

3. Іскакова Д. А., Лазебна Н. В. Лексичні інновації англomовних соціальних мереж: лінгвопрагматичний та перекладознавчий аспекти. Тиждень науки. Тези доповідей науково-практичної конференції, Запоріжжя, 13–17 квітня 2015 р. Запоріжжя: ЗНТУ, 2015. – С. 85–87.
4. Лазебна Н. В. Структурно семантичні і функціональні особливості комп'ютерної термінологічної лексики з образним компонентом у сучасній англійській мові: дис...кандидата філологічних наук: 10.02.04. Донецьк, 2013. 212 с.
5. Махачашвілі Р. К. Методологічні засади аналізу англomовної інноваційної лінгвосфери сучасного буття. Мова і культура. (Науковий журнал). К.: Видавничий Дім Дмитра Бураго. 2009. № 11, т. 2. С. 5–12.
6. Таценко Н. В. Засоби реалізації мегаконцептів простір, час, інформація в сучасній англійській мові (на матеріалі інновацій віртуальної реальності): автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: 10.02.04. Харків, 2009. – 20 с.
7. Marchionini G. Information Concepts: From Books to Cyberspace Identities. Morgan & Claypool Publishers, 2011. 106 p.
8. Wordspy. URL: <https://www.wordspy.com/>.
9. Social Media Techniques. URL: <http://smdigital.com.ua/>.

Процишин Тарас

Науковий керівник – канд. пед. наук, викладач Головацька Ю. Б.

АДАПТАЦІЯ КОНТЕНТУ ВІДЕОІГОР В ПРОЦЕСІ ЇХ ЛОКАЛІЗАЦІЇ: ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ АСПЕКТ

Стаття присвячена дослідженню локалізації відеоігор як особливого виду перекладу. Визначено зв'язок локалізації відеоігор із перекладознавством. Подано типологію текстів відеоігор. Здійснено перекладацький аналіз лексичних та стилістичних особливостей локалізації тексту відеоігри.

Ключові слова: локалізація, відеогра, переклад, адаптація.

Актуальність дослідження. Глобалізаційні процеси в усіх сферах діяльності призвели до небаченого досі зростання ролі іншомовної та міжкультурної комунікації. Важливого значення в цьому контексті набуває локалізація, як особливий вид перекладу. Якщо такому аспекту, як локалізація програмного забезпечення уже присвячено значну кількість досліджень, то надзвичайно актуальною є проблема локалізації відеоігор.

Мета статті полягає у виявленні лінгвістичних особливостей локалізації контенту відеоігор для україномовного користувача.

За останні чотири десятиліття відеоігри стали надзвичайно розповсюдженими в цифровому суспільстві. Вони не лише є одним з найпопулярніших варіантів проведення дозвілля, але й виконують інші важливі цілі зокрема освітню та виховну. Доступність відеоігор на різних платформах та у різних форматах зробила їх ще популярнішими.

Глобальний успіх ігрової індустрії частково пояснюється локалізацією, тобто процесом адаптації гри технічно, лінгвістично і культурно для того, щоб продавати її на різних територіях.

Сьогодні існує низка досліджень, які заклали основу для створення теоретичної бази та методології цього специфічного жанру перекладу. На онтологію локалізації відеоігор впливають дослідження, які стосуються вивчення сутності поняття відеоігри, її компонентів та принципів використання. Також триває дискусія щодо термінології яку використовують для опису такого типу перекладу. Так, зокрема, варто зазначити,

що досі не існує одностайної думки стосовно того, яким терміном слід послуговуватись, коли мова йде про локалізацію: відеогра чи комп'ютерна гра. На думку М. Охагана, вибір терміну певною мірою залежить від регіону. У Великобританії прийнято вживати термін «комп'ютерна гра», незалежно від того, на якій платформі її грають (комп'ютер чи ігровий консоль). Такі науковці, як Ф. Керр, Д. МакДугалл, Д. Обрайен, вважають, що, в контексті локалізації, термін «комп'ютерна гра» є найбільш прийнятним. В країнах Азії (Китай, Японія та Корея) популярними є мережеві ігри для багатьох гравців (MMOGs – massively multiplayer online games), які грають лише на комп'ютері, тому, в цьому регіоні використовують відповідний термін [7, с. 93; 8, с. 63–64].

