмовної комунікації в конкретних умовах,

в той час як еквівалентність носить загальний характер, тут мова йде про вимогу максимальної відповідності між текстом на мові оригіналу та його перекладом.

1.3. Чинники відеоігор, що впливають на їх переклад

Дослідження з перекладу традиційно зосереджувалися на словах, реченнях, параграфах і текстах, цей факт можна розглядати як більш випадковий, ніж суворо парадигматичний. Переклад у більш широкому сенсі є результатом еволюції писемності, технологій, встановленням лінгвістики як навчальної дисципліни на початку ХХ століття, впливу порівняльних та світових досліджень літератури в першій половині того ж століття. Аудіовізуальні та мультимедійні продукти, які сьогодні широко доступні завдяки досягненню прогресу в галузі цифрових технологій, показують, що втілює в собі все багатство виражених комунікативних вчинків.

Аналогічно, завдання перекладачів розвивалося та адаптувалося до неймовірно різноманітної кількості продуктів і послуг, для яких потрібен лінгвістичний посередник. Переклад в галузі мовних послуг, пов'язаний із програмним забезпеченням, розуміється як частина GILT (Globalisation, Internationalisation, Localisation and Translation) [26], що означає глобалізацію, інтернаціоналізацію, локалізацію та переклад. Дослідження щодо локалізації відеоігор повинні розумітись у цій бізнес-структурі. Відеоігри поєднують у собі характеристики продуктів з інших видів мистецтва, таких як фільм, література, дизайн та комп'ютерне програмування. Можна стверджувати, що відеоігри є втіленням індустрії розваг і популярної культури двадцять першого століття. Споживачі можуть вибрати конкретну тему, пристосувати її відповідно до їхніх індивідуальних навичок, зберігати ігровий прогрес та завершувати гру в їх власному темпі, завдяки індивідуальним налаштуванням та інтерактивності, запропонованими цими програмними продуктами. Концепт інтерактивності програмного забезпечення було визначено, як процес, коли реципієнти мають право впливати на їхній досвід певного товару або послуги та його результат

[38, с. 100]. Можна сказати, що всі способи розваг є інтерактивними за визначенням. Іншими словами, вони залежать від певного ступеня контакту між реципієнтом та автором. Сама концепція індустрії розваг пов'язана з енергією творчого процесу та реакцією на неї. Цей процес застосовується у всіх формах розваг, хоча одна з основних відмінностей перебуває на рівні авторства, наданого реципієнту: читачеві, глядачеві або гравцю у відеоігри [47, с. 8].

Інтерактивність можливо знайти і в інших типах розваг, наприклад, література має інший вид інтерактивності. Вольфганг Ізер, широко використовує термін літературної інтерактивності у своїх книгах з літературознавства — “Імперативний читач” [49, с. 22] та “Акт читання” [48, с. 31] — для того, щоб пояснити взаємодію між написаним текстом і читачем. Він аналізує те, чому саме читання є інтерактивним, і зазначає, що ані вивчення фактичного тексту, ані ізольований досвід читача, не дадуть адекватного обліку літературних творів. Це поняття тісно перетинається з системою створення інтерактивних текстів для створення лору (вигаданий фольклор всесвіту гри) світів відеоігор.

Відео ігри стали дуже популярними у досить короткий проміжок часу, і ступінь, в якій вони використовують інтерактивність не може бути перебільшена. Вони дають змогу та заохочують користувачів ставати активними агентами, які безпосередньо керують пригодами в будь-якому середовищі, такої інтерактивності раніше ніколи не бачили.

Процес гри завжди поділяється на дію та реакцію. Гравці асоціюють себе з ігровими персонажами, їх характерами та живуть у цьому віртуальному світі до тих пір, поки вони цього хочуть. Фактично, коли гравці розповідають про гру чи історію в грі, вони зазвичай використовують займенник першої особи «я», коли говорять про своїх персонажів і те, що вони робили в грі, на відміну від третьої особи, яка використовується при розмові про головного героя книги чи фільму. Гра повинна адаптуватися до реакцій гравців, цього можна досягти двома способами: програмно, за допомогою добре продуманого геймплея та лінгвістично, через правильний потік відповідної інформації в обміні між

собою багатозначних текстових форматів. Відеоігри пропонують більше можливостей. З одного боку, доступ до другорядних сюжетів може бути сповільнений або зовсім ігноруватися, а, з іншого боку, рольові ігри та ігри з відкритим світом пропонують широкий спектр потенційних закінчень сюжетних ліній, кожне з яких вважається однаково дієвими, заохочуючи гравців діяти по-різному і протягом різних часових рамок. Інтерактивність гри стає особливо актуальною, коли її розглядають з точки зору перекладу, оскільки значна частина спілкування між гравцями та самими іграми забезпечується мовою, як у текстових і аудіо форматах, так і в відео форматі. Тому, щоб дозволити таку імпровізацію, у ігрового двигуна повинна бути значна кількість лінгвістичної гнучкості. Програмування відеоігор має враховувати синтаксичні та морфологічні правила, для того щоб коректно виражати діалог між грою та гравцями. У деяких іграх гравці можуть вибирати стать, расу чи професію свого персонажа, і ця інформація бездоганно інтегрується у віртуальний світ. Наприклад, неігрові персонажи (NPC, Non-Player Character) можуть змінювати способи, якими вони звертаються до гравців або інформацію яку вони надають, залежно від статі, раси чи професії гравця. Іншими словами, NPC повинні мати можливість правильно вимовляти такі фрази як: “Проходьте сюди, Пане (або) Пані”, “Ми не дозволяємо ельфам (або) оркам (або) людям бути у нашому приміщенні!” Помилки у перекладі цих речень на інші мови можуть зруйнувати навмисне припинення невіри [18, с. 16], що анулює головну мету в грі — забезпечити досвід занурення у віртуальному всесвіті, в який гравці можуть увійти. Ці синтаксичні та морфологічні проблеми можуть істотно вплинути на успішний переклад відеоігор. Зрозуміло, що інтерактивність відеоігор має лінгвістичний вимір, який необхідно реплікувати в кожній локалізованій версії продукту.

Без відповідної передачі цих лінгвістичних обмінів, які створюють ігрову реальність, досвід гравців стає більш негативним, оскільки іграбельність була скомпрометована.

Висновки до розділу 1

У цьому розділі ми розглянули специфіку аудіовізуального перекладу. Торкнулися теми теоретичного обґрунтування аудіовізуального перекладу, розглянули визначення аудіовізуального перекладу і відмітили його найпоширеніші види (субтитрування і дублювання). Прийшли до висновку, що аудіовізуальний переклад відрізняється особливою складністю і що існують всі підстави, що дозволяють виділити його в якості окремого типу перекладацької діяльності.

Дали обґрунтування того, чому в нашій дослідницькій роботі ми розглядаємо комп'ютерну гру як жанр художньої творчості. Також ми запровадили поняття «переклад відеоігор» і пояснили вибір термінології в зв'язку його великою варіативністю. Ми надали пояснення термінам «локалізація», «інтернаціоналізація», «транскреація», «адекватність» та «еквівалентність» перекладу, які застосовуються серед перекладачів комп'ютерних ігор.

Розглянувши і порівнявши основні види перекладу відеоігор: субтитрування і дублювання, ми прийшли до висновку, що кожен з них має свої особливості, згадані вище, внаслідок яких підхід до перекладу субтитрів і до перекладу текстів для подальшого озвучування значно відрізняються. Кожен з підходів має свої сильні і слабкі сторони і свою цільову аудиторію.

Було помічено, що переклад відеоігор розділяє певні ознаки перекладу літератури, фільмів та програмних застосувань, але також має особливості та процеси, унікальні для мультимедійного інтерактивного, розважального програмного забезпечення. Сприяння призупиненню невір'я та занурення гравців в ігрове середовище є важливою дизайнерською стратегією, яка вимагає, серед іншого, використання лінгвістичних змінних для забезпечення інтерактивного діалогу та розгалуження сюжетних ліній, які надають гравцям відчуття автобіографічного втручання. Крім того, ще один принциповий аспект локалізації відеоігор полягає в тому, що, на відміну від більшості інших продуктів, видавці планують одночасне видання всіх мовних версій на весь світ

одночасно. Це, як правило, позначає, що процес локалізації повинен починатися набагато раніше того, коли сама відеоігра буде завершена, якщо буде забезпечено гідний рівень якості. Ці фактори додають безпрецедентні складності для всієї локалізації, через відсутність остаточної інформації під час процесу перекладу та різноманітні соціокультурні та геополітичні правові питання, які необхідно враховувати до випуску останньої відеоігри в кожній окремій країні.

Спираючись на вищевикладений матеріал, можна зробити висновок, що переклад комп'ютерних ігор являє собою комплексний процес, в якому перекладач допомагає не тільки адаптувати текст для країни на мові якої вона виходить, але і виступає як співавтор розробників відеоігри. Успішність цього процесу забезпечується завдяки якості роботи перекладачів.

РОЗДІЛ 2

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДІВ ВІДЕОІГОР

2.1. Порівняння локалізацій гри «Half Life 2» українською та російською мовами

Локалізація комп'ютерних ігор складається з уже вивчених в сучасному перекладознавстві феноменів: локалізації програмного забезпечення та аудіовізуального перекладу. Це означає, що перекладач, що працює з комп'ютерною грою, стикається з усіма типами текстів, виділених К. Райс [7, с. 73]:

1. текстами інформативного типу, орієнтованими на зміст (інструкція по установці гри, технічні специфікації);
2. текстами експресивного типу, орієнтованими на форму (діалоги і сценарій тексту гри);
3. текстами, оперативного типу, орієнтованими на звернення (тексти супровідної документації гри — пакування, рекламні повідомлення на сайті підтримки гри);
4. аудіо- та мультимедіальніми текстами, що вимагають аудіовізуального перекладу (створення субтитрів і озвучування діалогів).

Для дослідження текстів перекладених комп'ютерних ігор найбільш прийнятні теоретичні рамки для аналізу представляє запропонований Е.Честерманом [17, с. 50] набір з тридцяти синтаксичних, семантичних і прагматичних перекладацьких стратегій. У дослідженні приклади застосування даних стратегій будуть представлені у вигляді таблиць. У першому стовпці таблиць представлений оригінальний рядок тексту з англійської гри «Half Life 2»[54], у другому стовпці — переклад цього ж рядка в українській локалізації гри компанією «Valve Corporation», в третьому — переклад цього ж рядка в локалізації гри російською мовою компанією «Бука».

