

УДК 81'25:81'373=111

## ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВІДЕОІГОР

### *Дар'я Гнатенко*

здобувачка вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності  
035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний  
університет імені К. Д. Ушинського»,  
Одеса, Україна  
e-mail: gnatenko.98@ukr.net  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9626-3432>

### *Юлія Венгер*

здобувачка вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності  
035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний  
університет імені К. Д. Ушинського»,  
Одеса, Україна  
e-mail: kira.wengerskih@gmail.com  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5658-8358>

### *Тетяна Дружина*

кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри перекладу і теоретичної  
та прикладної лінгвістики Державного закладу «Південноукраїнський національний  
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,  
Одеса, Україна  
e-mail: t.a.druzhyna@gmail.com  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2679-713X>

### **АНОТАЦІЯ**

*Безеквівалентна лексика становить одну з найбільш поширених проблем перекладу мультимедійних відеоігор. Актуальність започаткованого дослідження зумовлена великою популярністю комп'ютерних відеоігор серед сучасників різних вікових категорій і соціальних верств. Це призводить до необхідності впровадження якісного й адекватного професійного перекладу українською мовою, а також вивчення, аналізу й подальшої роз-*

*робки можливих ефективних моделей для вирішення труднощів, що виникають у сфері перекладу та локалізації відеоігор. Метою дослідження є розбір проблематики українського перекладу і локалізації англomовних комп'ютерних ігор задля подальшого впровадження універсальних перекладацьких рішень у теоретичному та прикладному аспектах на сучасному етапі розвитку перекладознавства.*

*Аналіз перекладу комп'ютерних мультимедійних відеоігор, спрямований на визначення провідних тактик перекладу, дозволив дійти таких висновків. Найбільш поширеною виявилась тактика збереження іншомовного колориту, яка реалізується головним чином за допомогою операції транслітерації, що застосовується для відтворення більшості термінів. Калькування є найменш типовою операцією у перекладах відеоігор українськими перекладачами. Найбільшим надбанням проаналізованих перекладів можна вважати дотримання лексичних, граматичних і стилістичних вимог мови перекладу зі збереженням змісту. Під час перекладу відеоігор найбільш поширеною виявилась перекладацька стратегія комунікативно-рівноцінного перекладу.*

*Результати дослідження допоможуть у майбутньому уникнути можливих складнощів та відшукати нові шляхи задля їх вирішення. Це сприятиме оптимізації якості перекладу, що у свою чергу призведе до покращення якості кінцевого продукту та популяризації комп'ютерних відеоігор.*

**Ключові слова:** безеквівалентна лексика, комп'ютерна відеогра, переклад, інтернет-дискурс.

**Вступ.** Проблемаю перекладу безеквівалентної лексики займалося багато вчених, серед них Л. К. Латишев, Л. В. Щерба, Т. Р. Левицька, О. В. Суперанська та інші. Але, попри значну кількість праць з вивчення безеквівалентної лексики, проблема залишається не повністю дослідженою.

Комп'ютерні 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. Попит на розважальне програмне забезпечення спонукає видавців перекладати більше своїх продуктів іншими мовами. Проте для того, щоб досягти високого рівня популяризації таких товарів на міжнародному ринку, характер мультимедійних інтерактивних розважальних програмних продуктів вимагає особливого перекладу, а саме локалізації. Останнім часом ігрова індустрія стала невід'ємною частиною нашого життя, і разом зі зростанням частки ринку інтерактивних розваг у нашій країні зростає також потреба перекладу та локалізації комп'ютерних ігор українською

мовою. Розвиток нової професійної практики потребує нових досліджень у рамках перекладознавства.

**Актуальність** цього дослідження обумовлюється необхідністю вивчення проблеми перекладу безеквівалентної лексики в сучасному українському перекладознавстві та підвищеним інтересом до поняття «безеквівалентна лексика», а також необхідністю комплексного аналізу способів відтворення англійської безеквівалентної лексики задля подолання труднощів її перекладу (на прикладі перекладу комп'ютерних ігор).

**Мета та завдання дослідження.** Мета дослідження полягає у визначенні особливостей перекладу англійських мультимедійних комп'ютерних ігор українською мовою, зокрема у виявленні провідних стратегій, тактик і операцій відтворення безеквівалентної лексики у цьому інтернет-жанрі.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення конкретних завдань:

- дослідити теоретичний матеріал із зазначеної проблеми;
- визначити поняття «безеквівалентна лексика»;
- розглянути фактори відеоігор, що впливають на їхній переклад українською мовою, вивчити особливості локалізації;
- проаналізувати ступінь адекватності та еквівалентності перекладу;
- дослідити труднощі та способи їх подолання у перекладі комп'ютерних ігор з англійської мови українською.

