

УДК 811.111'373'42

[https://doi.org/10.18524/2307-4604.2021.2\(47\).245930](https://doi.org/10.18524/2307-4604.2021.2(47).245930)

ІГРОВА ЛОКАЛІЗАЦІЯ: ЛЕКСИЧНІ Й КОНТЕКСТУАЛЬНО-ГРАМАТИЧНІ ТРУДНОЩІ ТА СТРАТЕГІЇ ЇХ ПОДОЛАННЯ

Матузкова О. П.

доктор філологічних наук, професор,
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова
<https://orcid.org/0000-0001-8201-8236>
Researcher ID AAJ -7583-2020

Ємець М. А.

кандидат на здобуття ступені магістра,
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова

Запропонована стаття присвячена дослідженню локалізації відеоігор як нової професійної сфери та нової галузі перекладу і вивченню особливостей роботи в ній перекладачів і локалізаторів, їх труднощів, принципів і стратегій. Мета, завдання і методологічна база дослідження зумовили необхідність застосування комплексу загальнонаукових методів і операцій, а саме: спостереження, індукції та дедуції, аналізу і синтезу, таксономії та моделювання для теоретичного осмислення, впорядкування, узагальнення, класифікації та опису структури і змісту досліджуваного феномену. Також були застосовані спеціальні лінгвістичні методи: описовий, структурний (дистрибутивний, контекстологічний, трансформаційний аналіз та ін.), функціональний, контекстуально-інтерпретаційний методи. Ігри пройшли довгий шлях від перших та найпростіших своїх видів віком у багато сторіч до рівня сучасної мінливої ігрової індустрії, яка зараз становить найбільшу частку в індустрії розважального програмного забезпечення завдяки своєму величезному впливу, популярності та фінансовому успіху в усьому світі, в тому числі в Україні. Індустрія локалізації, яка розвивалася з середини ХХ ст., сприяла цьому, допомагаючи ігровим студіям та видавцям знаходити своїх клієнтів не лише в США та Японії, а по всьому світу. Незважаючи на те, що ігрова локалізація — один із ключових процесів у виробництві контенту, вона вивчена недостатньо і лише зараз отримує увагу наукової спільноти, на яку заслуговує, і належне визнання як окрема та багатогранна галузь, цілісно пов'язана з і заснована на перекладі. Було розглянуто основні лексичні та контекстуально-граматичні складнощі власне локалізації, серед них: власні назви, внутрішньоігрові реалії та термінологія, інтертекстуальність, гумор, змінні, ключі й частки коду, просторові обмеження, контекстуальні обмеження через опосередковане спілкування, форми передачі інформації та часові рамки.

Ключові слова: локалізація, ігрова локалізація, переклад, відеоігри, лексичні складнощі локалізації, контекстуально-граматичні складнощі локалізації.

GAME LOCALIZATION: LEXICAL, CONTEXTUAL, GRAMMATICAL OBSTACLES AND THE STRATEGIES TO OVERCOME THEM

Matuzkova O.

doctor of sciences in philology, full professor,
Odessa I. I. Mechnikov national university

Yemets M.A

master's candidate, Odessa I. I. Mechnikov national university

The given article deals with the study of game localization as a new professional sphere and a new branch in translation, as well as with the peculiarities of translators' and localizers' work in it, their

problems, principles and strategies. The purpose, objectives and methodological basis of the study determined a set of general scientific methods and operations, namely: observation, induction and deduction, analysis and synthesis, taxonomy and modelling for theoretical understanding, generalization, classification and description of the structure and content of the phenomenon. Special linguistic methods were also used: descriptive, structural (distributive, contextual, transformational analysis, etc.), functional, contextual-interpretative methods. Games have gone a long way from the first and most basic kinds, involved in ritual activities many centuries ago, to the level of the modern ever-changing game industry which now makes up the biggest part in the entertainment software industry owing to its massive influence, popularity and financial success all around the world as well as in Ukraine. Localization industry, which has been developing since the middle of the XX century, contributed to this success, allowing game studios and their publishers to find their customers not only in the USA and Japan but almost everywhere. Despite its importance as one of key processes in content production, localization hasn't been studied enough and only now is receiving the scientific attention that it deserves and the due recognition as a distinct and multifaceted branch, integrally related to and based on translation. The main localization lexical and context-grammatical obstacles were studied: proper names, in-game realia and terminology, intertextuality, variables, keys and pieces of code, spatial limitations, contextual limitations due to indirect and mediated communications, the form of presenting the assets to be localized and the tight deadlines.

