

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УНІВЕРСИТЕТ ГРИГОРІЯ СКОВОРОДИ В ПЕРЕЯСЛАВІ
(кафедра іноземної філології, перекладу та методики навчання)
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ Т. ШЕВЧЕНКА
(кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови)
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ В.Н. КАРАЗІНА
(кафедра перекладознавства імені Миколи Лукаша)
PEARSON OBL CONNECTIONS ACADEMY (USA)
INSTITUT NATIONAL DES LANGUES ET CIVILISATIONS ORIENTALES (France)
PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W ELBLĄGU (Polska)



PWSZ
w ELBLĄGU



العلم الوطني للغة والثقافة الشرقية
inalco

Institut national
des langues
et civilisations orientales

МАТЕРІАЛИ

II Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «СУЧАСНІ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ І ПЕРЕКЛАДУ В УКРАЇНІ ТА ЗА ЇЇ МЕЖАМИ»

3 грудня 2020 року

Переяслав

УДК 378.016: 81'245'25 (477+100) (082)

С91

*Рекомендовано до друку вченою радою ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»
(протокол № 5 від 16 грудня 2020 року)*

Сучасні методика навчання іноземних мов і перекладу в Україні та за її межами : збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Переяслав, 3 грудня 2020 року) / Гол. ред. К.І. Мізін; Університет Григорія Сковороди в Переяславі. Переяслав, 2020. 473 с. (Електронна книга).

Редакційна колегія: К.І. Мізін, д-р філол. наук, проф. (гол. ред.), Л.П. Летюча, канд. філол. наук, доц. (заст. гол. ред.), Н.С. Христич, канд. пед. наук, доц. (відп. ред.); М.С. Шабінський, канд. пед. наук, доц. (відп. ред.).

До збірника увійшли матеріали II Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Сучасні методика навчання іноземних мов і перекладу в Україні та за її межами» у м. Переяславі 3 грудня 2020 року.

Матеріали конференції надруковані українською, англійською, німецькою, польською, французькою, російською мовами та розподілені у збірнику за секціями, що заявлені у програмі конференції.

Розраховано на наукових працівників, викладачів, аспірантів, студентів педагогічних спеціальностей та усіх, хто цікавить методикою викладання іноземних мов і перекладу.

Modern methods of teaching foreign languages and translation in Ukraine and beyond : the 2nd International scientific and practical Internet-conference proceedings (Pereiaslav, December 3, 2020) / Ed. by K.I. Mizin; University of Hryhorii Skovoroda in Pereiaslav. Pereiaslav, 2020. 473 p. (Digital book).

This volume includes proceedings of the 2nd International scientific and practical Internet conference «Modern methods of teaching foreign languages and translation in Ukraine and beyond», which took place in Pereiaslav on December 3, 2020. The proceedings are published in Ukrainian, English, German, Polish, French, Russian languages. The theses are grouped according to the conference workshops. This book is presented for scholars, lecturers, post-graduate students and all who are interested in methodology of teaching foreign languages and translation.

Відповідальність за достовірність викладених у публікаціях фактів, а також за можливі вади технічного оформлення цих публікацій несуть їхні автори.

УДК 378.016 : 81'245'25 (477+100) (082)

С91

Університет Григорія Сковороди в Переяславі. 2020

Герасименко Л.С.

**ТЕХНОЛОГІЧНІ ІННОВАЦІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ
У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ.....170**

Головацька Ю.Б.

**LOCALIZATION OF VIDEO GAMES IN THE CONTEXT OF
AUDIOVISUAL TRANSLATION173**

Дмитрик А.Ю.

**CASE STUDY APPROACH AS AN EFFECTIVE TOOL IN
TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE.....176**

Єліссєв І.А.

**THE IMPORTANCE OF ENHANCING CRITICAL THINKING IN
THE ENGLISH CLASSROOM.....179**

Зубцова А.С.

РОЗВИТОК ДИСТАНЦІЙНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ.....184

Кучук Я.В.

**ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У
ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ188**

Лукіяничук А.О.

**МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ В УМОВАХ
ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....191**

Марченко Н.М.

**MODERNE TECHNOLOGIEN DES DAF-UNTERRICHTS IN
ZEITEN VON CORONA.....196**

Мірошниченко О.В.

**ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ – МЕТОДУ
ПРОЕКТІВ – У ПРОЦЕС ІНШОМОВНОЇ ПІДГОТОВКИ
ФАХІВЦІВ.....200**

Олійник І.Р.