**Матеріали та методи дослідження.** Відповідно до предмета дослідження та визначених завдань використано такі методи: метод компонентного аналізу; порівняльний і описовий методи; метод перекладацького аналізу. Матеріалом дослідження слугували тексти з комп'ютерних відеоігор *Hollow Knight* та *Baldur's Gate* в оригіналі та перекладах українською мовою.

**Результати та дискусія.** Мережа Інтернет — це нова сфера спілкування. Її поява допомогла з'явитися новому типу дискурсу — інтернет-дискурсу. Це поняття у сьогоднішній лінгвістиці вчені тлумачать неоднаково. Інтернет-дискурс — міжособистісне спілкування в мережі Інтернет, що містить в собі ознаки всіх видів дискурсу, не належачи до жодного з них повністю (Галичкина, 2001: 156). Інтернет-дискурс — вся сукупність текстів, об'єднана спільною тематикою, пов'язаною

з сучасними інформаційними технологіями (Карасик, 2002: 25). Є. Ю. Распопіна розглядає інтернет-дискурс як складну текстову систему, яка зумовлена соціокультурними й екстралінгвістичними факторами, а також комунікацією за допомогою комп'ютера або інших електронних приладів. Комуніканти цієї системи мають можливість як спілкуватись один з одним, так і безпосередньо звертатись до інтернет-простору (Распопіна, 2012: 3).

Поняття «безеквівалентна лексика» відносно нове. У сьогоднішній лінгвістиці його тлумачення не має одностайності, а інколи й конкретності (Тулиця, Зімакова, 2012). Переклад безеквівалентної лексики є значущим сегментом такого питання, як інформування про національну та історичну неповторність нації. Безеквівалентна лексика належить до найменш вивчених лінгвістичних одиниць, а тому її переклад завжди становить неабияку складність (Бугулов, 1985: 106).

Є. М. Верещагін та В. Г. Костомаров дають найвідоміше визначення безеквівалентної лексики, на їхню думку, це «слова, що слугують для вираження понять, відсутніх в іншій культурі та в іншій мові, слова, що належать до часткових окремих культурних елементів, тобто культурних елементів, характерних лише для культури А, але відсутніх у культурі Б, а також слова, що не мають перекладу іншою мовою одним словом, такі, що не мають еквівалентів за межами мови, до якої вони належать» (Верещагін, 1973: 53). За визначенням Л. Нелюбіна, безеквівалентна лексика являє собою «лексичні одиниці (слова й стійкі словосполучення), які не мають ні повних, ні часткових еквівалентів з-поміж лексичних одиниць іншої мови» (Нелюбин, 2003: 24–25).

Отже, безеквівалентна лексика — це національно та культурно марковані слова, що означають специфічні предмети або явища, пов'язані з історією, культурою, економікою і побутом народу, наприклад: комунальна квартира, прописка, декретна відпустка й т. д. До такої лексики також належать найменування предметів та явищ традиційного побуту, їжі (бандура, вареники, галушки, борщ), історизми (сажень, курінь, жупан, князь), фразеологізми (накивати п'ятами, вітер у голові свище), афоризми (друзі пізнаються в біді; краще вмерти стоячи, ніж жити на колінах), фольклорна лексика, слова іншомовного походження (мавка, базар, халат) (Палій, Стаценко, 2015: 78).

Найбільшою відмінністю лексики комп'ютерної гри від, наприклад, книжкової (у більшості випадків) є наявність безеквівалентної лексики. Прикладами у контексті гри є магичні закляття, істоти, назви місцевостей чи людей. До подібної лексики також можна віднести терміни, поняття й назви, створені під конкретну гру. Сама ж безеквівалентна лексика виконує важливу функцію передачі національного колориту мови. Перекладач повинен перебувати в постійному пошуку нових трансформацій, коректного перекладу, що найбільш правильно відбиває зміст.

Під час локалізації (перекладу) комп'ютерної гри перекладач зустрічається з усіма типами текстів, які виокремлює німецька лінгвістка К. Райс (Райс, 1978), — це тексти інформативного типу (інструкція з установки гри, технічні специфікації); тексти експресивного типу (діалоги); тексти оперативного типу (супровідна документація гри); аудіо- і мультимедіальні тексти. Наприклад, в одній з ігор — *Baldur's Gate* — яку ми проаналізували, були розібрані варіанти озвучення, де під час гри персонаж постійно відповідає на дії гравця. Коли гравець утворив помітку для руху персонажа на місцевості, лунає фраза: “No sooner said than done” чи “Of course”, українською — «Вважай вже зроблено» чи «Безперечно». В англійській мові вона лунає більше як — «Швидше не сказано, а зроблено», а в українській звучить зовсім інакше, проте саме її зміст все ж таки зберігається.