У фокус робочого аналізу інформативного типу текстів потрапили всі тексти повідомлень для користувача інтерфейса гри: ігрові повідомлення

(SUIT, AMMO, ASSIGNMENT: TERMINATED тощо) і підказки, спливаючі на екрані під час гри (HOLD DOWN TO CHARGE SUIT, GET AMMO FROM CRATE тощо), а також численні пункти меню і налаштувань одиночної і багатокористувацької гри (Take screen shot, Use the mouse to look around тощо). Одним з основних завдань перекладачів при лінгвістичній локалізації будь-якого програмного забезпечення є надання гнучкості та мовної нейтральності призначеного для користувача інтерфейсу. Крім того, чимало технічних складнощів для перекладачів викликає часта розбіжність довжини текстів між мовою оригіналу та перекладу [11, с. 68]. Перекладач зобов'язаний керуватися принципами економічності і компактності, в іншому випадку значне подовження рядка тексту буде нечитаемим для користувача. Це значною мірою впливає на вибір перекладачами стратегії перекладу програмного забезпечення. Попередній аналіз показав, що переклад від локалізаторів з компанії «Бука» є більш лаконічним, емним і логічно обгрунтованим, ніж переклад від «Valve», де довжина рядків перекладеного тексту набагато перевищує довжину рядків оригіналу в переважній більшості випадків:

<i>SPEED UP / SLOW DOWN</i>	<i>ПРИСКОРЕННЯ ГАЛЬМУВАННЯ</i>	<i>ГАЗ / ТОРМОЗ</i>
--	---	----------------------------

Лінгвістичний аналіз перекладу технічних текстів обох локалізацій гри «Half-Life 2» дозволив виявити, що в них були використані всі синтаксичні стратегії перекладу за винятком зміни когезії тексту і змін риторичної схеми, що пояснюється особливостями програмних текстів. З однаковим успіхом локалізатори використовували стратегії калькування, зміщення мовних одиниць, структурні зміни фраз, зміну структури пропозиції. Локалізація від «Valve» відрізняється необгрунтовано частим дослівним перекладом, введенням в текст складних речень і невірною використанню стратегії зміщення мовних рівнів:

<i>Crosshair appearance</i>	<i>Вигляд перехрестя</i>	<i>Вид прицела</i>
------------------------------------	---------------------------------	---------------------------

<i>There are currently no save games to display</i>	<i>Наразі немає жодних записів гри</i>	<i>Сохраненные игры отсутствуют.</i>
<i>Multiplayer</i>	<i>Багатокористувацький режим</i>	<i>Игра по сети</i>

Семантичний аналіз технічних текстів гри вказує на те, що в обох локалізаціях успішно використані стратегії гіпонімічного перекладу, зміни рівня абстракції тексту, а також парафразу. Відсутні стратегії використання тропів і група інших семантичних стратегій. Синонімічний переклад рідко зустрічається в обох локалізаціях, він є небажаною стратегією для перекладу текстових рядків програмного забезпечення.

<i>Duck</i>	<i>Присідання</i>	<i>Пригнуться</i>
Press DUCK for Spectator Menu	Натисніть ПРИСІСТИ , аби викликати меню глядача	Нажміть кнопку ПРИГНУТЬСЯ для входу в меню спостереження

Компанія «Valve» також помилково вдавалася до антонімічного перекладу:

View Cone	<i>Немає</i> поля зору	<i>Угол обзора</i>
-----------	------------------------	--------------------

Локалізація від «Буки» відрізняється використанням конверсії, зміною дистрибуції тексту і зміною емоційних структур, що допомогло зробити текст даної локалізації лаконічним, стриманим і відповідним нормам мови:

It will be deleted permanently	Видалення <i>буде проводиться постійно</i>	Восстановить удаленную игру будет невозможно
<i>Enemies are very tough;</i> your weapons are less	<i>Вороги дуже сильні;</i> ваша зброя менш	<i>Врагов сложно победить;</i>

effective	ефективна.	поражающая способность оружия понижена
Remember my password	Запам'ятати пароль	<i>мій</i> Запомнить пароль

Аналіз прагматичних стратегій вказує на те, що в силу специфіки даного технічного тексту і відсутності в ньому культурних конотацій, при створенні локалізацій не використовувалися стратегії культурної фільтрації, зміни присутності автора, редагування та інших прагматичних стратегій перекладу. В обох локалізаціях піддавався зміни інтерперсональний рівень текстів, що відповідає вимогам написання технічних текстів:

<i>You must</i> enter a password	Ви маєте ввести пароль	Необходимо ввести пароль
-------------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Частковий переклад використовувався двома групами локалізаторів, проте в кінцевому перекладі гри від «Valve» рядки деякого тексту були переведені неправильно або взагалі не переведені, що порушило когерентність тексту:

Use ' <i>Bloom</i> ' effect when available	—	По возможности использовать эффект <i>Bloom</i>
---	---	---

Локалізація гри, що виконана компанією «Бука», відрізняється доцільною імплікацією тексту, зміною іллокуції:

There are currently no save games to display	Неможливо відобразити, тому що немає збережених ігор	Сохраненные игры отсутствуют
Quit game	Завершити гру	Выход

Незважаючи на рясне і часто однакове використання різних перекладацьких стратегій при перекладі технічної документації гри «Half Life 2», можна зробити висновок, що доцільне і доречне використання певних перекладацьких стратегій (за винятком деяких дрібних недоліків) робить локалізацію гри компанією «Бука» найповнішою, правильною і прийнятною для користувача.

Лінгвістичний аналіз перекладу експресивних текстів гри «Half Life 2 », до яких увійшли всі внутрішньоігрові діалоги героїв, а також письмові репрезентації звукових ефектів, дозволив виявити таку тенденцію: між існуючими локалізаціями внутрішньоігрових текстів спостерігається набагато менше відмінностей, ніж між локалізацією технічних текстів даної гри. Можна стверджувати, що основна частина текстів в локалізації компанії «Бука» збігається і повністю ідентична рядкам текстів локалізації компанією «Valve». Специфіка перекладу внутрішньоігрових діалогів (використання експресивних засобів художньої літератури) посприяла тому, що за винятком деяких прагматичних стратегій, для створення локалізацій гри «Half Life 2» застосовувалися практично всі означені А. Честерманом [17, с. 73] перекладацькі стратегії.

При локалізації текстів гри «Half Life 2» обома локалізаторськими компаніями були використані всі синтаксичні стратегії перекладу. У більшості випадків виявлено повний збіг таких синтаксичних стратегій, як калькування (для перекладу назв), транспозиція, зміна структури простих і складних речень, зміна когезії та риторичних схем. Основні відмінності між локалізаціями спостерігаються на рівні використання стратегій дослівного перекладу, зміщення мовних одиниць і мовних рівнів:

<i>Headcrab Alert</i>	Хедкраб: <i>Тривога</i>	<i>Появився хедкраб</i>
<i>I wish I knew. I'm encountering unexpected</i>	<i>Якщо б я тільки знав про можливі перешкоди</i>	<i>Если б я только знал, что такое может случиться!</i>

<i>interference!</i>		
First model was about <i>yay-high</i>	Перша модель була <i>досить маленька</i>	Первая модель была <i>во-от такусенькая.</i>

Семантичний аналіз експресивних текстів гри свідчить про однакове використання обома групами локалізаторів стратегій синонімії, антонімії, конверсії, зміни емпатичних конструкцій (редукція), перефразування, додавання і редукції тропів. Локалізація від «Буки» намагається зробити конкретизацію смислів і використовувати гіпероніми:

You going to let Gordon throw <i>the switch</i> ?	Гордон відключить <i>систему</i> ?	Гордон дернет <i>рубильник</i> ?
---	------------------------------------	----------------------------------

Значна зміна дистрибуції тексту спостерігається лише в локалізації від «Valve» і відбувається у збиток сенсу тексту, що негативно впливає на якість локалізації:

You'll find the launcher for your rockets up in the lighthouse, Freeman	Фрімен, на маяку повно ракет для установки.	Фримен, на маяке есть пусковая установка для ракет.
---	---	---

Аналіз прагматичних стратегій дозволив виявити відсутність зміни іллокуції, присутність автора і редагування оригіналу внаслідок особливості тексту гри (діалогова форма тексту, медійний формат комп'ютерної гри). В обох локалізаціях спостерігається застосування стратегії культурної фільтрації (переважання форенізації над доместикацією):

Combine soldiers	солдати Комбінації	Комбайны
------------------	--------------------	----------

Необхідно відзначити, що виявлено ідентичне використання стратегії змін рівня експлікації, зниження інформативності тексту, часткового перекладу, успішної передачі акцентів і особливостей мови героїв гри. У перекладі від «Буки» спостерігається зміна когерентності тексту, оскільки в ньому відсутній ряд перекладів рядків з вербалізованими звуковими ефектами:

Vortigaunt Beam Attack	Променева атака вортігонта	—
---------------------------	-------------------------------	---

Проте, локалізація від «Буки» зберігає ознаки художнього стилю мовлення, в той час як локалізація від «Valve» схиляється до розмовного стилю через зміну інтерперсонального рівня діалогів гри:

Get this thing open, Gordon!	Відкрий цю довбану штуку , Гордоне!	Гордон, открывай!
--	---	----------------------

Субтитри в обох версіях локалізацій гри «HalfLife 2» досить компактні. У версії «Valve» субтитри значно скорочені і не збігаються з повним текстом, що вимовляють персонажі, у версії «Буки» субтитри повністю збігаються з дубляжем. В обох версіях грамотно підібрана колірна гамма субтитрів: білий колір — основний текст діалогів героїв, основні субтитри звуків; блакитний колір — репліки іншого героя в діалогах; курсив — репліка героя через переговорний пристрій; жовтий колір - субтитри звуків використаної зброї, повідомлення про амуніцію, стан костюма головного героя, здоров'я; червоний колір — повідомлення про смерть ворога або робота-компаньйона, текст великими літерами — особливо гучні звуки. Субтитри звуків укладені в квадратні дужки або зірочки.

Проте, в результаті аналізу субтитрів, зроблених компанією «Valve», з'ясувалося, що робота в цьому напрямку була проведена досить недбало. Наявна величезна кількість орфографічних і пунктуаційних помилок. Більш того, судячи з дослівного перекладу, частих семантичних невідповідностей перекладу до його оригінального значення, недотримання правил граматики,

стилістики та лексики можна сказати про те, що переклад був виконаний автоматичною програмою-перекладачем без подальшого редагування людиною:

(Headcrab Emerging)	(<i>головний краб стає</i>)	(В песке что-то зашевелилось)
(Pistol Shot)	Пістолетні постріли	—

Як видно з наведених вище прикладів, в версії локалізації гри від «Букі» подібні дрібні помилки в субтитрах діалогів не існують. Субтитри звуків були частково відредаговані відповідно до оригіналу значення звуку, який ми чуємо, або до звуку виконаної дії.

2.2. Аналіз адекватності та еквівалентності перекладу серії відеоігор «Dragon Age»

У нашому дослідженні ми розглянули терміни «адекватність» і «Еквівалентність», виявили їх співвідношення між собою, визначили категорії адекватності та еквівалентності. Спираючись на теоретичний зміст роботи, ми провели аналіз синтаксичних структур і одиничних понять, задіяних в комп'ютерних іграх, виконали оцінку з позиції обраних типологій визначення адекватності та еквівалентності перекладу.

Найбільш цікавими нам представилися наступні види співвідношення адекватності та еквівалентності в перекладі:

- адекватний, але денотативно нееквівалентний переклад (на рівні окремих сегментів тексту);
- адекватний, але прагматично нееквівалентний переклад (Орієнтація на ефект, вироблений текстом);
- адекватний, але формально нееквівалентний переклад (НЕ дотримання особливостей оригіналу, таких як гра слів, каламбури);
- адекватний, але текстуально нееквівалентний переклад (Дотримання норм певного виду тексту);

- адекватний, але конотативно нееквівалентний переклад (НЕ вірний вибір лексичних одиниць);
- еквівалентний, але неадекватний переклад;
- неадекватний і нееквівалентний переклад.

Даний аналіз, заснований на обраних нами типологіях адекватності та еквівалентності, дозволяє зробити висновки про якість вихідного тексту. У цьому аналізі приклади застосування даних співвідношень будуть представлені у вигляді таблиць. У першому стовпці таблиць буде представлений оригінальний рядок тексту з серій англомовних ігор «Dragon Age: Origins» [52], «Dragon Age 2» [53], «Dragon Age: Inquisition» [51], у другому стовпці — переклад цього ж рядка в українській локалізації ігор.