**EFFECTIVENESS OF USING MODERN METHODS OF
VISUALIZATION FOR THE FORMATION OF STUDENTS
GRAMMATICAL SKILLS BASED ON AN INTEGRATED
APPROACH TO LEARNING.....204**

Головацька Юлія

*кандидат педагогічних наук,
викладач кафедри теорії і практики перекладу.
Тернопільський національний педагогічний
університет імені Володимира Гнатюка
м. Тернопіль, Україна*

LOCALIZATION OF VIDEO GAMES IN THE CONTEXT OF AUDIOVISUAL TRANSLATION

Since video games are an interactive, audiovisual, multimedia, and multimodal product, the relationship between game localization and audiovisualization deserves special attention. It should be emphasized that although the study and preparation of video game localization is a part of the study of audiovisualization, the practice of translation differs significantly in both areas. Translators working with a game script usually do not have access to the original text, which is an important source of visual context. Thus, translators may not know whether they are obliged to adjust their translations according to the movements of the lips in the original or not. Such problems can be overcome by providing screenshots or contextual information about the scene. It would also be useful in the game script to provide information about the symbolism of the speech used, as in the case of dubbing for television or film. It would be useful to clearly indicate all the close-ups, so that translators know the need to take lip synchronization into account. Some AAA games use artificial intelligence – driven facial simulation technology to match the character’s animation to the in-game audio. It is also suggested to use video of the face when the actors record the lines for the original version. These images can then be used to create 3D models that serve as reference material for translators.

However, this approach is more commonly used in the film industry, it has not yet become widespread in the process of localizing video games. Thus, the issue of dubbing in games and the approximation of this process to

the practice of duplication in other areas of audiovisual translation remains insufficiently studied (2).

The subtitle is another issue in the process of localizing a video game. Subtitle standards used in other media, such as television, DVDs and movies, are often not applied in games. It is not uncommon to find single-line subtitles of 72 characters or more, small fonts, color mismatch between subtitles and background, poor segmentation and lack of synchronization between audio and subtitles. This may be due in part to technical aspects, as in some cases video game software automatically projects subtitles into images. In addition, there are no examples of subtitles for people with hearing impairments today, and some games do not contain subtitles in the original language or subtitles for all elements of the game that contain audio. This creates difficulties for people with hearing impairments.

It should also be emphasized that for console games, video game testing companies require that subtitles in the original language to be transcribed verbatim. This means that there can be no reduction for subtitles, and some players may not have enough time to read them. Considering that players often have to perform other tasks in the game while reading subtitles – such as fighting or driving – non-compliance with the requirements for writing subtitles can interfere with the gameplay, as players may miss some information or lose focus on the task.

When it comes to using subtitle programs, video game translators don't always work with them. Instead, they use Microsoft Excel or translation memory (TM), so the process of translating subtitles is not really different from translating other components of the game. In addition, game translators may not have information about the timeline or location changes in the game. Thus, the method of transmitting subtitles for the game is very different from the method of subtitling for other audiovisual translation products. Additional research on current subtitling practices is needed to develop guidelines or standards for game subtitles that take into account the multimedia nature of video games and their interactivity (3).

Thus, it should be emphasized that cooperation between industry and science is important for improving the practice of dubbing and subtitling in video games. There is an urgent need for developers and publishers to realize the importance of ensuring good quality of dubbed and subtitled games for their users, as this will improve the gaming process and, as a result, facilitate the sale of video games on the international market.

REFERENCES

1. Honeywood, R. Best Practices for Game Localization. Retrieved November 27, 2020, from: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf>
2. Mangiron, C. Game on! Burning issues in game localization. Retrieved November 27, 2020, from: <http://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48/7>
3. Mangiron, C., O'Hagan M. (2003). Game localization. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins. 374 p.
4. Mangiron, C. (2012). Exploring new paths towards game accessibility. In A. Remael, P. Orero & M. Carroll (Eds.), *Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads. Media for all 3.* (pp. 43-59). Amsterdam: Rodopi.
5. O'Hagan, M. (2016). Game localisation as emotion engineering: Methodological exploration. In M. O'Hagan & Q. Zhang (Eds.), *Conflict and Communication: A changing Asia in a globalising world.* (pp. 81-102). New York, NY: Nova.