Досить важко перекладати відеоігри. Той, хто намагався це робити, погодиться, що головними проблемами є брак контексту, гендер персонажів та текстові зміни. Граматична різниця мов завдає багато клопоту під час перекладу. Наприклад, в українській мові іменники та прикметники змінюються за сімома відмінками. В англійській усе відбувається інакше. Зіставимо український приклад: *весела людина, веселої людини, веселій людині, веселу людину, веселою людиною*, із англійською мовою, де наявний лише один варіант — *cheerful man*. Також однією з головних проблем є гендер персонажа. Як його визначити, якщо відоме ім'я, але ми не знаємо, жінка це чи чоловік? Розглянемо декілька варіантів.

Варіант 1. Якщо це переклад гри, яка вже вийшла, то ми можемо знайти певну інформацію в Інтернеті. Це можуть бути, наприклад, уточнення гравців, відео проходження гри, опис персонажа. Розглянемо речення: *I am Anishai and I am pleased to meet you*. Хтось перекладе

поспіхом: «Я — Анішай, радий тебе бачити». Вірна це версія чи ні? Дивимось, що Гугл знає про цю гру (*Baldur's Gate*) і цього персонажа. Визначаємо, що *Anishai* — жінка. Тож коректний переклад має бути таким: «Я — Анішай, рада тебе бачити».

Значніші труднощі викликає подібне завдання у перекладі нової гри, яка має тільки вийти і відсутня жодна інформація, можливо, лише анонс. Для подолання таких труднощів можливі такі варіанти дій перекладача.

Варіант 2. Можна зробити запит до розробників. Але цим способом можна отримати якісь відомості тільки тоді, коли з розробниками добре налагоджений контакт.

Варіант 3. Досить ефективним способом отримати необхідну інформацію є можливість порадитися з колегами.

Проте як бути, коли жодної інформації про персонажа немає? Розглянемо декілька прикладів (Шлякбитраф, <https://sbt.localization.com.ua/>):

1. Sow what are you lookin at? You never seen someone stand by the counter before? Для уникнення проблеми з гендером («Ніколи не бачив» чи «Ніколи не бачила») краще перекласти приблизно так: «На що дивишся? Вперше бачиш, як хтось стоїть біля прилавка?».

2. You have worked my vengeance for me, and for that I thank you. «Ти помстився за мене» чи «Ти помстилася за мене»? «Я тобі вдячний» чи «Я тобі вдячна»? Якщо неможливо визначити гендер персонажа, то краще висловитися нейтрально: «Тобі вдалося здійснити мою помсту, і за це я тобі дякую».

Англійські терміни та слова частіше є коротшими за наші аналоги. Доводиться шукати коректні словосполучення, які помічатимуться у відведене поле і не спотворять смисл фрази. Професійний перекладач відеоігор має бути не тільки носієм мови і талановитим тлумачем, він також повинен бути достатньо досвідченим геймером.

Коли перекладач не знайомий з грою, не розуміє її та негласних сталих понять щодо ігрової культури, це завжди помітно у перекладі. Наприклад, переклад гри *Baldur's Gate* повністю пронизаний незнанням перекладачами типової термінології. Слова «Team» та «Party» були перекладені як слово «гурт», яке не знайоме гравцям і викликає питання, необхідність звикати до нього, хоча це поняття в жодній іншій грі не з'явиться. Також це помітно в головному меню, де звичай-

ний геймер не одразу зрозуміє, що означають поняття «Самітна гра» чи «Гуртом грай».

Сьогодні існує значна кількість літератури з локалізації ігор, але досі не вистачає описових тематичних досліджень, що дозволяють дослідникам встановлювати закономірності та тенденції щодо таких питань, як стратегії перекладу, переклад культурних реалій, переклад гумору та інші.

Коли ми говоримо про відеогру *Baldur's Gate*, то зустрічаємося з проблемою її перекладу насамперед у тому, що вона повністю заснована на настільній грі *Dungeons & Dragons* і використовує багато понять звідти. З сучасного погляду, проблеми перекладу починаються вже з ігрового меню. Пункти «Самітна гра» й «Гуртом грай» не тільки сумнівно виглядають, а й зовсім незрозумілі гравцям, що знайомі з російськими чи англійськими іграми. На час проведення перекладу поняття «Single Player» та «Multiplayer» вже не були безеквівалентною лексикою, яка не мала б якогось звичного перекладу. Тож такі поняття було б доречно замінити на «Нова гра» чи «Окрема гра» та «Мультиплеєр» чи «Гра через мережу» — стали назви, що з'явилися через запозичення з російської мови чи з ігор, розроблених українськими компаніями.