<i>May only be used at the end of the Mine</i>	Можно використовувати виключно у заднього входу у Копальню
--	---

Переклад є адекватним, але прагматично нееквівалентним, так як не може викликати однаковий комунікативний ефект у гравця. В даному випадку допущена помилка, пов'язана з перекручуванням сенсу вихідного тексту. Гравцеві видається предмет, з яким він повинен виконати певний алгоритм дій, відповідно до інструкції, для продовження просування по сюжетній лінії. Подібний переклад робить подальше проходження ігрового завдання неможливим, бо переклад некоректний. В даному випадку найбільш доречним буде переклад «в самій глибині», або ж «в кінці вибію Копальні». Інформацію перекручено, використання даного предмета буде неможливим, а в зв'язку з тим, що у гри є певна послідовність дій, система не зможе запустити потрібний алгоритм і зробити можливим завершення завдання.

<i>This one time, I was sailing and there was a fight between two of my men. It was over a dice game, or the last piece of toast, or something. Sailors</i>	Плили ми якимось в Лломеррін. І побилися у мене два матроса. Чи то один з них в кістки продув, то чи інший у нього галету поцупив.
---	---

they're touchy about their toast	Моряки, знаєш, дуже дбайливо ставляться до своїх галет
----------------------------------	--

Переклад є еквівалентним, але неадекватним, тому що порушена систематизуюча функція адекватного перекладу, що відповідає за організацію знань одержувача тексту. В даному перекладі частина контексту вигадана перекладачами, тобто присутня вільність у перекладі, оскільки у початковому тексті немає згадки кінцевої точки слідування корабля. Аналогічна помилка не приводить до особливих труднощів під час ігрового процесу, проте, вводить в оману гравця тому як дана фраза виголошена одним з основних неігрових персонажів, який входить в групу близьких супутників гравця. У цих іграх дуже важлива взаємодія зі світом гри і гравцеві доводиться уважно запам'ятовувати, про що говорять його супутники, тому що інформація може стати в нагоді при подальшому просуванні по сюжетній лінії. В даному випадку історія ігрового світу не передбачає місцевості під назвою «Лломеррін».

Beyond Andraste's Mercy, a hundred steps to revelation	Від милості Андрасте — сто кроків до одкровення
--	---

Переклад є адекватним, але прагматично нееквівалентним, оскільки не здатний викликати однаковий комунікативний ефект у гравця. Гравцеві пропонується вирішити головоломку: при знаходженні записки, в ній слід знайти підказку, яка пропонує алгоритм вирішення загадки, однак, при перекладі втрачається сенс вказівки подальших дій. В даному випадку на ігровій карті є орієнтир під назвою «Andraste's Mercy» (в перекладі «Милість Андрасте»), так і рослина «Andraste's Grace» який був перекладений на українську мову абсолютно ідентичним чином як «Милість Андрасте». З перекладу не ясно від якої саме точки треба пройти сто кроків, що робить неможливим для гравця знайти рішення головоломки.

Sera is <i>a chaotic elven archer</i>	Сера — <i>безладна ельфійка-лучниця</i>
---------------------------------------	---

Переклад є неадекватним і конотативно нееквівалентним. В даному прикладі порушена оціночна адекватність тексту, також перекладач помилився

з вибором синоніма. В даному прикладі через невірне слововживання у гравця створюється негативна думка про ігрового персонажа. Найбільш доречний варіант перекладу «навіжена ельфійка».

— Any <i>intelligence</i> ?	— Є <i>якісь дані</i> ?
— I have no <i>intelligence</i> .	— Немає в мене ніякої <i>інформації</i> .
— (Ha-ha) You've just say you are stupid.	— (Ха-ха) Ти зізнався в тому, що ти дурень.

Переклад є адекватним, але формально нееквівалентним. В даному варіанті не дотримана особливість оригіналу і не вірно переданий сенс жарту, заснованого на мовній грі. Слово *intelligence* в перекладі має як значення «розвідана інформація», так і значення «інтелект». Українськомовному гравцеві не зрозуміло чому один з персонажів сміється через відсутність інформації і з якої причини він невтішно назвав співрозмовника дурнем.

<i>I don't want her gambit to fail</i>	<i>Я дуже постараюся, щоб її задум провалився</i>
--	---

Такий переклад можна вважати неадекватним і прагматично нееквівалентним з зв'язку з ефектом, справленим на гравця, відбувається порушення оціночної адекватності тексту. В даному випадку гравець виконує квестове завдання і повинен посприяти неігровому персонажу в пошуку матері. По завершенню місії врятований персонаж починає діалог про бажання почати життя з чистого аркуша, під час якого він робить це висловлювання. На фоні цього у гравця з'являються сумніви в вірності обраного ним рішення, тому як фраза набуває негативну інтенцію. В цьому випадку вона інтерпретується як бажання знайти матір з метою зруйнувати їй життя.

<i>Murder was the case that they gave me</i>	<i>На мене повісили вбивство</i>
--	----------------------------------

Переклад неадекватний, але прагматично нееквівалентний у зв'язку з

ефектом, що чиниться на гравця. Це висловлювання є назвою одного із завдань і такий переклад назви некоректний. В українській, розмовній мові вираз «повісити вбивство» позначає ситуацію, в якій невинному приписують участь в злочині яке він не здійснював. Найбільш коректний переклад фрази «Мені доручили розслідувати вбивство».

<p><i>I may have overheard 'em talkin' 'bout subjects that might interest you</i></p>	<p><i>Я міг би підслухати</i> чи говорять вони про щось цікаве</p>
---	--

Переклад є адекватним, але прагматично нееквівалентним, оскільки не здатний викликати однаковий комунікативний ефект у гравця. З огляду на ці фрази, гравець буде очікувати що неігровий персонаж виконає дію, про яку він говорить і далі поділиться здобутою інформацією. Хоча, очевидно, що персонаж має на увазі наступне: «Можливо, я випадково почув, як вони балакали про те, що могло б вас зацікавити». Персонаж дає гравцеві підказку про те, що він дізнався деякі дані, про які гравцеві слід дізнатися більше інформації. Далі якщо гравцеві вдається розібратися з ситуацією, що склалася, він знову опиняється дезінформован:

<p>I don't know where they came from or who they're working for, but I KNOW they're bad news. If you're interested, <i>you'll find the thugs back behind the farmhouse</i></p>	<p>Я не знаю звідки вони прийшли або на кого вони працюють, але я точно знаю, що нічого доброго не вийде. Якщо хочеш знати, <i>вони там, на фермі</i></p>
--	---

Переклад є неадекватним і прагматично нееквівалентним, в зв'язку з комунікативним ефектом, спрямованим на гравця, і порушенням інформаційної адекватності. По-перше, гравець стикається з невірним позначенням директорії пошуку і фактично, гравцеві повідомляють, що він повинен шукати «десь там». У той час як на мові вихідного тексту дається

точно місце пошуку «за фермерським будинком» або ж «позаду фермерського будинку». По-друге, у початковому тексті йдеться про вбивць, що сховалися, яких гравець може знайти позаду фермерського будинку, однак, в українському варіанті перекладу дана деталь пропущена. Гравцеві не зрозуміло кого треба шукати, і дана помилка може призвести до того, що гравець витратить багато часу на пошуки місця знаходження головорізів.

<p>Look at them. They scurry like rats, <i>veering headlong to their doom</i>. Surely Crowley and Bloodfang can see the futility in this</p>	<p>Подивись на них. Метушаться, як щури, <i>все намагаються від долі втекти</i>. Ось Кроулі з Кривавим Іклом потішається</p>
--	--

Переклад є еквівалентним, але неадекватним в зв'язку з порушенням інформаційної адекватності. В даному перекладі спотворений сенс, який повинен задавати тон діалогу і не дозволяє гравцеві усвідомити драматичність всієї сцени в грі. Замість «намагаються від долі втекти», більш доречний переклад «направляються до своєї загибелі». Так само як замість дієслова «потішило», правильніше буде перевести фразу як «бачать марність всього цього».

<p>You can't be serious, father. You miserable bastard!</p>	<p>Ти смішний, батько. Ти просто дрібний вилупок!</p>
---	---

Такий варіант перекладу адекватний, але коннотативно нееквівалентний де порушення еквівалентності пов'язано з вибором синонімів до слова. При перекладі фрази «You can not be serious», ближче за змістом буде сказати - «вухам своїм не вірю, батько», оскільки персонаж не може серйозно поставитися до слів свого батька. Промовляючи цю фразу, персонаж ставить під сумнів те що йому сказали, але не висміює. Також при перекладі «miserable bastard» слід було написати «жалюгідний», але не «дрібний». До того ж, в

контексті даної гри слово «вилупок» позначає байстрюка нащадка з чистокровного роду, даний персонаж таким не є.

<i>We don't know how many intruders we're dealing with...</i>	<i>Ми не знаємо, скільки сюди вторгнеться солдат ...</i>
---	--

Переклад неадекватний і коннотативно нееквівалентний. Порушена інформаційна адекватність і зроблений не вірний вибір лексичних одиниць. Фраза переведена у відриві від контексту, оскільки в даному контексті «intruders» це «нападники», такий юніт (ігрова одиниця - А. Херца) як «солдати» взагалі не присутні в даній ситуації. Найбільш доречний переклад «Ми не знаємо з якою кількістю нападників нам доведеться мати справу». Подібний переклад змушує гравця припустити, що його чекає складний бій оскільки всі персонажі гри розділені на класи і професії, які володіють різними навичками і вміннями.

<i>We ought to leave Dorian in prison with those beasts</i>	<i>Ми не можемо випустити Доріана і цих звірюк</i>
---	--

Переклад є неадекватним і прагматично нееквівалентним. Це викликано порушенням оціночної адекватності і здійснюваням на гравця комунікативним ефектом. При перекладі фраза набула зворотне значення де гравцеві пропонують кинути компаньйона. Бере участь в діалозі Доріан — один з ключових персонажів-супутників гравця, пропозиція залишити його на смерть викличе конфлікт з персонажем, який вимовляє цю пропозицію. Як правило, гравець у відповідь на ці слова, вбивав неігрового персонажа і йшов визволяти компаньйона з в'язниці. Як ми бачимо, фраза викликала зайву агресію у гравців, в той час як можна було цього уникнути. Більш коректний переклад буде звучати як: «Нам слід було б залишити Доріана у в'язниці з цими звірами». Персонаж докоряє іншого за суперечку і говорить лише про те, що за неналежну поведінку варто було б його залишити сидіти в пастці.

Those of us who were weak and could not endure hard labor were worked to death by the abomination known as Brothogg	Тих, хто був занадто слабкий, щоб працювати у шахтах, кидали на корм поганіщу по імені Жижа
---	---

Переклад є неадекватним і прагматично нееквівалентним, в зв'язку з ефектом, здійснюваним на гравця і порушенням інформаційної адекватності. При перекладі цієї фрази з'являється сенс що всі персонажі, яких треба звільнити, вже мертві. У цьому випадку гра моментально вважала неігрових персонажів за мертвих і після цього гравцеві показувалося системне повідомлення, яке пояснювало, що гравець не зміг виконати поставлену мету. На підставі роботи перекладача, відділ програмування становить код, який допомагає системі адекватно сприймати українську мову. Тому був написаний код «Flora_Daena_killed». Гра зачитувала неігрових персонажів за мертвих і автоматично завершувала гру. Доречний переклад: «Тих, хто був занадто слабкий і не міг працювати у шахті, змушує працювати до смерті поганіще по імені Жижа».