Key words: *localization, game localization, translation, video games, localization lexical obstacles, localization contextual and grammatical obstacles.*

Вступ. Переклад як явище і термін є загальновідомим уже багато віків: він об'єднує людей із різних куточків світу, допомагає їм спілкуватися, накопичувати й ділитися знаннями про світ і самих себе, не зважаючи на межі часу й простору, а також співіснувати, домовляючись для вирішення спільних проблем або конфліктів між людьми, суспільствами, націями та поколіннями. Із плином часу перекладознавство отримувало все нові трактування поняття «переклад» та зустрічалося з новими реаліями: з'явилися нові види перекладу, які стали можливими завдяки науково-технічному прогресу. Одним із таких видів або галузей перекладу стала **локалізація**.

На думку дослідників (М. Б. Меріно, Б. Есселінк, Б. Хатім, І. Мейсон), термін «локалізація» охоплює дуже широкий процес, у який входить декілька «нелінгвістичних» під процесів. Доволі «обширний» зміст цього поняття створює дискусії щодо його визначення та характеристики у перекладознавстві, яке тільки починає формувати науковий дискурс локалізації.

Актуальність дослідження полягає в новизні локалізації як нового типу мовного посередництва, яке швидко стає все більш і більш затребуваним та на практиці набуває своїх характерних рис як відмінний від перекладу, хоч і споріднений із ним, робочий процес. Україна є одним із провідних гравців на Східноєвропейському ігровому ринку, займаючи на ньому поважне третє місце, але й досі не має постійного «представництва» в іграх у вигляді стабільної офіційної та оплачуваної українськомовної локалізації. Наукове дослідження локалізації українською лінгвістичною спільнотою сприятиме розумінню важливості підготовки спеціалістів за відповідними напрямками та допоможе заповнити прогалини на українському ринку локалізації. «Українізація» відеоігор також сприятиме популяризації національної мови та підвищуватиме її престиж

завдяки тому, що відеоігри останнім часом стають одним із найпоширеніших способів проведення дозвілля.

Об'єкт статті – локалізація відеоігор як новітня галузь перекладу .

Предмет – лексичні та контекстуально-граматичні складнощі української ігрової локалізації.

Мета пропонованої статті – систематизація та опис основних лексичних та контекстуально-граматичних складнощів власне локалізації. Поставлена мета визначила необхідність вирішення конкретних завдань:

- 1) описати сутність терміну «локалізація» у сучасному перекладознавстві;
- 2) запропонувати класифікацію етапів процесу ігрової локалізації;
- 3) розглянути основні лексичні та контекстуально-граматичні складнощі локалізації.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що в ній **уперше** в сучасному перекладознавстві робиться спроба систематизації основних лінгвістичних труднощів локалізації відеоігор, серед них: власні назви, внутрішньоігрові реалії та термінологія, інтертекстуальність, змінні, ключі й частки коду, просторові обмеження, контекстуальні обмеження через опосередковане спілкування, форми передачі інформації та часові рамки.

Методика дослідження. Мета, завдання і методологічна база дослідження зумовили необхідність застосування комплексу **загальнонаукових методів і операцій**, а саме: *спостереження, індукції та дедуції, аналізу і синтезу, таксономії та моделювання* для теоретичного осмислення, впорядкування, узагальнення, класифікації та опису структури і змісту досліджуваного феномену.

Також були застосовані **спеціальні лінгвістичні методи**: описовий, структурний (дистрибутивний, контекстологічний, трансформаційний аналіз та ін.), функціональний, контекстуально-інтерпретаційний методи.

Теоретичне значення роботи зумовлено тим, що у статті уточнено поняття локалізації взагалі та локалізації відеоігор зокрема, що значно поглиблює теоретико-методологічні та прикладні аспекти сучасного перекладознавства. Отримані нові дані поглиблюють знання про локалізацію як процесу та особливого різновиду перекладу, пріоритетом якого у першу чергу є адаптація оригіналу до цільової лінгвокультури із більшою свободою у ставленні до оригіналу, з можливістю, за потреби й узгодження, його зміни. Розроблена методика дослідження, отримані результати та висновки мають вагоме значення для теоретичних узагальнень у царині перекладознавства, відкривають нові перспективи у розвитку теорії локалізації і слугують фундаментом для подальших наукових розвідок.