Словосполучення «Hit Dice» перекладачі не тільки не переклали, а й скоротили до «HD». Взагалі адаптувати будь-що тут дуже складно, адже це пояснення того, який кубик використовується для визначення вірогідності потрапляння у ціль, і практичного застосування у самій відеогрі не має. Тому, на наш погляд, перекладачам варто було б буквально перекладати «Куб попадання» або взагалі позбутися цього поняття.

Серед описів «класів» можна помітити, що переклад «Ranger» як «Слідопит» не є коректним і навіть не є необхідним, тому що слово «Рейнджер» не є для української мови новим. Скоріше за все, ця помилка прийшла в наш переклад з російської, де вона вже була наявна.

Якщо ж переходити до текстів самої гри, то найбільш помітними є відмінності мов у розмовах із простолюдином, представником якого є власник заїжджого двору, якого ми зустрічаємо одразу. В англійській мові він розмовляє відповідним діалектом, ковтаючи букви й не зовсім вірно граматично. Український переклад не зміг цього відтво-

рити, не дивлячись на достатньо адекватні спроби. Це стосується як самого тексту, так і його озвучки, яка виглядає подекуди дуже недоречно, наприклад, як у такій фразі «Мій готель такий же чистий, як дупа ельфа».

Продовжуючи більш детальний розгляд тексту гри та діалогів, можна помітити, що проблема неспроможності перекладачів утілити повний переклад гри, відповідно його стилізуючи, набагато серйозніша, ніж здавалося спочатку. Коли з часом гравець починає зустрічати персонажів інших рас, вищого статусу чи навіть розбійників на своєму шляху, виявляється, що вони всі говорять в однаковому стилі.

Через те, що світ, в якому опиняється гравець, являє собою магічне середньовіччя, перекладачі не впоралися з необхідністю знайти достатню кількість еквівалентної лексики в заданий термін для такого великого розміру роботи. Всі тексти, які гравець знайде у грі, хоча й тяжіють до того, щоб бути просторічними, більш розмовними, але все ж таки, навіть думки персонажа про самого себе мають занадто літературний стиль із деякими вкрапленнями недоречно грубих слів. Так, навіть під час прологу звичайний вартовий у місті, де живе герої, розмовляє з нами поважною літературною мовою: «Добре, дитя. По-перше, ти маєш опанувати себе у запалі бою і, по-друге, тримати контроль над групою. Я попросив ілюзіоніста Оуба влаштувати декілька імітаційних боїв до того, як ти спустишся до льоху. Ходь за мною, я відчиню тобі двері...», так само і найманий вбивця: «Простіше кажучи, моє завдання полягає в тому, щоб тебе прикінчити», якої не те що не могло існувати на той час у тому світі, але навіть у сучасному світі така мова видається недоречною для створення діалогів персонажів, і автори намагаються використовувати значно простішу розмовну мову.

У грі також наявні великі текстові вставки, що мали б пояснювати гравцю деталі сюжету, які виконують роль оповідача чи служать заміною «Майстра Гри», але навіть у цих випадках зустрічаються спірні моменти. Так, деякі речення були перекладені настільки дослівно, що втратили свій попередній смисл, як, наприклад, опис фортеці: «Вона усамітнена, добре охороняється, та це дім». Чи таке речення, яке не має смислу в своєму контексті, де розповідалося про жахи нічної бійки: «Читачі платять за своє просвітлення пекельну

вхідну платню, а без настанов Горіона ті двері будуть і далі зачиненими».

Проблеми перекладу гри *Hollow Knight* починаються вже з перекладу назви. Слово “Hollow” може перекладатися як «порожній», але коли стає відомим, що йдеться не про звичайну відсутність будь-чого навколо, а про стан головного героя та світу, в який гравець має поринути, збагнути і підібрати слово, яким може повністю описати явище, здається неможливим. Найкращий варіант, який можна застосувати — «Порожнинний Лицар», найближче значення для досягнення найбільш можливого адекватного перекладу.

Одразу на наступному екрані нас вітає ще більша проблема для перекладу — римована «Елегія до Холлоунесту». Звісно, назва королівства не має перекладатися, тому використовуємо для неї транскрипцію й залишаємо «Холлоунест» без значних змін. Але що робити з віршем — питання складне — у його перекладі важливо й залишити головну думку твору, й не змінювати занадто багато слів на недоречні, намагаючись витримати пишномовну стилістику вірша й риму.