<i>A Wing and a Prayer</i>	<i>Високі ставки</i>
----------------------------	----------------------

Переклад є адекватним, але формально нееквівалентним. Назва квесту «A Wing and a Prayer», є відсиланням до відомої пісні «Coming in on a wing and a prayer», яка відома в Україні під назвою «Бомбардувальники», або «На чесному слові і на одному крилі». В даному випадку порушен задум оригінального тексту.

I'm afraid <i>he might be a little reckless in his current state</i>	Боюся, в <i>запалі битви він буває безтурботним</i>
--	---

Цей переклад є неадекватним і конотативно нееквівалентним. Повна еквівалентність не була досягнута в зв'язку з невірним вибором лексичних

одиниць, також порушена адекватність перекладу. В даному прикладі «reckless» матиме значення «несвідомий», замість «безтурботний». Більш доречний переклад: «На жаль, в своєму нинішньому стані, він діє несвідомо». Дана фраза є натяком для гравця, який підводить до з'ясування причини несвідомої поведінки неігрового персонажа, проте у зв'язку з перекладом дана інтенція щодо гравця стає неочевидною.

<p><i>You have a chance</i> to discover other mutations when successful</p>	<p><i>У разі успіху</i> можна відкрити нові засоби трансмутації</p>
---	---

Переклад є неадекватним у зв'язку з порушенням інформаційної адекватності і конотативно нееквівалентним у зв'язку з вибором невірних лексичних одиниць. У перекладача були відсутні знання про контекст, у зв'язку з цим некоректно перекладені описи. Насправді процес будь-якої мутації в грі — завжди успішний. Фраза «when successful», при контекстному перекладі може також мати значення «по закінченню». Більш коректно слід перекласти пропозицію як: «(По завершенню) (у вас) є шанс відкрити нові засоби трансмутації».

<p>If we live through this, my father will no doubt give you the big reward! <i>As soon as I'm free, seek him out</i></p>	<p>Якщо ти мені допоможеш звідси вибратися, мій батько щедро тебе винагородить! <i>Як тільки я звільнюся, можеш зайнятися пошуками</i></p>
---	--

Переклад адекватний, але прагматично нееквівалентний. Переклад некоректний, в даному випадку «seek him out» має на увазі, що після звільнення неігрового персонажа, гравець повинен відвідати його батька для отримання нагороди, проте, даний варіант перекладу має іншу конотацію де гравцеві пропонується зайнятися пошуками чогось невизначеного.

<p>What are you after, Iron Bull? Speak or the brutes will punish you. Surprised? You thought what? That draeneis do not beat their prisoners? You are correct, we do not beat our prisoners. <i>Broken, on the other hand, have no issues with violence.</i> You see, they are brutes, after all...</p>	<p>Що тобі потрібно, Залізний Бик? Говори, або громили тебе покарають. Здивована? А ти думала — дренеї не бив полонених? Ти права. Ми не б'ємо полонених. <i>Ті ж, хто побитий, зовсім не жертви насильства.</i> Бачиш, вони, як не крути, громили ...</p>
---	---

Даний переклад адекватний, але коннотативно нееквівалентний. Присутня смислова помилка, оскільки коректний переклад виділеної фрази звучатиме таким чином: «Зате у Зламаних немає упереджень проти насильства». оскільки «Broken» це найменування ігрової раси і в даному випадку не має конотації «бути побитим». Цей важливий з точки зору ігрового світу (від англ. Lore - знання. Цим терміном позначають всю історію ігрової всесвіту) момент в перекладі, однак, він відсутній у зв'язку з невірним вибором лексичних одиниць.

<p>— Huh, that regal look suits you... — <i>I dress to impress!</i></p>	<p>— Ха! Так тобі йде! — <i>Всі чоловіки мої!</i></p>
---	--

Цей переклад не є адекватним і прагматично нееквівалентний. Подібний переклад викликає невірне оціночне судження про персонажа як особистості і порушує принцип інформаційної адекватності. оскільки фраза належить чоловікові це викличе негативну оцінку персонажа українськомовними гравцями.

<p>— Another tomb. — Have you been reading the</p>	<p>— Ще одна могила. — Ти написи читаєш? Ці</p>
---	--

<p>inscriptions? These dwarves built a colony on the surface. <i>On purpose.</i></p> <p>— That's practically unheard of in recorded history.</p> <p>— Exactly! «Real» dwarves don't like the surface. «Real» dwarves say leaving the Stone is death.</p> <p>— Whoever built this <i>didn't give two tin shits about tradition.</i></p>	<p>гноми влаштували колонію на поверхні. <i>З якоюсь метою.</i></p> <p>— В історичних джерелах такі випадки не описані.</p> <p>— Саме так! "Справжні" гноми не люблять поверхню. "Справжні" гноми знають, що покинути Камінь — смерті подібно.</p> <p>— Той, хто це будував, <i>всі традиції в труні бачив.</i></p>
--	---

Переклад першої виділеної фрази адекватний, але прагматично нееквівалентний в зв'язку з ефектом спрямованим на реципієнта повідомлення. В даному контексті «on purpose» має значення «усвідомлюючи, що їх чекає» або «усвідомлено». Тільки в цьому випадку переклад має сенс в контексті даної гри, оскільки гноми живуть виключно під землею і вийшли на поверхню вимушено, усвідомлюючи, що їх чекає швидка смерть. Друга фраза є прикладом як адекватного, так і еквівалентного перекладу.

<p>— There's the door.</p> <p>— Ever notice that for a people with no mages, <i>dwarves use an awful lot of magic?</i></p> <p>— Do you?</p> <p>— Maybe. I think it's a compensation thing. We can't spit lightning or freeze anyone's ass off, so here, have a rune that sets your sword on fire.</p>	<p>— А ось і двері.</p> <p>— Для народу, в якому не народжуються маги, <i>у гномів підозріло багато магії</i>, вам не здається?</p> <p>— Серйозно?</p> <p>— Я вважаю, це щось на зразок компенсації. Ми не можемо плюватися блискавками або морозити чийсь зад, але зате у нас є</p>
---	--

	руни. Раз, і у тебе меч загорівся, краса.
--	---

Даний переклад адекватний, але конотативно нееквівалентний, так як перекладач відійшов від контексту і використав невірні лексичні одиниці для перекладу. Фраза «use an awful lot of magic» в даному випадку означає що неігрові персонажі «використовують підозріло багато магічних предметів», замість «підозріло багато магії». Дані неігрові персонажі не можуть і не вміють користуватися магією, тому вони компенсують цей недолік за рахунок використання магічних або зачарованих предметів.

<p>— You remind me of someone. Pious bastard, wore blinding white armour. Told me my shots veered left.</p> <p>— I can see how that describes me perfectly.</p>	<p>— Ти мені декого нагадуєш. Був такий побожний сучий син в сяючих білих обладунках. Посмів сказати, що у мене приціл косить вліво.</p> <p>— Чудове опис. Просто про мене.</p>
---	---

Переклад цієї фрази адекватний, але формально нееквівалентний. Перекладач не зміг еквівалентно перевести авторський каламбур, використовуючи переклад слова «bastard» у вигляді нецензурної лексики, проте, такий переклад некоректний. Слово «bastard» має переклад «дворучний меч», персонаж до якого відноситься це звернення, є власником такого типу меча. До того ж, фраза «Pious bastard» є номінальним відсиланням до персонажу з попередньої частини гри.

<p>— Let's talk about your dark and troubled past.</p> <p>— Excuse me?</p>	<p>— Давай поговоримо про твоє таємниче бурхливе минуле.</p> <p>— Про що, прости?</p>
--	---

<p>— <i>Well you have one, of course. Someone dear to you?</i> Someone you've failed to save? Or a grave error in judgment, causing too many deaths? I've known a couple of people like that. Ooh, maybe betrayal! That's always good.</p> <p>— No.</p>	<p>— <i>У тебе ж є така, хтось хто була тобі дорога?</i> Когось не вдалося врятувати? Або, можливо, ти зробив помилку, що погубила багатьох? Я знав таких людей. Або, наприклад, зрада? Це найцікавіше.</p> <p>— Ні.</p>
---	--

Даний переклад прагматично нееквівалентний і не є адекватним. Найбільш коректний переклад цієї фрази: «У тебе ж воно є? Хтось був тобі дорогий?», оскільки мова йде про минуле персонажа, а не про його кохану. Подібний переклад виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця, так само порушена інформаційна адекватність перекладу оскільки він не коректно відтворює надану інформацію.

<p>— How do you like being described? As <i>"grizzled"</i> or <i>"masculine"</i>?</p> <p>— Do I really have a choice?</p> <p>— No, I was just being polite. Going with <i>"grizzled"</i>, then.</p>	<p>— Як тебе краще назвати</p> <p>— <i>Старпером</i> або <i>мужланом</i>?</p> <p>— А що, у мене є вибір?</p> <p>— Ні, просто намагався бути ввічливим. Значить, будеш <i>"старпером"</i>.</p>
---	---

Переклад адекватний, але конотативно нееквівалентний в зв'язку з тим, що перекладач використав не вірні лексичні одиниці без опори на контекст. З контексту випливає, що адресант хоче проявити чемність щодо співрозмовника, так він пише книгу і дізнається думку про обраних ним засобах опису персонажа. Однак з перекладу слід, що неігровий персонаж використовує лексичні засоби позбавлені ввічливості. В даному контексті «grizzled» матиме переклад «посивілий», а «masculine» - «зможнілий».

<p>- All right, Hero, what do we talk about?</p> <p>- What do you mean?</p> <p>- You don't want to talk about yourself. I can respect that. So what do we talk about then?</p> <p>- Huh. I don't suppose you follow jousting?</p> <p>- I'm a Free Marcher, remember? We invented jousting.</p> <p>- That's not actually true, you know.</p> <p>- It is! Before us, no one ever thought to push people off things <i>with large sticks</i>. Historical fact.</p>	<p>- Гаразд, Герой, про що говорити будемо?</p> <p>- В якому сенсі?</p> <p>- Про себе ти говорити не хочеш. Сприйму це з повагою. А про що тоді можна говорити?</p> <p>- А. Турніри тебе не цікавлять, я гадаю?</p> <p>- Ей, я ж з Вільної Марки, забув? Це ми вигадали турніри.</p> <p>- Зовсім і не ви.</p> <p>- Ми-ми. До нас нікому не приходило в голову зіштовхувати один одного <i>дрином з коня</i>. Історичний факт.</p>
---	---

Переклад адекватний, але конотативно нееквівалентний в зв'язку з невдалим вибором лексичних одиниць. Персонаж називає «спис» «величезною палицею» (large sticks), але перекладач використовував слово, яке в молодіжному середовищі (основні користувачі комп'ютерних ігор, молоді люди у віці до 25 років) є евфемізмом нецензурної фрази. В даному контексті подібне використання не є доречним.

<p>- I have a serious question for you, Iron Lady.</p> <p>- I can hardly wait.</p> <p>- In the Imperial Court, if someone use the wrong fork at dinner, is that worse than death or just social</p>	<p>- У мене до вас серйозне питання Залізна Леді.</p> <p>- Уважно слухаю.</p> <p>- Якщо при імператорському дворі хтось за вечерею скористається не тієї виделкою, це</p>
---	---

<p>suicide?</p> <p>- It's impossible to say, my dear. Anyone <i>who has ever so misstepped</i> was stabbed to death with the proper fork.</p>	<p>буде гірше смерті? Або ж він просто втратить становище в суспільстві?</p> <p>- Важко сказати, моя голубка. Всіх, <i>хто в минулому так гальмував</i>, негайно заколювали потрібною виделкою.</p>
---	---

Даний приклад має адекватний і конотативно нееквівалентний переклад, оскільки було використано недоречно сленговий вираз невластиво відповідавший персонажу і не відповідавший стилістиці гри. Найбільш коректний переклад цієї фрази: «Всіх, хто в минулому так помилявся, негайно заколювали потрібною виделкою».