Практична цінність статті полягає у можливості використання отриманих висновків і результатів у лекційних курсах з перекладознавства та на практичних заняттях з перекладу, у спецкурсах з лінгвістичної прагматики, диверсифікації перекладацької діяльності, сучасних технологій у перекладі. Практичні надбання дослідження можуть слугувати підґрунтям для укладання

підручників і навчальних посібників, а також використовуватися при написанні наукових праць.

Результати і обговорення. Серед доволі малочислених визначень терміну «локалізація», які вживаються у рамках перекладознавства (Б.Есселінк, Б.Хатім, І.Мейсон), найбільш валідним нам здається наступне: «локалізація — це процес перетворення продукту на такий, що є лінгвістично, культурно, а також технічно і юридично прийнятним для цільової країни та цільової мови» (Merino, 2006).

Всі тлумачення терміну «локалізація», на нашу думку, відображають дуальність його змісту, що потрібно брати до уваги при формуванні наукового дискурсу локалізації: 1) локалізація як комплекс заходів із перетворення продукту на такий, що є лінгвістично, культурно, а також технічно і юридично прийнятним для цільової країни та цільової мови (Merino, 2006), одним (але не єдиним) з етапів якого є переклад; 2) локалізація як процес та особливий різновид перекладу, пріоритетом якого у першу чергу є не збереження й донесення оригіналу до реципієнта, а його адаптація до цільової лінгвокультури із більшою свободою у ставленні до оригіналу, з можливістю, за потреби й узгодження, його зміни.

У сучасному світі, саме завдяки локалізації, новому різновиду перекладу, відеоігри здатні знайти своїх гравців по всьому світу. Це відбувається завдяки праці **локалізаторів**, які допомагають розробникам та видавцям проникати на ринки і спілкуватися зі своєю аудиторією мовою, яку вона зрозуміє, а гравцям — насолоджуватися новим мистецтвом, не переймаючись про лінгвокультурні бар'єри.

Незважаючи на той факт, що спершу відеоігри розроблялися та були розраховані на покупців у США та Японії, іноді їх американсько-англійські та японські версії знаходили своїх поціновувачів і в інших країнах. Утім, компанії, що займалися розробкою відеоігор, почали розглядати можливість створення повноцінно перекладених на інші мови версій для більшої кількості країн лише в середині 1990 рр. Такий багатомовний підхід примножив прибутки ігрової індустрії в багато разів. Новий глобалізований ринок та великі інвестиції змусили розробників та видавців перекладати ігри на багато інших мов. Саме так з'явилася нова спеціальність та галузь перекладу, відома, як **«ігрова локалізація»**.

Ігри «відносяться до більш загальної групи явищ, пов'язаних із гібридизацією художніх і технологічних об'єктів. Нарівні з комп'ютерною графікою і веб-дизайном, комп'ютерні ігри є технічно-художніми гібридами, в яких технологічна основа служить не тільки інструментом створення художнього продукту, але і включена в художній зміст та естетичні властивості витвору» (Рум, 2005). З огляду на так звану «гібридність», поєднання художнього і технічного тексту, локалізація цього типу є складнішою, ніж локалізація ПЗ або веб-сайтів, які написані переважно технічною мовою і які мають менший обсяг тексту для перекладу та адаптації (Козеровський, 2018). Це

означає, що перекладач, який локалізує відеогру, стикається з усіма типами текстів, характерними для цифрової продукції (Райс, 1978).

Мігель Бернал Меріно зазначає, що така тісна комбінація різнопланових, різножанрових текстів із різною метою в одному творі (грі) є одною з основних відмінностей між локалізацією цифрової розважальної продукції (відеоігор) та локалізацією іншої аудіовізуальної продукції. Він також зазначає, що, з урахуванням сучасних реалій глобалізованого ринку, про потреби локалізації необхідно замислюватися завчасно, ще на етапі створення й розробки в ігровій студії: «...*video games have to be designed in a modular way so that they can easily accommodate any number of languages, cultures, styles of play, etc*» (Merino, 2006). М. Б. Меріно також додає, що через усі унікальні особливості цього типу цифрової розважальної продукції (відеоігор) кількість цифрових ресурсів, які належить локалізувати й адаптувати, постійно й стрімко зростає. Вперше в історії робота з одним-єдиним продуктом потребує залучення різнопрофільних спеціалістів з «усіх типів мовного посередництва» (Там само).