*In wilds beyond they speak your name with reverence and regret,  
For none could tame our savage souls yet you the challenge met,  
Under palest watch, you taught, we changed, base instincts were redeemed,  
A world you gave to bug and beast as they had never dreamed.*

*У далеких диких землях твоє ім'я з тугою й повагою вони згадують,  
Адже наші дикі душі лиш ти, з викликом своїм, зміг приручити,  
В блідому світлі ти вчив, змінились ми, й інстинкти первородні  
відкинути змогли,  
Ти дав кохам й звірам світ, що вони й в мріях не вбачали.*

Англійська мова має значні відмінності від української, тому викликає питання також те, що більшість персонажів гри розмовляють, не вказуючи на свою стать. Зберігати цей момент не обов'язково, але з'являється потреба визначити стать персонажів самому й переписати діалоги, беручи це до уваги. Також це стосується і деяких назв, наприклад, “Monomon the Teacher” в оригіналі без статевої ознаки, але в українському перекладі «Вчителька МонМон» вже виявляється жіночої статі. Така ж проблема виникла з босом, яка зветься «Божою приборкувачкою», та яка в оригіналі не має статі, називаючись “God

Tamer”. На противагу цьому, більш експресивно й доречно виглядає переклад таких власних назв як “Troupe Master Grimm”, який у нашій мові виглядає як загадковий «Маєстро трупи Грімм», чи “The Radiance” — яку переклали як «Променистість» замість можливої простої назви «Сяйво».

Загалом, переклад зовсім не стабільний у більшості імен та найменувань. Перекладач впорався досить професійно, але в процесі, час від часу, втрачав розуміння контексту імен чи назв. До такого випадку можна віднести переклад назви амулета «Похмуре Дитя», яка в англійській мові виглядає як “Grimm child” і має двояке трактування. Звісно, версія перекладача може існувати, але беручи до уваги те, що в контексті гри амулет отримується від боса “Troupe Master Grimm” і має функцію призову «Дитя» того ж виду жуків, то більш коректною була б назва «Дитя Грімма». Ще більше питань можна поставити до перекладу імені комахи “Divine”, адже в англійській мові це слово може використовуватися, як ім'я, й ним і є в цьому випадку. Такий його переклад, як «Свята» можна навіть не вірно інтерпретувати, особливо у контексті загадкового темного цирку, в якому вона нас зустрічає.

Також на початку гри можна зустріти персонажа «Мілу», що співає гравцю пісню, яка розповідає нам деякі деталі світу, який він на той момент ще вивчає. Зміни у перекладі в наведеному стовпчику пісні не виглядають занадто спотворено (хоча й дивно чути, як дівчина співає пісню від чоловічої особи, коли в оригіналі особи не має):

*Ohhh, bury my mother, pale and slight,  
Bury my father with his eyes shut tight!  
Bury my sisters, two by two,  
And then when you're done, let's bury me toooo!*

*О-о-о, поховайте мамінку — бліда та й худа,  
Поховайте батечка — заснув він до кінця!  
Сестричок поховайте, рядочками складіть,  
Та й мене до них треба, поки я ще жив!*

Проте у наступному стовпчику виникають помітні важливі недоліки, в яких змін зазнають деякі персонажі. Це може викликати як не розуміння самої пісні, так і помилкове ставлення до історії королівства, яке рятує головний персонаж. Якщо розібрати:

*Ohh, bury the knight with her broken nail,  
Bury the lady, lovely and pale!  
Bury the priest in his tattered gown,  
Then bury the beggar with his shining croooown!*

То українською мовою тепер звучить так:

*О-о-о, то поховайте лицаря зі зламаним цвяхом,  
Поховайте й діву, була що з ним удвох!  
Священника туди ж в розірваному ганчір'ї,  
Та й бродягу світлого з короною на чолі!*

Починаючи розбір недоліків цього перекладу, слід зазначити, що «Лицар зі зламаним цвяхом» — персонаж «Люта Дрійя», зустрічаючи яку, ми дізнаємося, що це жінка. У перекладі зрозуміти, про кого йдеться, стає майже неможливим також тому, що наступний рядок був змінений повністю. У цій грі загиблих, богоподібних монархів забутого королівства називають «блідими», тобто “pale” в англійській мові, що й зазначено в оригінальному тексті. Перекладач же змінив цю пряму вказівку на «Королеву Холлоунесту» зовсім на іншу. Та якщо поняття «блідих монархів» ми зустрічаємо постійно у грі, то про те, що «Королева» втекла зі своєю охоронницею удвох, можливо не дізнатися взагалі. Але якщо ці рядки намагалися змінити для того, щоб текст вірша залишити римованим, а наступні, з якихось причин, залишили без змін, то в останньому було вирішено дати більш специфічну вказівку на те, про кого він. Можна погодитися, що це має сенс через складність розуміння того, що він про «Блідого Короля» також і в оригіналі. Через те, що використовується слово «світлого», яке не має жодної зрозумілої асоціації, замість слова «блідого», яке є єдиним маркером місцевої монархії, воно перетворилося з гармонійного прихованого пояснення на зайве незрозуміле слово.