<p>- Shouldn't you be married off right now, Sparkler? Have <i>little magelings</i> running around?</p> <p>- If my family had their way.</p>	<p>- Тебе ще не одружили, Посверкунчик? А то бешкетували б кругом <i>маленькі мажата</i>.</p> <p>- Одружили б, якщо б залишився в сім'ї.</p>
--	--

Переклад словосполучення «little magelings» є неадекватним через порушення систематизації адекватності і конотативно нееквівалентний, так як перекладач використовував авторський словотвір: «мажата» від іменника «маг», тобто слово має значення «маленький маг». В англійській мові слово «magelings» має значення «діти з сімей чарівників, яким належить проходити навчання в школі магії». Для українськомовного гравця, така авторська словоформа не має сенсу, оскільки не актуальна для української мови і ніде не живається. Вся фраза втрачає для гравця сенс.

It looks like we're hardly	Шкода тільки, що цим
----------------------------	----------------------

putting <i>a dent in their numbers</i>	полчищам всі наші зусилля — <i>як еллеку дубина</i>
--	---

Переклад неадекватний і конотативно нееквівалентний. Автор перекладу використовував стійкий для даної гри вираз «як еллеку дубина», проте, воно не доречно в даному контексті. Персонаж що говорить цю фразу все життя пробув в ізоляції і не знає, що таке «еллек», тому використання цього виразу в даному контексті недоречно. Коректний переклад: «Шкода тільки, що цим полчищам всі наші зусилля — немов крапля в морі».

- I thought all dwarves had beards. Where's yours?	- Я думав, у всіх гномів є бороди. А де ж твоя?
- I misplaced it, along with my sense of dwarven pride and my gold-plated noble caste pin.	- Я втратив її разом з гордістю гнома і позолоченим значком касты аристократів.
- I thought maybe it fell onto your chest	- А я думав, вона тобі під нагрудник заховалася.

Даний переклад адекватний, але формально нееквівалентний оскільки не збережена особливість оригіналу і жарт втратив свій сенс. Під фразою «fell onto your chest» мається на увазі, що персонаж володіє відмінною рисою — велика кількість волосся на грудях. Тому, значок «заховался на його груди», але не «в нагруднику», бо цей персонаж всю гру одягнений в сорочку.

- Certainly <i>your people</i> have stories about the Dalish. No?	- Напевно у <i>твоїх співвітчизників</i> є історії о долійцах.
- My <i>people</i> ?	Невже немає?
- The elves in Tevinter. They must have heard of us	- У моїх <i>співвітчизників</i> ?

	- У тевінтерських ельфів. Не могли ж вони не чути про нас.
--	--

Переклад неадекватний і конотативно нееквівалентний, оскільки перекладач не вірно використав лексичні одиниці. У грі немає такого поняття як «вітчизна», тому переклад «співвітчизники» є невірним. Найбільш відповідний по контексту переклад «родичі».

Also among them is Valner the Mad, <i>a so-called scientist who carries out inhuman experiments on villagers</i> too old to work the mines	Валнер Божевільний, <i>який називає себе вченим, проводив нелюдські експерименти над людьми похилого віку та дітьми, нездатними працювати в шахтах</i>
--	--

Переклад є еквівалентним, але неадекватним, тому що порушена інформативна адекватність. Цей переклад не здатний відобразити дійсність і дати одержувачу тексту вірну інформацію. Найбільш коректний переклад: «Ще серед них є Валнер Божевільний, так званий вчений, який проводить нелюдські експерименти над тими, хто занадто старий для роботи у шахтах». Варіант перекладу запропонований перекладачами гри здатний викликати зайву агресію у гравця, що згубно впливає на ігровий досвід.

- So you met this sibling of yours?	- Отже, ти познайомився зі своєю сестрою?
- Half-sister, but yes.	- Зведеної сестрою, так.
- And she turned out to be an <i>insufferable hag</i> ?	- І вона виявилася <i>Бабою-Ягою</i> ?
- You'd have liked her. You two have a lot in common.	- Ти б з нею порозумілася, у вас є багато спільного.

Цей переклад є адекватним, але конотативно нееквівалентним, в зв'язку з невдалим вибором лексичних одиниць. Словосполучення «insufferable hag»

доречніше перекласти як «нестерпна фурія», оскільки переклад «Баба-Яга» не є типовим для ігрової стилістики персонажем і не відповідає змісту ігрового світу.

<ul style="list-style-type: none"> - Hello - Hey Jason, it's Lisa. - I'm kind of busy, wats up? - <i>Just letting you known that the boat coming along</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Так? - Ей, Джейсон, це Ліза. - Я зайнятий, що там? - <i>Хотіла сказати, що тут човен.</i>
--	--

Даний варіант перекладу є адекватним, але прагматично нееквівалентним. За контекстом оповідання гравець вже інформований про наявність човна, тому фраза «Just letting you known that the boat coming along» повинна бути переведена як «Я лише хотіла сказати, що човен скоро прибуде». Дана помилка в перекладі не впливає на ігровий процес, але вибивається із загального контексту оповідання і може змінити досвід проходження гри.

<ul style="list-style-type: none"> -We losing there! - <i>I'm going to throw up!</i> - Faster! Faster! 	<ul style="list-style-type: none"> - Ми йдемо! - <i>Я все залишу!</i> - Швидше! Швидше!
---	--

Переклад неадекватний і конотативно нееквівалентний. В даному контексті «to throw up» буде коректніше перевести «мене зараз знудить», переклад, запропонований автором перекладу, порушує інформаційну адекватність і вибивається із загального контексту ситуації. Даний переклад призводить до нерозуміння сенсу ситуації гравцем.

- <i>I don't need ten fingers to</i>	- <i>Ніж можна тримати і</i>
--------------------------------------	------------------------------

<i>use a knife!</i>	<i>дев'ятьма пальцями!</i>
---------------------	----------------------------

Переклад адекватний, але формально нееквівалентний. В даному випадку найбільш підходить переклад «Мені не потрібні всі десять пальців щоб тримати ніж». Це авторська мова персонажа, яка відображає його поганий характер і готовність залишитися майже без пальців, однак, при перекладі даний сенс був втрачений.

- You seem to know a great deal about it all.	- Здається, ти добре розбираєшся в тому, що тут діється.
- <i>Like you, Solas is an apostate. Solas is an apostate, well-versed in such matters.</i>	- <i>Солас знаючий відступник.</i>

Цей переклад є еквівалентним, але не дотримана інформаційна адекватність. Автор перекладу пропустив частина пропозиції, і інформація була донесена до гравця частково. Найбільш відповідний переклад: «Солас теж відступник, як і ти. Він багато знає про таке».

- <i>The Breach remains and your mark is our only hope of closing it.</i>	- <i>Пролом все ще на місці, мітка на вашій руці теж. А значить, ви поки наш єдиний шанс закрити пролом.</i>
-This is not for you to decide	- Це не вам вирішувати.

Переклад даної пропозиції є нееквівалентним і в ньому порушена інформаційна адекватність, так як автор перекладу допустив вільність і доповнив самостійно пропозицію. Найбільш коректний переклад: «Пролом все ще на місці і твоя мітка — це наш єдиний шанс закрити його», так як неігровий

персонаж повідомляє гравцеві, що він закриє Пролом в будь-якому випадку, як в присутності гравця, так і при наявності лише однієї його руки.

<p>«Send a message that Kirkwallers WILL NOT ACCEPT THIS! We must band together <i>to drive foreign waste from our doorstep</i>. Reclaim the Free Marches FOR THE MARCHERS!»</p>	<p>Справжні кірквольці ЦЬОГО НЕ ПОТЕРПЛЯТЬ! Нам треба діяти спільно і вигнати понаїхавших. Вільну Марку - Марчанам!</p>
--	---

Переклад фрази «to drive foreign waste from our doorstep» є адекватним, але конотативно нееквівалентним. Перекладач використовує грубий жаргонізм «понаїхали», який не відповідає стилістиці гри. На додаток слід зазначити, що громадян Вільної Марки не називають «марчанамі». Коректний переклад: «Справжні кірквольці ЦЬОГО НЕ ПОТЕРПЛЯТЬ! Щоб прогнати чужинців з нашого порога, нам треба діяти спільно. Вільну Марку - для її громадян».

<p>- Never what? Owned a nice pair of shoes? - You know what I mean... - No, I don't. Never ate jellied ham? Never seen a Basilisk? Never <i>licked a lamppost</i> in winter?</p>	<p>- Ніколи що? Не мав добру пару чобіт? - Ну, ти зрозумів про що я. - Зрозумів що? Що я ніколи не пробував м'ясного холодцю або ніколи не <i>лизав гайдалки</i> на морозі?</p>
---	---

Переклад фрази «lamppost in winter» є адекватним, але формально нееквівалентним, так як це авторський каламбур, сенс якого був загублений в процесі перекладу. У даній грі «lamppost in winter» це назва ігрового предмета, який можуть собі дозволити тільки маги вищих чинів при дворі короля. Таким чином, ця фраза означає «вислужитися перед вищими чинами».

- Dorian, you've been to Minrathous, right?	- Доріан, ти ж був у Мінратоусе, так?
- Of course. <i>I'm not a plebian.</i>	- Звичайно. <i>Я ж не ніщеброд.</i>
- You ever been to that place in the Vivazzi Plaza? With the big, cracked bell hanging off the roof?	- Ти був у тому місці на Вівацці-Плаза? Там де є великий тріснутий дзвін під дахом?
- With the dancers, yes. You're making me homesick.	- Ага, з танцюристами. Ти в мені ностальгію будиш.

Переклад цієї фрази є адекватним, але конотативно нееквівалентним. Перекладач використовував жаргонізм «ніщеброд», який не вірно передає сенс цієї пропозиції і створює невірне сприйняття у гравця про персонажа. Найбільш відповідний переклад: «Я ж не простолюдин», так як герой вказує на свою приналежність до вищого стану знаті, свої привілеї і можливості, які дозволяють відвідати дане місце.

- I'm glad you returned.	- Ти повернувся.
- You returned!	- Ти повернувся!
- Are you back?	- Ти повернувся?

У даному прикладі наведено варіант перекладу фраз, з яких гравець вибирає найбільш відповідну відповідь для неігрового персонажу. Всі три варіанти мають бути адекватними, але прагматично нееквівалентними. Переклад не відображає емоційне забарвлення відповідей, таким чином одержувач тексту не може зрозуміти різницю між відповідями і визначити яку реакцію вони спричинять за собою.

- <i>In Antiva, a woman fighting in battle would be ... unthinkable.</i>	- <i>В Калабрії жінка на війні - нечувана річ!</i>
--	--

<p>- Is that so? I always heard <i>Antivan women</i> were dangerous.</p>	<p>- Невже це так? А я не раз чув, що <i>калабріанкі</i> дуже небезпечні, —</p>
<p>- With kind words and poison only, my husband.</p>	<p>- Тільки словом і отрутою, чоловік мій.</p>
<p>- This from the woman who serves me my tea.</p>	<p>- І це говорить жінка, яка подає мені чай.</p>

Переклад є еквівалентним, але неадекватним, тому що порушена систематизуюча функція адекватного перекладу, що відповідає за організацію знань одержувача тексту. В даному перекладі частина контексту вигадана перекладачами, так як в грі відсутнє таке місце як «Калабрія» і відповідно не існує раси «калабріанкі». Подібна помилка не приводить до труднощів під час ігрового процесу, але вводить в оману гравця, так як історія ігрового світу не передбачає подібних найменувань.