Гра комунікує сюжет гравцям за допомогою різних знакових систем: вербальної та невербальної, і разом вони забезпечують занурення гравців у процес. Саме тому перекладачі мають звертати увагу як на лінгвістичний, так і на екстралінгвістичний вміст гри, які є рівною мірою важливими для того, аби забезпечити користувачам цієї мовної версії максимально наближений до оригінального ігровий досвід.

Загальновідомим, на думку М. Б. Меріно, є той факт, що переклад сам по собі завжди знаходиться на межі між двох полюсів: «...*source and target culture, foreignisation and domestication, literal word-for-word translation and free adaptation, adequacy and acceptability. We cannot escape this fact because it is inherent in the very nature of communication between two cultural polysystems*» (Merino, 2006). На нашу думку, доцільно зауважити, що переклад знаходиться не просто на межі культур, а на межі **лінгвокультур**. Цей процес постійно, свідомо чи підсвідомо, відбувається в голові перекладача, якому у кожному фрагменті тексту необхідно обирати «полюс» — лінгвокультуру-джерело чи цільову лінгвокультуру. І у випадку локалізації відеоігор, локалізатор має обирати саме цільову лінгвокультуру. Перекладачі-локалізатори відіграють роль культурних медіаторів: саме вони помічають риси, персонажів, музику чи сюжетні ходи, які можуть просто «не спрацювати» в рамках цільової лінгвокультури, у цій мовній версії гри: «*The reason is the need for the customisation of the product. No other audiovisual creation aims at adapting itself to the customer as much as video games. Liesl Leary from the Enlaso Group, gave a very good example in an interview for Chandler's book (2005:96): "We did an online game into Chinese which had a cowboy speaking with a Texas accent. We ask them to remove it"*» (Merino, 2006).

Із урахуванням цих обставин, складається (й склалася) доволі унікальна ситуація, в якій перекладачі мають право вільно адаптувати, тлумачити й опускати певні мовні складові продукту — це зумовлено прагматичною орієнтацією локалізації відеоігор. Локалізатори мають брати до уваги місцеві вподобання і юридичні обмеження, а також традиції певної лінгвокультури

(Войцещук, 2017). Таким чином відбувається не просто *переклад*, а *перестворення*: локалізатори у певному сенсі стають *співтворцями* гри (принаймні, цієї її мовної версії) (Гашенко, 2021), додаючи, опускаючи й змінюючи певні її елементи — не тільки текстові, а й, як уже було зазначено, графічні, звукові і т. і. Тим часом, вважаємо доцільним обов'язково пам'ятати про те, що основною метою локалізації є все ж таки **збереження загального враження** від гри й створення її **лінгвокультурного аналога**, але аж ніяк не нового окремого продукту.

Систематизація існуючих досліджень за темою дозволила нам запропонувати **класифікацію етапів ігрової локалізації**:

1. **Підготовчий етап** (ознайомлення з грою, аналіз локалізованості, глибини локалізації, підготовка файлів до локалізації).
2. **Складання глосаріїв.**
3. **Переклад і культурна адаптація, власне локалізація** всіх, мовних і не-мовних (залежно від глибини локалізації) ресурсів гри (можливі графічна локалізація, переозвучення).
4. **Редагування** (виправлення, редагування, коректура, перехресна перевірка, зовнішня перевірка).
5. **Інтеграція** локалізованих ресурсів у гру.
6. **Забезпечення якості**, включно з лінгвістичним тестуванням.
7. **Лінгвістична подальша підтримка продукту** (переклад оновлень, додаткового вмісту і т. д.).

У моделі «sim-ship» (англ. *simultaneous shipment*) перекладу процес локалізації зазвичай виконується паралельно для всіх цільових мов, поки оригінальна гра все ще знаходиться на стадії розробки. Тому перекладач працює з вихідним текстом, який фактично постійно змінюється і доповнюється. Для порівняння, в моделі «post-gold» алгоритм дій змінюється: оригінальну гру вже випущено, що надає перекладачеві готовий продукт, стабільний текст та ширші інформаційні можливості (для проведення дослідження при перекладі). У випадку з японськими іграми, локалізованими відповідно до моделі «post-gold», вони, як правило, перекладаються спочатку американською англійською для ринку Північної Америки, а потім французькою, італійською, німецькою, іспанською, а також британською англійською — тобто, для них мовою-джерелом є американська англійська.