Подібних малозначних, але помітних та зовсім не зрозумілих змін зазнала також значна частина «амулетів», які з'являються у грі. На наш погляд, назви «амулетів» треба було перекласти інакше, щоб вони більше відповідали грі. Наведемо декілька прикладів (перший варіант — переклад у грі, другий варіант — це той, який ми вважаємо більш доречним):

*Трюкач — Dashmaster — Майстер Ривку;  
Важкий вунад — Heavy Blow— Важкий удар;  
Ореол майстра цвяха — Nailmaster's Glory — Гордість майстра цвяха (взагалі не зрозуміло, з яких міркувань перекладач переклав слово “Glory”, як «ореол»);  
Володар Мрій — Dream Wielder — Носії Мрій.*

Якщо розглядати цей переклад, то можна зробити висновок, що перекладач не розуміє гри та ніколи у неї не грав.

У цілому переклад гри *Hollow Knight* було виконано достатньо професійно. Перекладач дуже відповідально підійшов до своєї роботи, не дивлячись на те, що проєкт був нішевим та неперспективним. Помітно, що переклад було зроблено відповідально та вдумливо, незважаючи на незначні недоліки та неточності, які можна зустріти під час гри. Уся достатньо специфічна термінологія гри, як і назви локацій карти, супротивників, імена персонажів, які постійно зустрічаються на шляху гравця, перекладені зазвичай еквівалентно або із використанням аналогів, але кожне слово намагається не втрачати тієї чарівної атмосфери, яку автори створили у своїй роботі, завдяки чому вдається відтворити достатній рівень адекватності перекладу.

Так, у грі *Baldur's Gate* найяскравіші й найчисельніші приклади безеквівалентної лексики — це застаріла пишна й просторічна мова, що є основою світу, в якому відбувається гра. У грі *Hollow Knight* до безеквівалентної лексики належать оказіоналізми, власна виняткова лексика вигаданого авторами світу, та особлива термінологія відеоігри.

Розглядаючи приклади безеквівалентної лексики відеоігор, можна помітити, що в обох іграх вона була використана у різних моментах і елементах гри, через що у *Baldur's Gate* її більше та її легше аналізувати. Помітно, що українська мова зовсім не пристосована до подібної термінології. Через об'єктивну нестачу прикладів у вигляді якісних офіційних перекладів ігор, створених українською мовою, більша частина термінології для сучасних геймерів звично виглядає російською мовою. Таким чином, було вірним вибором з боку перекладачів використовувати транслітерацію для більшості термінів. Також гарним підходом у цьому було б запозичення перекладу термінології ігор українських авторів, але в досліджених прикладах цього не відбулося.

Переклад власної лексики вигаданого світу *Hollow Knight* можна назвати зразком більшості проблем із перекладом подібної специфічної лексики у великій кількості ігор. Коли мова заходить про переклад назв вигаданих речей та імен, перекладачам найчастіше доводиться знаходити слова, з яких вони були утворені, відшукувати та розуміти винятковість кожного окремого предмету чи імені, намагатися виявити, як вони можуть використовуватися. Так, не дивлячись на досить якісний переклад, помилок не вдалося уникнути.

**Висновки.** Найбільшою перевагою розглянутих перекладів можна визнати той факт, що вони зроблені відповідально, не мають проблем із розмаїттям мови. Більшість персонажів мають свої характери, особливості мовлення. Перекладати намагалися навіть найнезначніші моменти, які можливо, помітить хіба що дуже допитливий гравець. Граючи в обидві гри, гравець не зустрине суттєвих проблем із розумінням сюжету, процесів, персонажів чи місцевих об'єктів — перекладач здебільшого подбав про загальну якість, навіть якщо у більш специфічних моментах є недоліки.

Досліджені переклади можна вважати достатньо адекватними та якісними, такими, що врахували тактико-стратегічні основи і лінгвокультурні аспекти відтворення англійських відеоігор, проте з наявністю певних недоліків і неточностей.

Перспективою подальших розвідок і прикладних надбань можуть стати виявлення та дослідження проблем, які з'явилися під час перекладу комп'ютерних відеоігор, допоможуть у майбутньому уникнути складнощів у такому жанрі перекладу, знайти максимально можливі й адекватні шляхи їх вирішення. Це має призвести до прискорення процесу перекладу, допомогти формуванню більш якісного кінцевого продукту та популяризації комп'ютерних ігор.