<p><i>And you are a thug, but a thug who supposedly serves</i> the Chantry!</p>	<p>- А ви - крадійка! Але крадійка, яка, імовірно, служить Церкві!</p>
---	--

Переклад цієї фрази є адекватним, але конотативно нееквівалентним, так як автор не вірно вибрав лексичну одиницю. В цьому контексті слово «thug» матиме переклад «бандит». Такий переклад більш підійде у цьому контексті, бо ця жінка віднімає командування із застосуванням грубої сили.

<p>- My lord, <i>I beg your forgiveness, and your blessing</i>. I am but a humble</p>	<p>- Будь ласка, <i>будьте до мене милосердні!</i> Я просто служниця. - <i>Про що ти?</i></p>
---	---

servant. - <i>Blessing? My lord?</i>	
---	--

Переклад неадекватний, тому що порушена інформаційна адекватність і прагматично нееквівалентний. Еквівалентність порушена у зв'язку з тим, що переклад впливає на комунікативний ефект, що впливає на гравця. Автор перекладу видалив частину пропозиції, що є недопустимим у цьому контексті. Дана ситуація є одним з ключових моментів гри, персонаж здивований і розгублений тим, що у нього просять благословення, але це не як не відображено в перекладі.

Як зазначалося в першому розділі, найчастіше перекладачі працюють в тих умовах, коли сюжет гри до кінця не відомий і багата кількість слів, фраз і висловів перекладаються без знання контексту. При перекладі одиничних понять, ми виділили деякі імена власні, ігрові терміни (в тому числі і аббревіатури), назви, які дуже часто зустрічаються в перебігу ігрового процесу і доставляють перекладачам особливі труднощі при перекладі мануалів, інструкцій, описів персонажів у зв'язку з множинністю значень перекладу на українську мову. Як правило, в діалогах ці терміни використовуються в наведеному нами вигляді і доставляють чимало труднощів перекладачам, в зв'язку з відсутністю коментарів розробників. До того ж ми провели аналіз деяких імен власних, так як у перекладачів часто виникають труднощі при роботі з ними.

1) Переклад імені власного «*DiMA*», яке належать неживому помічникові, є адекватним, але прагматично нееквівалентним в зв'язку з ефектом, що чиниться на гравців. На українську мову воно переведено дослівно *Діма*, що співзвучно з українським ім'ям. Це спричинило за собою невірне сприйняття персонажа гравцями.

2) Поняття «*dash to the cursor*» і «*blink to the cursor*», це умовне позначення для спеціальних навичок персонажа, який був перекладений як «*мерехтіння курсору*». Такий варіант перекладу є неадекватним в зв'язку з

порушенням інформаційної адекватності, але еквівалентним. Подібний переклад не відображає призначення предмета і повідомляє одержувачеві інформації невірні дані про дії, які можуть бути зроблені в грі. Найбільш відповідний переклад «*meta no cursoru*».

3) Власні назви *Tesska the Broken* або *Тесска Надрив* переведено адекватно, але конотативно нееквівалентно, так як перекладач не вірно використовує лексичне значення слів і власна назва втрачає свій сенс для історії ігрового світу. В даному випадку для слова «*broken*» найбільш підходящим еквівалентом буде переклад «*зломити*», замість «*надірвати*», отже - *Тесска Зломлена*.

4) Опис ігрового предмета «*dead men tell no tales*» або «*мерці не марнослів'ять*» має адекватний, але формально нееквівалентний переклад, так як пропадає авторське відсилання. Дана фраза є посиланням до однойменного фільму з серії "Пірати Карибського Моря". Однак в українському перекладі даний відсил буде загублено. Найбільш відповідний переклад: «*мерці не розповідають казки*».

5) В українському перекладі гри ігровий об'єкт *Molten Corgi* або Палаючий коргі має адекватний, але формально нееквівалентний переклад, так більшою мірою є авторським каламбуром і має відсилання до внутрішньо-місцевості «*Вогненні надра*» або «*Molten Core*», що повністю втрачено в українській версії . Найбільш відповідний переклад це «*Вогнений недренко*», так як зберігає в собі авторську відсилання.

6) Внутрішній ігровий юніт «*corpse archer*» або «*трун з цибулею*» має адекватний, але прагматично нееквівалентний переклад, тому що не має належного комунікативного ефекту і впливає на ставлення одержувача тексту до гри.

7) Власна назва, що належить неігровому персонажу *Мереживко* або *Ruffles* перекладено адекватно, але конотативно нееквівалентно. Дана помилка сформована незнанням перекладачем контексту гри, в даному випадку «*ruffles*» матиме переклад «метушня», замість «*мереживо*». У цьому випадку ім'я

персонажа буде *Метушня*. Даний варіант перекладу найбільш підходить до характеру персонажа.

8) Власна назва, що належить неігровому персонажу *Сміюн* або *Chuckles* переведено адекватно, але має конотативно нееквівалентний переклад. Дана помилка сформована незнанням перекладача всього контексту гри, в даному випадку «*chuckles*» матиме переклад «*пирхання*», замість «*посмішка*», в цьому випадку ім'я персонажа буде *Фирчун* або *Буркун*. Даний варіант перекладу найбільш підходить до характеру персонажа.

9) Власні назви *Soleil Stonemantle* або *Солейл Камнегрива*. Варіант, коли переклад є неадекватним і нееквівалентним, є показником неякісного перекладу. Прізвище Stonemantle було перекладено неточно. Повністю адекватний і еквівалентний переклад цього прізвища «*Кам'яна Мантія*» вже був ужитий перекладачами раніше в

грі. Згідно зі сценарієм розробника гри - персонажі з таким прізвищем дійсно пов'язані родинними узами. Наділивши персонажа прізвищем *Камнегрива*, автор перекладу допускає серйозну помилку, яка суперечить історії ігрового світу.

10) Власна назва *Natalie Tootiblare* або *Наталі Букінлер*. Так само є варіантом, коли переклад є неадекватним і нееквівалентним, є показником неякісного перекладу. *Tootie, Natalie, Blair* - це персонажі відомої в США комедії «*Факти про життя*» (The Facts of Life). При перекладі замість того, щоб використовувати імена персонажів невідомого в Україні серіалу, використовував прізвище родини з іншого серіалу - «*Щасливі разом*», більш відомого в Україні. На наш погляд такий переклад є не дуже вдалим, в зв'язку з тим, що перекладач не врахував вікові і гендерні рамки цільової аудиторії. Користувачами комп'ютерної гри в Україні є, в основному, молоді люди 17-25 років, в той час як серіал користується популярністю у жінок 30-40 років.

11) Власні назви *Rickle Goldgrubber* або *Рікль Златочах* є еквівалентним, але неадекватним перекладом, або перекладом, адекватність якого не реалізована в повній мірі. Перекладач зробив логічну трансформацію,

вважаючи, що образ «марніючий над златом» буде більш зрозумілим україномовній аудиторії. Але Goldgrubber - антономасія, що відображає безмірну спрагу наживи вкупі з жадібністю неігрового персонажа. У разі ж таких модуляцій одна з рис характеру персонажа була втрачена - а саме, жадоба збагачення, при цьому сема жадібності була збережена - такий переклад в нашій роботі ми не могли назвати неадекватним, так само як і адекватним, з зв'язку з тим, що адекватність НЕ реалізована в повній мірі.

12) Власні назви *Laura Duta* або *Працівниця банку Дюта* має адекватний, але нееквівалентний переклад. В даному випадку перекладач застосував опущення і додавання одночасно - ім'я персонажа було прибрано, а рід занять, зі збереженням відображення гендерних ознак, був доданий. Незважаючи на те, що в нашій роботі цей приклад ми вважаємо нееквівалентним, адекватність була повністю досягнута - реалізована називною функцією імені, так як збережено прізвище неігрового персонажа, при цьому також відображений і рід діяльності, зі збереженням гендерної ознаки, відображеної за допомогою закінчення жіночого роду « служить ».

13) Найбільш поширене позначення «*ability*» викликає проблеми при перекладі і часто його переклад адекватний, але прагматично нееквівалентний в зв'язку з тим, що перекладачеві часто не пропонують словник ігрових термінів. Слово має два переклади і позначає схожі поняття, але їх невірне вживання впливає на одержувача тексту і виробляє не вірний комунікативний ефект.

- вміння - Уміння персонажа здійснювати що-небудь.
- древо здібностей. - гілка умінь (до 12) які може розвинути персонаж в перебігу гри.

14) Переклад аббревіації «*AP*» неадекватний і прагматично нееквівалентний в зв'язку з частою відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

скор. від англ. attack / ability power - сила атаки / вміння.

скор. від англ. arena point - бали арени. Бали, які дають за перемогу на арені битв.

скор. від англ. action points - бали дії.

скор. від англ. attribute points - бали, які використовуються для підняття навичок або характеристик.

від англ. armor penetration / piercing - Характеристика зброї / закляття, здатність ігнорувати броню супротивників.

15) Позначення «*aggro*» так само викликає проблеми при перекладі і має кілька значень. Переклад адекватний, але прагматично нееквівалентний в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

від англ. aggression - агресія, ворожість. Концептуально це можна пояснити, як «бажання персонажа атакувати гравця». В українському перекладі має два варіанти:

Схопити / перехопити агро або загригти - домогтися від персонажа щоб він вважав тебе пріоритетною метою.

Утримувати агро на собі - основне завдання захисника.

16) Умовне позначення «*bind*» найчастіше має неадекватний переклад, але нееквівалентний в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності

при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця. англ. «прив'язувати»:

- річ до її власника, після чого річ не можна, наприклад, продати або, частіше, передати іншому персонажу.

- вибір домашньої локації, в яку можна відносно швидко переміщуватися який-небудь річчю або умінням.

- позбавлення сильних персонажів можливості пересування.

в більш широкому сенсі позначає закріплення за клавішею клавіатури або мишки будь-якого предмета, або дії.

17) Умовне позначення «*buff*» або «*удар*», є неадекватним і коннотативно нееквівалентним перекладом, так як є неологізмом, спеціально вигаданим розробниками ігор. Дослівно перекладається як «накачати». Означає загальну назву ефектів, що діють протягом деякого часу (від декількох хвилин до, рідше, декількох годин, або до зняття його кимось / чимось), що поліпшують характеристики персонажа.

18) Переклад аббревіації «*СС*» неадекватний і прагматично нееквівалентний. Даний переклад часто зустрічається в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

англ. corpse camp - підстерегти трупів. Метод гри, коли гравцеві пропонується обирати не найчесніший шлях заробляння ігрових грошей.

англ. command channel - командний канал. Меню, через яке гравець може контролювати своїх соратників, зібраних з неігрових персонажів.

англ. crowd control - управління натовпом. Вміння, що дозволяють на якийсь час зупинити або сповільнити противника, або їх групу, вивести на якийсь час з бою.

англ. change char - змінити персонаж.

19) Переклад аббревіації «*DD*» неадекватний і нееквівалентний в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, справляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

скор. від англ. damage dealer - той, що наносить.

скор. від. англ. direct damage - пряма втрата.

скор. від англ. double damage - подвійна шкода.

скор. від англ. damage decrease - зменшення отримуваної шкоди.