Для британської англійської версії оригінальна американська озвучка зазвичай зберігається, але всі текстові ресурси, що не є звуковими, адаптуються до британської норми. У випадку з іспанською, деякі ігри, такі, як «World of Warcraft», мають кастильську іспанську версію для Іспанії та Латинської Америки (Козеровський, 2018).

Як і в процесі будь-якого іншого перекладу, пов'язаного чи не пов'язаного з цифровою продукцією, задля здійснення правильної локалізації відеоігор одним із найважливіших критеріїв є їхня **жанрова класифікація**:

1. динамічні екшн-ігри, які поділяються на а) шутери (в основі стрільба), б) файтинги (в основі бійка), в) аркади (в основі реакція); 2. рольові ігри з

повноцінним літературним сюжетом; 3. стратегічні ігри; 4. ігрові симуляції, які імітують реальне життя; 5. головоломки, спрямовані на вирішення логічних завдань; 6. навчальні ігри, що представляють в ігровій формі певні навчальні програми (Борисова, 2013; Козеровський, 2018).

Залежно від жанру гри, локалізатори можуть обирати різні підходи в роботі. Ігрові жанри, що використовують специфічну термінологію (наприклад, ігри на спортивну та військову тематику) потребують більше точності та роботи зі словниками, за потреби — консультацій із спеціалістами у певній галузі, а рольові та інші сюжетні ігри — навпаки, більше лінгвістичної гнучкості, розвиненої уяви та творчого підходу.

Лінгвістичні складнощі лексичного та контекстуально-граматичного характеру в процесі ігрової локалізації в тому числі обумовлені *мультитекстуальністю* ігор: перекладачі працюють із різними регістрами і різними типами текстів і мають дотримуватися певних вимог до різножанрових продуктів. М. Б. Меріно визначає наступні типи текстів у відеоіграх:

1. *Оповідний тип тексту*: інформація про саму гру, її віртуальний світ та персонажів, графіка з написами, специфічні тексти, в тому числі внутрішньоігрові (книги, листи, записки, папери, т. д.).

2. *Мовленнєво-діалогічний тип тексту*: запис усіх розмов персонажів у ігровому світі (діалоги, сценарій для дубляжу та субтитрування).

3. *Функціональний тип тексту*: інтерфейс, у тому числі меню, спливні вікна, підказки, т. і.

4. *Дидактичний тип тексту*: посібник із інструкціями, в яких указані відповідне технічне обладнання та програмне забезпечення; покрокові інструкції з установа та запуску програми. Також уключає файл «readme.txt».

5. *Технічний тип тексту*: написи на пакуванні із зображеннями, логотипами та юридичними вимогами до маркування.

6. *Рекламний тип тексту*: офіційний веб-сайт із промо та публіцистичними текстами, оглядами та прев'ю, службою підтримки і т. і.

7. *Юридичний тип тексту*: пояснює покупцям їхні права та обов'язки (Merino, 2014; Войцещук, 2017).

Для того, аби забезпечити якісний переклад, перекладачам необхідно враховувати лексичні особливості, притаманні кожному з перелічених типів текстів.

У *Таблиці 1* перелічено основні лексичні та контекстуально-граматичні складнощі, з якими ігрові локалізатори-перекладачі стикаються найчастіше в процесі роботи, а також типи ігрових текстів, у яких ці складнощі присутні найчастіше.

Перелік не є вичерпним, але надає змогу систематизувати й ідентифікувати труднощі для того, аби в подальшому розглянути підходи до роботи з ними.

Таблиця 1

Лексичні та контекстуально-граматичні складнощі локалізації відеоігор

Складнощі	Типи ігрового тексту, де локалізатори стикаються з ними найбільше
власні назви (імена персонажів, промовисті імена)	<ul style="list-style-type: none"> • оповідний • мовленнєво-діалогічний
внутрішньоігрові реалії (назви артефактів, ідей, народів, т. д.)	
гумор та гра слів	
Інтертекстуальність	
часові та власне лексичні обмеження, пов'язані зі створенням дубляжу та технологією lip synchronisation	<ul style="list-style-type: none"> • мовленнєво-діалогічний
просторові обмеження (необхідність вмістити текст у поле фіксованого розміру)	<ul style="list-style-type: none"> • оповідний • функціональний • технічний
відсутність контексту та коментарів, нехронологічний і непослідовний виклад рядків для перекладу	<ul style="list-style-type: none"> • мовленнєво-діалогічний • оповідний • функціональний
Змінні	<ul style="list-style-type: none"> • оповідний • мовленнєво-діалогічний • функціональний