## ЛІТЕРАТУРА

Бугулов И. Н., Шевченко О. Ф. Особенности передачи слов-реалий в переводах англоязычной литературы развивающихся стран. *Теория и практика перевода*. 1985. Вып. 12. С. 106–109.

Верещагин Е. М. Язык и культура. Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного. Москва : МГУ, 1973. 235 с.

Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках. Астрахань : Астраханский государственный педагогический университет, 2001. 212 с.

Карасик В. И. Языковой круг : личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002. 477 с.

Нелюбин Л. Л. Толковый переводоведческий словарь. Москва : Флинта : Наука, 2003. 320 с.

Палій Н. В., Стаценко Т. В. Лінгвокультурологічні основи вивчення безеквівалентної лексики : Дидактика. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*. Серія : Педагогіка і психологія. 2015. Випуск 44. С. 77–80.

Райс К. Классификация текстов и методы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. Москва : Международные отношения, 1978. С. 202–228.

Распопина Е. Ю. Стратегический аспект информационного жанра интернет-дискурса : автореф. дис. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.19 «Теория языка». Иркутск, 2012. 21 с.

Тупиця О. Ю., Зімакова Л. В. Безеквівалентна лексика : проблеми визначення. *Підне слово в етнокультурному вимірі*. Дрогобич : Посвіт, 2012. С. 251–258. URL: [http://dsru.edu.ua/native\\_word/wp-content/uploads/2016/04/2012–34.pdf](http://dsru.edu.ua/native_word/wp-content/uploads/2016/04/2012–34.pdf) (дата звернення: 11.06.2020).

Шлякбитраф. Локалізаційна спілка. URL: <https://sbt.localization.com.ua/> (дата звернення: 11.06.2020).

## ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ВИДЕОИГР

### *Дарья Гнатенко*

соискатель высшего образования второго (магистерского) уровня по специальности 035 Филология Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»,  
Одесса, Украина  
e-mail: gnatenko.98@ukr.net  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9626-3432>

### *Юлия Венгер*

соискатель высшего образования второго (магистерского) уровня по специальности 035 Филология Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»,  
Одесса, Украина  
e-mail: kira.wengerskih@gmail.com  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5658-8358>

### *Татьяна Дружина*

кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры перевода и теоретической и прикладной лингвистики Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»,  
Одесса, Украина  
e-mail: t.a.druzhyna@gmail.com  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2679-713X>

### **АННОТАЦИЯ**

*Безэквивалентная лексика представляет собой одну из наиболее распространенных проблем перевода мультимедийных видеоигр. Актуальность представленного исследования обусловлена большой популярностью компьютерных видеоигр среди современников разных возрастов и социальных слоев. Это приводит к необходимости внедрения качественного и адекватного профессионального перевода на украинский язык, а также изучения, анализа и дальнейшей разработки возможных эффективных моделей для решения проблем, возникающих в сфере перевода и локализации видеоигр. Целью исследования является разбор проблематики украинского перевода и локализации англоязычных компьютерных игр для дальнейшего внедрения универсальных переводческих решений в теоретическом и прикладном аспектах на современном этапе развития переводоведения.*

*Анализ перевода компьютерных мультимедийных видеоигр, направленный на определение ведущих тактик перевода, позволил сделать следу-*

*ющие выводы. Наиболее распространенной является тактика сохранения инокультурного колорита, реализуемая главным образом при помощи операции транслитерации, применяемой для воспроизведения большей части терминов. Калькирование является наименее типичной операцией при переводе видеоигр украинскими переводчиками. Наибольшим достижением проанализированных переводов можно считать соблюдение лексических, грамматических и стилистических требований языка перевода с сохранением содержания. При переводе видеоигр наиболее распространенной оказалась переводческая стратегия коммуникативно-равноценного перевода.*

*Результаты исследования помогут в будущем избежать возможных трудностей и отыскать новые пути их разрешения. Это будет способствовать оптимизации качества перевода, что, в свою очередь, приведет к улучшению качества конечного продукта и популяризации компьютерных видеоигр.*

**Ключевые слова:** *безэквивалентная лексика, компьютерная видеоигра, перевод, интернет-дискурс.*



## THE PECULIARITIES OF TRANSLATING ENGLISH COMPUTER MULTIMEDIA VIDEO GAMES

**Daria Hnatenko**

Master Student in Philology, State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”,  
Odesa, Ukraine  
e-mail: gnatenko.98@ukr.net  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9626-3432>

**Yuliia Venher**

Master Student in Philology, State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”,  
Odesa, Ukraine  
e-mail: kira.wengerskih@gmail.com  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5658-8358>