20) Переклад абревіації «*GM*» неадекватний і нееквівалентний, даний переклад часто зустрічається в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця. англ. game master - господар гри. Буквально кажучи, це розробник гри, який має право покарати гравця за нечесне проходження гри шляхом шахрайства.

англ. guild master - господар гільдії. Керуючий гільдією, де гравець може вибрати професію персонажа і вивчити нові вміння.

21) Переклад аббревіації «*KK*» неадекватний і нееквівалентний, даний переклад часто зустрічається в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

скор. від подвійного англ. kilo - тисяча. Тобто тисяча тисяч, мільйон. Наприклад, 1k = 1000, 1kk = 1000000 і так далі.

скор. від англ. ok - використовуваний персонажем предмет за замовчуванням.

22) Переклад абревіації «*MT*» неадекватний і нееквівалентний в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

англ. main tank - головний захисник в команді, який приймає на себе всю шкоду.

від англ. missed target - промашка. Промах персонажа при атаці.

23) Позначення «*nuke*» так само викликає проблеми при перекладі і має кілька значень. Переклад поняття неадекватний і нееквівалентний, даний переклад часто зустрічається в зв'язку з відсутністю термінологічного словника,

що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності

при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

англ. nuclear weapon - ядерна зброя

пике : •застосування ядерної зброї.

•сильна шкода, нанесена гравцем за програмними цілями.

•миттєва атака персонажа, що володіє магічними здібностями.

24) Позначення «*res*» так само викликає проблеми при перекладі і має кілька значень. Переклад поняття неадекватний і нееквівалентний, даний переклад часто зустрічається в зв'язку з відсутністю термінологічного словника, що надається перекладачам для роботи над грою. Має множинний переклад і впливає на інформаційний аспект адекватності при перекладі, виробляє не вірний комунікативний ефект на гравця.

скор. від. англ. resurrect - відроджувати. Екстрене поживлення (зазвичай неігрових персонажів) загиблого персонажа на місці безпосередньої загибелі.

скор. від. англ. resource - ресурси. Будь-які матеріали, ресурси.

скор. від. англ. resilience - стійкість, ударна міцність.

25) Власні назви *Auctioneer Buckler* або *Аукціоніст Шімос*. Варіант, коли переклад є адекватним, але прагматично нееквівалентним перекладом. Автор перекладу підібрав хибний еквівалент для прізвища, що вплинуло на ставлення гравців до персонажу і не набуло належного комунікативного ефекту, так як гравці сформувавши аналогію з англійським словом «shit». Найбільш доречний був би переклад

прізвища як «Захисник».

26) внутрішній ігровий предмет «*Vinsomer control band*» або «*кільце самовладання Вінсомера* », має формально адекватний, але коннотативно нееквівалентний переклад. З англійської мови слово «band» матиме переклад «перев'язь», «обід», або ж «браслет». Слово «control» відповідно «контроль», «управління». Найбільш оптимальний переклад «Обід управління».

Галакрондом». Так як позначає поводи і міцні ремені, використовувані вершниками для управління бойовим юнітом.

27) Найменування внутрішньої громади «*Насніви світла*» або «*Chant of Light*» є неадекватним і прагматично нееквівалентним перекладом. Даний посил перекладу суперечить ігровий історії, так як дана громада є поплічником світла і несе людям просвіту. Переклад «*Пісня Світла*» найбільш підходить за умови дотримання ігрових умовностей.

28) Найменування неігрових персонажів «*Церковники*» або «*Chanters*» є неадекватним, але прагматично нееквівалентним перекладом так як несе невірний комунікативний посил одержувачу тексту. Так як дані персонажі несуть «Пісню Світла» описану в попередньому прикладі, відповідно доречним перекладом буде «*Пісняри*».

29) Позначення ігрової спеціалізації персонажа «*Воїн-чарівник*» або «*Arcane warrior*» є неадекватним і конотативно нееквівалентним перекладом, так як порушена інформативна адекватність і переклад не відображає в назві правдивої для гравця інформації. В даному випадку «*arcane*» матиме значення «таємний» або «туманний», тобто «Туманний воїн» або «Таємний воїн».

30) Позначення внутрішньої спеціалізації персонажа «*Богатир*» або «*Champion*» має неадекватний і прагматично нееквівалентний переклад. Слово «богатир» є словом, що відображає слав'янську культуру і не має ніякого відношення до внутрішнього ігрового світу. Найбільш відповідний переклад «Воїн».

Висновки до розділу 2

У цьому розділі ми проаналізували переклади текстів відеоігор «Half Life 2», «Dragon Age: Origins», «Dragon Age 2», «Dragon Age: Inquisition».

Всебічний комплексний аналіз стратегій перекладу лінгвістичних текстів і адаптації аудіовізуальної компоненти в існуючих українськомовних та російськомовних локалізаціях відеогри «Half-Life 2» дозволив прийти до висновку про те, що локалізація, створена російською компанією «Бука», є

найбільш вірною з лінгвістичної точки зору, в результаті чого саме ця версія гри виявилася найбільш прийнятною і затребуваною серед російськомовної споживчої аудиторії. В основу комплексного дослідження лінгвістичного корпусу текстів даної гри була закладена модель перекладацьких стратегій Е. Честермана і принципи роботи сучасних локалізаторських компаній.

Був проведений аналіз, заснований на обраних нами типологіях адекватності та еквівалентності текстів ігор серії «Dragon Age», що дозволило зробити висновки про якість вихідного тексту. Проаналізувавши приклади діалогів, найменувань ігрових предметів, корпус власних назв, назв предметів і аббревіатур, відібраних методом суцільної вибірки, ми прийшли до наступних висновків. При перекладі діалогів і описів, досить часто відбуваються помилки у зв'язку з відсутністю контексту у перекладача, через що найбільш частим є прагматично нееквівалентний переклад і порушується інформаційна функція адекватності. У зв'язку з цим, між гравцем і грою не виникає достатнього комунікативного ефекту, який був закладений розробником в текст англійською мовою. Це тягне за собою неможливість виконання ігрових завдань і нерозуміння ігрового світу.

Так само частим є випадок адекватного, але конотативно нееквівалентного перекладу. У разі такого перекладу, сенс фрази переданий загалом, проте, нееквівалентність перекладу обумовлена невірним вибором синонімів і зловживанням розмовними формами слів.

При перекладі власних назв і при локалізації ігор адекватність перекладу превалює над його еквівалентністю, у зв'язку з чим, перекладачі жертвують перекладацькою еквівалентністю на користь досягнення адекватності. Випадок, коли переклад є неадекватним і нееквівалентним зустрічається найрідше, але і такі випадки перекладу зустрічаються в серії ігор. Серед перекладу власних назв, також досить частий адекватний, але прагматично нееквівалентний переклад. Як правило, це пов'язано з великою кількістю персонажів в грі і відсутністю детальної та вичерпної інформації про особу персонажа і його присутності або відсутності в попередніх серіях гри.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Ця робота була присвячена локалізації комп'ютерних ігор і основних складнощів, з якими стикається перекладач в роботі з ігровими текстами. Проаналізувавши матеріал, можна зробити висновок, що складність перекладу, пов'язана з відсутністю контексту, призводить до виникнення проблем при передачі всієї повноти як плану змісту, так і плану вираження. Перекладачами обираються різні тактики для досягнення максимально можливого наближення до оригіналу — навіть шляхом адаптації під культуру нашої країни. Однак наявність безлічі варіантів перекладу призводить нас до однієї з актуальних і невирішених проблем на даний момент — проблеми об'єктивної оцінки якості перекладу. Розглянуті в роботі категорії адекватності та еквівалентності, охоплюють різні аспекти відповідності вихідного тексту, що дозволяє застосовувати їх в якості критеріїв оцінки якості перекладу. Для проведення аналізу в нашій роботі, нами було обрано такі рівні адекватного перекладу, які обґрунтовані специфікою сприйняття тексту його одержувачем:

- інформаційна адекватність;
- оціночна адекватність;
- пропонуюча адекватність;
- систематизуюча адекватність.

Найбільш підходяща класифікація рівнів еквівалентного перекладу обрана на підставі досліджень Вернера Колера:

- денотативна еквівалентність;
- конотативна еквівалентність;
- текстуально нормативна еквівалентність;
- прагматична (комунікативна) еквівалентність;
- формальна еквівалентність.

Ми проаналізували витяги з діалогів відеоігор, ігрову лексику, назви ігрових предметів, аббревіації і власні імена. Найбільш частим є прагматично нееквівалентний переклад, коли порушується інформаційна функція

адекватності. Також, варіант адекватного, але конотативно нееквівалентного перекладу не менш поширений серед перекладачів. Це обумовлюється невірним вибором лексичних засобів при перекладі. Найменш рідкісної є формальна нееквівалентність при перекладі, в той час як текстуально нормативна і денотативна еквівалентність не порушуються. При перекладі власних назв і ігрових відсилань, адекватність перекладу переважає над його еквівалентністю. Випадків порушень денотативної або текстуальної еквівалентності виявлено не було.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Богданов Е.В. К вопросу о специфике аудиовизуального перевода в России и Финляндии [Электронный ресурс]. – Режим Доступа : http://old.petrus.ru/Faculties/Balfin/EVBogdanov_2011.html
2. Горшкова В. Е. Переклад в кіно / Горшкова Е. В. – Иркутськ. : ІДУ, 2006. – 276 с.
3. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода / Козуляев А.В. – М. : ВПУ, 2013. – 143 с.
4. Найда Ю. К науке переводить / Найда Ю. – Ереван. : Лингва, 2007. – 231 с.
5. Найда Ю. Наука перевода / Найда Ю. – М. : Наука, 1970. – 147 с.
6. Прунч Э. Пути развития западного переводоведения. От языковой асимметрии к политической / Прунч Э. – М. : Р.Валент, 2015. – 511 с.
7. Райс К. Классификация текстов и методы перевода. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / Райс К. – М. : Международные отношения, 1978. – 228 с.
8. Раренко М.Б. Основные понятия англоязычного переводоведения / Раренко М.Б. – М. : ИНИОН, 2011. – 250 с.
9. Решетньова М. Ф. Особливості перекладу фільмів з субтитрами / Решетньова М. Ф. – К. : Світ, 2006. – 144 с.
10. Толковый переводоведческий словарь / [под ред. Л.Л. Нелюбина]. – 3-е изд., перераб.. – М. : Флинта, 2003. – 742 с.
11. Шерешевский Л. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA-системы WinCC / Шерешевский Л. – Астрахань. : АСУ, 2004. – 147 с.
12. Anderman G. Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen/ Anderman G. – Belfast. : Palgrave Macmillan, 2009, – 272 p.

13. Anthony P. Localization: On its nature, virtues and dangers / Anthony P. – Siettle. : Science, 2005. – 341 p.
14. Averdieck E. Kinderleben oder Karl und Marie / Averdieck E. – Deuchland. : GrossBuch, 1856. – 275 p.
15. Bartolomé, A. I. H. New trends in audiovisual translation: The latest challenging modes / Bartolomé, A. I. H. – Milan. : A Journal of English and American Studies , 2005. – 104 p.
16. Bernal-Merino M. Á. On the Translation of Video Games / Bernal-Merino M. Á. – Barcelona. : JoSTrans, The Journal of Specialised Translation, 2006. – 216 p.
17. Chesterman A. Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory / . Chesterman A. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing, 1997. – 363 p.
18. Coleridge S. T. Biographia Literaria / Coleridge S. T. – London. : British Library, 1817. – 321 p.
19. Consalvo, M. Console video games and global corporations: creating a hybrid culture [Electronic Resource]. – Mode of access : <http://dx.doi.org/10.1177/1461444806059921>
20. Costales, F. A. Exploring translation strategies in video game localisation / Costales, F. A. – Milan. : Tantor Media, 2012–408 p.
21. Di Marco, F. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games [Electronic Resource]. – Mode of access : <http://www.raco.cat/index.php/tradumatica/article/viewfile/75765/96195>
22. Diaz-Cintas J. Introduction The didactics of audiovisual translation / Diaz-Cintas J. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing Company, 2008. –189 p.
23. Esselink B. A Practical Guide to Localization / Esselink B. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing Company, 2000. – 421 p.
24. Francisco R. Cyberculture and New Media / Francisco R. – NY. : Oxford University Press , 2009. – 176 p.