В українській термінології теж не існує узгодженої думки в цій сфері. Терміни «відеогра», «комп'ютерна гра» чи «гра» вживаються в одному значенні, коли мова йде про їх локалізацію. В нашій роботі ми використовуємо термін «відеогра», оскільки, згідно із визначенням у словнику Oxford – це гра, яка відбувається через керування візуальними образами на моніторі комп'ютера чи іншому дисплеї [5].

На нашу думку, важливо звернути увагу на типологію текстів відеоігор, які мають різні особливості та цілі. Оскільки, в процесі локалізації відеоігор перекладач має справу із мультимедійним продуктом, це створює певні труднощі, такі як, якісне відтворення діалогу в письмовій формі для субтитрів і спливаючих діалогових вікон, синхронізація губ при дубляжі, просторові і часові обмеження для субтитрів, кількість символів у субтитрах, обмеження інтерфейсу користувача тощо.

Виокремлюють такі типи текстів відеоігор:

1. *Інструкція*. Незважаючи на те, що вона завжди має, цікавий та творчий стиль написання, який є частково рекламним і частково літературним, більшість тексту, зазвичай, наповнюється дидактичними матеріалами з інструкціями, яких слід дотримуватися, щоб повністю насолодитися грою. Вона також містить технічні тексти про відповідні програмні особливості для запуску ігрового додатка. Крім того, гравці завжди знайдуть юридичну інформацію, які інформують користувачів про права та обов'язки, пов'язані з умовами придбання розважального програмного продукту.

2. *Текст на упаковці*. Як і інструкція, цей текст являє собою суміш різних текстових типів. Його відмінність полягає в тому, що наданий простір обмежується невеликими розмірами, зображеннями, логотипами та юридичними вимогами до маркування. Текст на упаковці поєднує в собі привабливі рекламні тексти з короткою технічною інформацією та юридичними повідомленнями.

3. *Файл «Readme»*. Цей короткий файл є, мабуть, останнім, створеним файлом в процесі розробки. Він використовується для інформування користувачів про всі останні коригування і як забезпечити безперебійну роботу продукту, а також виправити помилки при роботі продукту і помилки в друкованих матеріалах. Загалом, це технічний текст.

4. *Офіційний сайт*. Офіційний сайт складається з рекламного тексту, але також містить деякі технічні деталі. Веб-сайти, як правило, включають попередній перегляд продукту, відгуки, підтримку клієнтів тощо.

5. *Діалоги для дубляжу*. Це письмовий текст, який має звучати як усна мова. Письмові сценарії, зазвичай, подані в таблицях. Для кожної репліки є окремий звуковий файл.

6. *Діалоги для субтитрів*. Це усний текст, який повинен бути представлений у письмовій формі. Крім того, перекладачі можуть зіткнутися з тим, що не всіх мовах однакові вимоги до написання субтитрів. Перекладачам часто доводиться застосовувати прийоми, що використовуються, наприклад, при перекладі коміксів для відтворення певних аспектів, таких як, акценти мовців.

7. *Інтерфейс користувача.* Інформація у меню, спливаючі вікна та підказки є надзвичайно важливими, а їх перепроєктування не завжди є оптимальним варіантом, тому перекладачі повинні враховувати кількість символів вихідного тексту. Подібно до локалізації програмного забезпечення, відеоігри можуть містити дуже детальні, переповнені параметри меню для управління різними функціями, такими як рівень складності, вибір графічного відображення, чутливість комп'ютерної миші або зворотній зв'язок.

8. *Графіка з текстом.* Часто використовується багатошаровий графічний формат. Один із шарів може містити графіку з відеоігри, тоді як інші шари створюють для назв, знаків вікового обмеження тощо [4].