**Tetyana Druzhyna**

Candidate of Philology, Senior Lecturer at the Department of Translation and Theoretical and Applied Linguistics, State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”,  
Odesa, Ukraine  
e-mail: t.a.druzhyna@gmail.com  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2679-713X>

### SUMMARY

*The non-equivalent lexis is one of the most common problems arising while translating multimedia video games. The relevance of this study is due to the great popularity of computer video games among contemporaries of different ages and social context. This leads to the need to introduce high-quality and faithful professional translation into Ukrainian, as well as the study, analysis and further development of possible effective models for solving problems in the field of translation and localization of video games. The purpose of the study is to analyze the problems of Ukrainian translation and localization of English-language computer games for the further implementation of universal translation solutions in theoretical and applied aspects at the present stage of development of translation studies.*

*The analysis of the computer multimedia video games translation aimed at distinguishing the prominent translation tactics has allowed to draw the following conclusions. The most common there has proved to be the tactic of the foreign language coloring preservation, realized chiefly by means of the operation of transliteration, employed to render most terms. Loan translation is most uncommon in Ukrainian translations of computer video games. The chief advantage of the translations under*

*analysis there should be considered their lexical, grammatical and stylistic accuracy with the full rendering of the content. The most common translation strategy there turned out to be the strategy of communicative-equal translation.*

*The result of the research will allow avoiding possible difficulties in the future and finding out the ways of their solution. This will result in the optimization of the translation quality which in its turn will cause improvement of the final product's quality and further popularization of computer video games.*

**Key words:** non-equivalent lexis, computer video game, translation, Internet-discourse.

### REFERENCES

- Bugulov, I. N., & Shevchenko O. F. (1985). Osobennosti peredachi slov-realii v perevodakh angloiazychnoi literaturny razvivaiushchikhsia stran [Features of words-realis rendering in the translations of the English language literature of developing countries]. *Teoria i praktika perevoda — Theory and Practice of Translation*, 12, 106–109 [in Russian].
- Vereshchagin, E. M. (1973). *Iazyk i kultura. Lingvostranovedenie v prepodavanii russkogo iazyka kak inostrannogo [Language and culture. Country Studies Through Language in the teaching of the Russian language as a foreign language]*. Moscow: MGU [in Russian].
- Galichkina, E. N. (2001). *Spetsifika kompiuternogo diskursa na angliiskom i russkom iazykakh [Specifics of the computer discourse in English and Russian]*. Astrakhan: Astrakhanskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet [in Russian].
- Karasik, V. I. (2002). *Iazykovi krug: lichnost, kontsepty, diskurs [Language circle: personal-ity, concepts, discourse]*. Volgograd: Peremena [in Russian].
- Neliubin, L. L. (2003). *Tolkovy perevodovedcheskii slovar [Explanatory Dictionary on Translation Studies]*. Moscow: Flinta: Nauka [in Russian].
- Palii, N. V., & Statsenko, T. V. (2015). Lihvokulturolohichni osnovy vyvchennia beze-kvivalentnoi leksyky [Linguo-cultural bases of studying non-equivalent lexis]. *Dydaktyka. Naukovi zapysky Vinnytskoho derzhavnoho pedahohichnogo universytetu imeni Mykhaila Kotsiubynskoho — Didactics. Scientific notes of Vinnytsia State Pedagogical University named after Mykhailo Kotsiubynsky*, 44, 77–80 [in Ukrainian].
- Reiss, K. (1978). Klassifikatsiia tekstov i metody perevoda [Classification of texts and methods of translation]. *Voprosy teorii perevoda v zarubezhnoi lingvistike — Issues of the theory of translation in foreign linguistics*. (pp. 202–228). Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniia [in Russian].
- Raspopina, E. Iu. (2012). Strategicheskii aspekt informatsionnogo zhanra internet-diskursa [Strategic aspect of the information genre of the Internet discourse]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Irkutsk [in Russian].
- Tupytsia O. Yu., & Zimakova L. V. (2012). Bezekvivalentna leksyky: problemy vyznachen-nia [Non-equivalent lexis: problems of definition]. *Ridne slovo v etnokulturnomu vymiri — Native word in ethnocultural dimension*. (pp. 251–258). Drohobych: Posvit. Retrieved from [http://dspu.edu.ua/native\\_word/wp-content/uploads/2016/04/2012-34.pdf](http://dspu.edu.ua/native_word/wp-content/uploads/2016/04/2012-34.pdf) [in Ukrainian].
- Shliakbytraf. Lokalizatsiina spilka. [Shliakbytraf. Localization union]. *sbt.localization.com.ua*. Retrieved from <https://sbt.localization.com.ua/> [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 10.07.2020