25. Gambier Y. Rapid and Radical Changes in Translation and Translation Studies International [Электронный ресурс]. – Режим Доступа : <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/3824/1570>
26. Globalization and localization [Electronic resource]. – Mode of access : (www.gala-global.org).
27. Heimburg, E. Localizing MMORPGS, Perspectives on Localization / Heimburg, E. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing Company, 2006. – 241 p.
28. Jakobson R. On linguistic aspects of translation / Jakobson R. – London. : Gregg Press, 1959. – 341 p.
29. Klinberg G. Children's Fiction in the Hands of the Translators / Klinberg G. – Munchen. : CWK Gleerup, 1986. – 481 p.
30. Mangiron C. Game localisation: unleashing imagination with «restricted» translation [Electronic resource]. – Mode of access : www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php
31. Maxwell-Chandler H. The Game Localization Handbook / Maxwell-Chandler H. – NY. : Charles River Media, 2005. – 348 p.
32. Mayoral R. Concept of constrained translation. non-linguistic perspectives of translation / Mayoral R. – Boston. : Meta, 1988. – 591 p.
33. O'Hagan M. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry / O'Hagan M. – Amsterdam. : John Benjamins Press, 2014. – 256 p.
34. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research / O'Hagan M. – Amsterdam. : John Benjamins Press, 2013. – 243 p.
35. Palumbo G. Key Terms in Translation Studies / Palumbo G. – London. : Continuum, 2009. – 317 p.
36. Paquin, R. Translator, Adapter, Screenwriter. Translating for the audiovisual / Paquin R. – London. : Translation Journal, 1998. – 132 p.
37. Remael A. Audiovisual translation / Remael A. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing Company, 2010. – 18 p.

38. Sainsbury L. *The Postmodern Carnival of Children's Literature: Necessary Playgrounds and Subversive Space in the Protean Body of Children's Literature* / Sainsbury L. – Surrey. : University Press of Surrey, 1998. – 234 p.
39. Sánchez, J. L. G. *Playability: analysing user experience in video games*. *Behaviour & Information Technology* [Electronic Resource]. – Mode of access : <http://dx.doi.org/10.1080/0144929X.2012.710648>
40. Schäler, R. *Linguistic resources and localisation* / Schäler, R. – Limerick. : John Benjamins Press, 2008. – 615 p.
41. Tan E. S. *The game experience* / Tan E. S. – Amsterdam. : Elsevier, 2008 – 415 p.
42. Thayer A. *Localization of digital games: The process of blending for the global games market*. *Technical Communication* / Thayer A. – Oxford. : Lancer Books, 2004. – 319 p.
43. Tonkin H. *The Translator as Mediator of Culture* / Tonkin H. – Amsterdam. : John Benjamins Publishing Company, 2010. – 318 p.
44. *Top 100 countries by game revenues* [Electronic resource]. – Mode of access : <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
45. *Translation. An Advanced Resource Book* / Munday J. – NY. : Tuttle publishing, 2004. – 341 p.
46. Vieira E. «Liberating calibans»: Readings of antropofagia and Haroldo de Campos «poetics of transcreation» / Vieira E. – . : Routledge, 1999. – 317 p.
47. Wardrip-Fruin N. *First Person: New Media as Story, Performance and Game* / Wardrip-Fruin N. – Massachusetts. : MIT, 2004. – 354 p.
48. Wolfgang I. *The Act of Reading* / Wolfgang I. – London. : The John Hopkins University Press, 1978. – 398 p.
49. Wolfgang I. *The Implied Reader* / Wolfgang I. – London. : The John Hopkins University Press, 1974. – 421 p.
50. Yunker J. *Transcreation gaining momentum* [Electronic resource]. – Mode of access : www.bytelevel.com

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

51. Dragon Age: Inquisition [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.dragonage.com/>
52. Dragon Age: Origins [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://dragonage.bioware.com/dao>
53. Dragon Age 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://dragonage.bioware.com/da2>
54. Half Life 2 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://translation.steampowered.com/translate.php?lang=ukrainian>

SUMMARY

In this study, we examined the specifics of audiovisual translation. Touched upon the topics of theoretical substantiation of audiovisual translation, considered the definition of audiovisual translation and noted its most common types (subtitling and dubbing). It was concluded that the audiovisual translation is of particular complexity and that there are all grounds for distinguishing it as a separate type of translation activity.

In our research we gave a justification on why we consider video games to be part of a genre of artistic creativity. We also introduced the concept of "video game translation" and explained the choice of terminology due to large variations in terms. We provided explanations for the terms "localization", "internationalization", "transcreation", "adequacy" and "equivalence" of translation, which are used among translators of video games.

After reviewing and comparing the main types of video game translations: subtitling and dubbing, we came to the conclusion that each of them has the features, as a result of which the approach to the translation of subtitles and the translation of texts for dubbing differ significantly. Each approach has its own strengths and weaknesses and its target audience.

It was observed that video game translation shares certain features with the translations of literature, films and software applications, but also has features and processes unique to interactive multimedia entertainment software. Promoting the suspension of disbelief and immersion in the gaming environment is an important designer strategy that requires, among other things, the use of linguistic variables to provide interactive dialogue and branching out plot lines that give players a sense of autobiographical interference. In addition, another crucial aspect of video game localization is that, unlike most other products, publishers plan to simultaneously publish all language versions worldwide at the same time. This usually indicates that the localization process should start much earlier than when the video game itself is completed, if you want a decent level of quality to be ensured. These factors add

unprecedented complexity to the entire localization, due to the lack of complete data during the translation process and the diverse socio-cultural and geopolitical legal issues that need to be taken into account when releasing the latest video game in each individual country at once.

Based on the above, we can conclude that the translation of video games is a complex process in which the translator helps not only to adapt the text for the country in the language in which it comes out, but also acts as a co-author of video game developers. The success of this process is ensured by the quality of the work of the translators.

We have analyzed translations of the texts of the video games "Half Life 2", "Dragon Age: Origins", "Dragon Age 2", "Dragon Age: Inquisition".

Comprehensive analysis of strategies for the translation of linguistic texts and the adaptation of the audiovisual component in the existing Ukrainian-language and Russian-language localizations of the video game "Half-Life 2" made it possible to conclude that the localization created by the Russian company "Buka" is the most correct from a linguistic point of view, and as a result, this version of the game was the most acceptable and in-demand among the Russian-speaking consumer audiences. The basis of a comprehensive study of the linguistic corpus of the texts of this game was laid by the model of translation strategies of E. Chesterman and the principles of the work of modern localization companies.

We conducted an analysis based on the typologies we selected for the adequacy and equivalence of the texts of the games of the series "Dragon Age", which made it possible to draw conclusions about the quality of the source text. After analyzing examples of dialogues, titles of game objects, character names, names of objects and abbreviations, selected by the continuous sampling method, we came to the following conclusions. When translating dialogues and descriptions, mistakes are often made due to the lack of an interpreter's context, because the most frequent is a pragmatically ineligible translation and the information function of adequacy is violated. In this regard, between the player and the game there is not enough communicative effect, which was laid down by the developer in the text in English.

This entails the inability to perform gaming tasks and the lack of understanding of the game world.

Equally frequent is the case of an adequate, but connotatively, non-equivalent translation. In the case of such a translation, the meaning of the phrase is transmitted in general, however, the inequivalence of translation is due to the wrong choice of synonyms and the abuse of spoken forms of words.

In the translation of their own names and in the localization of games, the adequacy of the translation prevails over its equivalence, in connection with which, translators sacrifice translational equivalence in favor of achieving adequacy. The case when the translation is inadequate and non-equivalents encountered most rarely, but such cases of translation are encountered in a series of games. Among the translations of their own names is also a frequent, but pragmatically inequivalent translation. As a rule, this is due to the large number of characters in the game and the lack of detailed and exhaustive information about the character of the character and his presence or absence in the previous series of the game.

Video games, also known as multimedia interactive entertainment programs, have gained popularity over the last two decades, making them a favorite sport for people of all ages and genders. According to a leading global company that conducts market research on the video game market "Newzoo", there are about 14 million gamers in Ukraine.

Despite this spectacular fact, the localization of video games, which is an important factor that is contributing to the global success of video games, is not sufficiently explored. New knowledge and practical experience are needed to create multimedia interactive entertainment programs, because they are the most theoretical and technically difficult to translate.

Consequently, the demand for games is very high. Recently, the gaming industry has become an integral part of our lives, and, together with the growing share of interactive entertainment market in our country, there is a growing need for translation and localization of these games.

Thus, **the topicality** of this study is conditioned by the need for a comprehensive analysis of the specifics of localization of video games in order to overcome the difficulties of their translation.

The object of the study is the localization of video games.

The subject of the study is to find ways to overcome the difficulties that arise during video game localization.

The aim of the study is to determine the features of video game localization in Ukraine. To achieve this goal, the following **tasks** are solved:

- to determine the peculiarities of video game translation and to study the peculiarities of localization;
- analyze different classifications of translation errors and analyze localizations;
- to study the criteria of equivalence and adequacy of translation and to choose the most recognizable in relation to video game localization;
- Identify how the gameplay affects inadequate or non-equivalent translation when localized.

The tasks were solved using the following **methods**: structural analysis, word-formation analysis, semantic analysis, comparative method, translation analysis of the original units and translation, method of quantitative calculations.

The **material** of the study was the video game Half Life 2 in English and translations into Ukrainian (correspondingly Valve Corporation) and Russian (Buka Company) languages and a series of video games: Dragon Age: Origins, Dragon Age 2, Dragon Age: Inquisition in English and translated into Ukrainian.

Statements to be defended:

1. Audiovisual translation — a translation activity characterized by the interaction of the text (oral or written) with sound and image. The two most popular types of translation related to audiovisual translation are dubbing and subtitling.

2. Video game — a special type of multimedia product, the translation of which has its differences. The translation of the video games correlates with the notion of localization — the complex preparation of a computer product for

launching on the different countries' markets, which involves taking into account its linguistic and extra-linguistic components.

3. The translation of computer games is a complex process in which the translator helps not only to adapt the text to the country in which it comes out, but also acts as a co-producer of video game developers.

4. Adequacy and equivalence are the main criteria for determining the quality of localization of video games. In most cases, translators are forced to give up equivalence in favor of adequacy.

The scientific novelty of the research is to determine the peculiarities of video game localization, taking into account their structural and functional characteristics. Research is a contribution to the field of translation studies.

The practical value of the results of the study is that it has a use for translators that work on the localization of video games.

Approbation of the results of the thesis. According to the results of the study, an article was co-authored with a scientific director. The results of the study were reported at the International Student Scientific Conference "DIALOGUE OF LANGUAGES AND CULTURE IN THE MODERN EDUCATIONAL SPACE" (Sumy, Sumy State Pedagogical University named after A.S. Makarenko, November 17, 2017).