Переклад відеоігор можна порівнювати з перекладами різних видів текстів. Наприклад, текст на упаковці та інструкції до встановлення гри можна віднести до перекладу технічних текстів. Якщо говорити про таке наповнення гри як діалоги героїв гри або опис подій у грі то їх можна порівняти з художніми текстами. Оскільки, ці всі тексти мають бути не просто перекладені а локалізовані тому лексико-семантичні аспекти відіграють в локалізації відеоігор дуже важливу роль.

Таким чином, вважаємо доцільним проаналізувати вище зазначені аспекти в контексті типології текстів відеоігор. Як відомо, виокремлюють вісім типів зазначених текстів(інструкція, текст на упаковці, файл «readme», офіційний сайт, діалоги для дубляжу, діалоги для субтитрів, інтерфейс користувача, графіка з текстом). Однак особливої уваги у перекладознавчому контексті потребують інструкції, діалоги та описи, оскільки вони містять елементи які можуть створювати труднощі при перекладі [9].

Розгляньмо детальніше особливості перекладу інструкцій на прикладі культової серії рольових відеоігор «Baldur's Gate», локалізацію якої здійснила локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф».

Переклад слів, що мають прямий еквівалент у словнику, вже є досить складним завданням, що включає вибір серед синонімів і перефразування слова, що цілком відповідає слову в вихідному тексті. Ігри часто містять оригінальні назви різних місць, елементів та імена персонажів. Існує кілька варіантів перекладу цих слів: зберегти оригінальні іменники неперекладеними, перекласти їх буквально або частково, створити нові іменники, які матимуть такий же вплив, чи бажаний ефект. Це включає створення нових каламбурів і створення нових посилань на місця або речі, які фактично означатимуть щось ідентичне для тих гравців, які не виростили або не живуть у тій самій країні, що й розробники. У відеоіграх імена персонажів часто є значущими, тобто їхні імена мають певне значення (древні боги, сузір'я, тощо) або містять каламбур.

Для прикладу, ім'я персонажа *Bassilus* передають, як *Василевс*. Цей варіант перекладу вважаємо доцільним, оскільки, це жанр фентезі без прив'язки до сучасної географії чи національностей, тому можна вдатися до адаптації. З точки зору теорії перекладу адекватними варіантами були б транслітерація або транскрипція зазначеного імені («*Бассілу*», «*Базілу*»). Також можна було б вдатись до прийому доместикації у вигляді «*Василь*». Однак цей персонаж є негативним (могутній маг, який оживляє мерців), а тому краще, щоб його ім'я звучало грізно. Інший могутній маг (позитивний персонаж) це – *Thalantyr*. В українській версії відеоігри його називають «*Талант*». Таким чином перекладі навмисно скоротили ім'я, щоб вийшов каламбур зі значенням «обдарований», «талановитий». Персонаж *Bentley Mirrorshade* – *Бентлі Відбийтінь*. Ім'я транскрибовано. Воно дуже нагадує марку автомобіля люкс-класу, тож цілком можливо, що це алюзія, оскільки цей персонаж є заможним. Його прізвище

в свою чергу перекладають. Вважаємо, що це цілком виправданий підхід в зазначеному випадку, оскільки персонаж є позитивним, і прізвище «Відбийтін» це підтверджує.

Продовжуючи розглядати переклади власних назв, часто можна було зустріти жарти, та іронічні звертання. Наприклад, один гострий на язик персонаж звертається до іншого, якого звать *Haer'Dalis*, і називає його *Haerry* Англійською це звучить як *hairy* ['her.i/] (волосатий), а тому, *Гейр'Даліс* просить так його не називати. У цій ситуації в українській версії відеогри *Haerry* передано як «Гейко» (скорочене *Гейр* + нестлиивий суфікс *-ко-*).

Як правило, відео-діалоги дуже складні, і перекладачі повинні уважно вивчати весь текст відеогри та ознайомитись з усіма персонажами, щоб визначити, рід учасників діалогу і відповідно використовувати чоловічий, жіночий або множинний еквіваленти у перекладі. Також інколи важко розібратись із значенням деяких реплік, а саме, що мав на увазі персонаж. Перекладачі стикаються з такими проблемами, як відтворення оригінального діалогу в письмовій формі, синхронізація губ, кількість символів для субтитрів тощо. Діалоги та музика, що використовуються у відеоіграх, повинні бути локалізовані, щоб відображати цільову ринкову культуру таким чином, що цільовий користувач може ідентифікувати себе з грою та насолоджуватися ігровим процесом [3].