Імена персонажів, назви артефактів, місцевостей та інших ігрових реалій значною мірою впливають на сприйняття віртуальної реальності гравцями та підсилюють ефект «занурення», а тому на їхній переклад слід звертати особливу увагу. До прикладу, в іграх доволі часто трапляються промовисті імена (тобто такі, які розкривають певні ознаки персонажа чи предмета). Різноманітні техніки відтворення таких імен — транслітерація, транскрипція, буквальний переклад або ж створення чогось зовсім нового (транскреція) на базі оригіналу, — лише доводять важливість наявності гарної уяви й креативності у перекладачів.

Іншою складністю локалізації є обмежений контекст, через який її часто порівнюють із «роботою в темряві», «навмання», «всліпу». Розробники нерідко подають фрази без опису ситуації, в якій їх було вжито, і не завжди залишають коментарі з цього приводу, через що перекладачі змушені шукати відповідники, які б вписувалися в якомога ширший контекст. Такі ситуації трапляються з різних причин: 1. через людський фактор та складнощі в комунікації, що іноді включає набагато більше, ніж одного, посередника (компанія-розробник —

велика локалізаційна компанія — локалізаційний менеджер — менша локалізаційна компанія чи окремі локалізатори-фрилансери — локалізаційний менеджер меншої компанії — перекладачі), 2. через специфіку угод про нерозголошення інформації (англ. *NDA – non-disclosure agreement*), які мають на меті попередити витік інформації до релізу, 3. через побажання клієнтів, що вважають за краще ділитися якомога меншою кількістю інформації з особистих причин або, знову ж таки, задля безпеки продукту чи просто не розуміючи специфіки лінгвістичного процесу.

Також слід згадати про суворі обмеження, пов'язані з довжиною тексту, які особливо помітні у випадку перекладу ігрового інтерфейсу (меню, спливних вікон, допоміжних написів тощо). Так, розробники часто застосовують текстові таблички та поля зі сталими розмірами без урахування структурних відмінностей мов. Зважаючи на те, що слова української мови часто є довшими за англійські, перекладачі в багатьох випадках змушені перефразувати й скорочувати цілі речення, щоби вмістити потрібний зміст у потрібному місці (Merino, 2006; Войцещук, 2017).

Інша проблема — це змінні, або частинки коду, які не мають сталого значення. Вони зазвичай позначають характеристики персонажів, які гравці можуть обирати під час їхнього створення: ім'я, расу, стать, клас, спеціальність тощо. У роботі з аналітичними мовами, в яких слова не змінюють закінчень і звуків у корені (наприклад, англійська), формули зі змінними працюють доволі вдало. А от із синтетичними мовами, як от українська, такий підхід часто стає причиною помилок, бо змінні можуть впливати на форми залежних від них слів. Порівняймо, наприклад, схему оригінального речення зі змінною «*<NAME> has attacked you*» і схему його українського перекладу: «*<NAME> атакував (атакувала) вас*»: перше речення відповідатиме правилам англійської граматики незалежно від статі гравця, що атакує, тоді як друге потрібно буде або зробити довшим, вказавши обидва варіанти через ризик чи в дужках, або перефразувати (наприклад, обернути його в безособову конструкцію або перемістити змінну). Утім, як зазначають дослідники, для вирішення цієї проблеми немає чітких рекомендацій, тому перекладачі найчастіше керуються власною інтуїцією (Merino, 2006; Войцещук, 2017; ГО «SBT Localization»).

Інколи, навіть доклавши всіх зусиль, неможливо коректно, з граматичної точки зору, передати те чи інше граматичне явище з англійської мови українською у грі. До таких випадків можемо віднести змінну *<CHARNAME>*, яка може позначати звертання до головного героя або будь-якого іншого персонажа гри. У перекладі неможливо передати цю змінну в кличному відмінку, оскільки в англійській мові звертання не виражаються через вживання граматичної словозмінної категорії; також перекладачеві заздалегідь невідоме ім'я, яке підставить гра. Тому в перекладі зазвичай лишають змінну *<CHARNAME>*, а в самій грі ім'я відобразатиметься в називному відмінку.

На особливу увагу локалізатора заслуговують різноманітні змінні, приклади яких наводять у ГО «SBT Localization»: {person}, {cardName}, {num}, {int} та інші, які заборонено змінювати. Речення з таким ключем, як от {person},

необхідно перефразувати так, щоб {person} було вжито в називному відмінку. Наприклад: «Your job with {person}» не можна перекласти «Ваша справа з {person}», бо матимемо: «Ваша справа з Гріндан», «Ваша справа з Борден», «Ваша справа з Ровена» тощо. Можливим є варіант: «{person} у спільній із Вами справі», де ім'я персонажа буде вжито в називному відмінку, що дасть змогу уникнути граматичної помилки.

Висновки. Запропоновано класифікацію етапів процесу ігрової локалізації. Було розглянуто основні лексичні та контекстуально-граматичні складнощі власне локалізації, серед них: власні назви, внутрішньоігрові реалії та термінологія, інтертекстуальність, гумор, змінні, ключі й частки коду, просторові обмеження, контекстуальні обмеження через опосередковане спілкування, форми передачі інформації та часові рамки.

Подальші дослідження за допомогою вивчення конкретних кейсів офіційної ігрової україномовної локалізації, створеної в останні роки локалізаційними командами, спілками та компаніями, та дослідження методів їх роботи із поглибленим граматично-лексичним і стилістичним аналізом мовних перетворень у процесі перекладу становлять науковий інтерес для лінгвістичної наукової спільноти з огляду на статус локалізації як нового типу мовного посередництва.

Список літератури

- Борисова С.В. Функциональная роль метафор в компьютерных играх. Вестник КемГУ. 2013. №4 (56) т. 2. С. 102-107.
- Войцешук М. В. Переклад-локалізація відеоігор українською мовою: теперішній стан, специфіка та перспективи. Львів. 2017. 36 с.
- Козеровський Д. А. Особливості локалізації аудіовізуального контенту в онлайн-відеоіграх (на матеріалі онлайн-відеогри «World of Tanks»). Кропивницький, 2018. URL: <https://drive.google.com/file/d/1KfxRJIBxLvJ3iaFRSvsm1Pcj0IdgysiF/view>
- Райс К. Классификация текстов и методы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. URL: <http://www.philology.ru/linguistics1/reiss-78.htm>
- Bernal Merino, M. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialized Translation*. 2006. №6. P. 22-36.
- Bernal Merino, M. *The Localisation of Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York and London: Routledge, 2014. 322 p.
- Рум А. Localization: On its nature, virtues and dangers. *Synaps*. 2005. No. 17. P. 17-25.
- Блог Антона Гашенко. Школа локалізації «Gamelocalization». URL: <https://www.instagram.com/gamelocalization/>
- Офіційний веб-сайт ГО «Локалізаційна спілка «Шлякбитраф» (SBT Localization Team). URL: <https://sbt.localization.com.ua>

References

- Borisova, S.V. (2013). Funkcional'naja rol' metafor v komp'juternyh igrah. *Vestnik KemGU*. No4 (56) t. 2, 102-107.
- Vojceshhuk, M. V. (2017). Pereklad-lokalizacija videoigor ukrains'koju movoju: teperishnij stan, specifika ta perspektivi. L'viv.
- Kozerovs'kij, D. A. (2018). Osoblivosti lokalizacii audiovizual'nogo kontentu v onlajnovih videoigrah (na materialih onlajnovoi videogri «World of Tanks»). Kropivnic'kij. URL: <https://drive.google.com/file/d/1KfxRJIBxLvJ3iaFRSvsm1Pcj0IdgysiF/view>

- Rajs, K. Klassifikacija tekstov i metody perevoda. *Voprosy teorii perevoda v zarubezhnoj lingvistike*. URL: <http://www.philology.ru/linguistics1/reiss-78.htm>
- Bernal Merino, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialized Translation*. №6, 22-36.
- Bernal Merino, M. (2014). *The Localisation of Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York and London: Routledge.
- Рум, А. (2005). Localization: On its nature, virtues and dangers. *Synaps*. 17, 17-25.
- Blog Antona Gashenko. Shkola lokalizacii «Gamelocalization». URL: <https://www.instagram.com/gamelocalization/>
- SBT Localization Team. URL: <https://sbt.localization.com.ua>

Стаття надійшла до редакції 16.07.2021 р.