Ми можемо розглянути труднощі та особливості перекладу діалогів на наступних прикладах. В одній з частин гри ми зустріли таку репліку «*It is the final straw in a long list of atrocities I have been witness to*». Цю репліку переклали так чином «*Це найгірше з усіх тих злодіянь, які мені довелося пережити*». Однак, на нашу думку, доцільно було б перекласти «*Це було останньою краплею, після всього, що мені довелося пережити*». Тобто, «*final straw*» перекладено як «*остання крапля*», передаючи терплячість персонажа.

Описам властива насиченість різними художніми засобами, стиль мовлення зазвичай художній. Описи містять складні конструкції речень, звертання, тощо. Усі аспекти описів важливо правильно та детально донести до гравця, щоб повністю відтворити атмосферу гри [1].

Розглянемо такий приклад:

A warm glow from the ring provides you with some reassurance as you brave the woods once more. The forest is eerily still. Unseen watchers scrutinize you from the shadows. The breeze rises into a howling gale, buffeting you with debris. Dark leaves from the forest floor dance and spin in the squall, forming a face.

Тепле світло персня дає вам нову впевненість, коли ви знову хоробро постаєте перед лісом. У лісі по-лячному тихо. Невидимі спостерігачі уважно розглядають вас із тіней. Легкий вітерець перетворюється на ревучий вітрюган, що вкриває вас курявою. Темне листя починає танцювати і кружляти у вирі, складаючись в обличчя.

Це речення є емоційно навантаженим, тому важливо зберегти той прагматичний ефект у цільовому тексті. На нашу думку, такий варіант перекладу, є доцільним, оскільки, перекладачу вдалось повною мірою передати мету зазначеного опису [2].

Отже, локалізація відеогри – це процес адаптації мультимедійного інтерактивного розважального програмного забезпечення до цільової аудиторії, з врахуванням вимог теорії і практики перекладу та технічних характеристик з метою їх популяризації на міжнародному ринку. Локалізація відеоігор є складним процесом, який на сьогоднішній день є не достатньо вивченим та потребує міждисциплінарного підходу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу / Т. Ю. Процишин // Студентський науковий альманах. – Випуск № 1 (14). – Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. – Тернопіль, 2017. – 275 с.
2. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Описи [Електронний ресурс] / Т.Череднюк – Режим доступу: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/>
3. Шлякбित्रаф. Локалізаційна спілка [Офіційний сайт]. – Режим доступу: <http://sbt.localization.com.ua/>
4. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games [Електронний ресурс] / М. А. Bernal-Merino. – Режим доступу: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>
5. English Oxford Living Dictionary [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game#video-game__2
6. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect / Y. Holovatska, T. Protsyshyn // Наукові записки. – Випуск 164. – Серія: Філологічні науки. – Кропивницький «КОД», 2018. – С. 518–521.
7. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization of video games in terms of translation studies / Y. Holovatska, T. Protsyshyn // Наукові записки. – Випуск 175. – Серія: Філологічні науки. – Кропивницький «КОД», 2019. – С. 743–747.
8. Honeywood R. Best Practices for Game Localization /R. Honeywood // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf>
9. Mangiron C., O'Hagan M. Game localization / C. Mangiron, M. O'Hagan. – Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013. – 374 p.

Рожанська Наталія

Науковий керівник – канд. філол. наук, доцент Цепенюк Т. О.

MEDICAL TRANSLATION IN CONTEMPORARY INTERCULTURAL PROFESSIONAL COMMUNICATION

Translation is a crucial factor in exchanging knowledge and new discoveries in the medical field. It can also be a critical factor in providing healthcare services to foreigners or minorities. The translators of medical texts face a number of challenges, some of which are the subject of research. This article offers a general overview of the major peculiarities and issues in medical translation. It briefly presents certain characteristic features of medical terminology, medical communicative situations, main medical genres and the most important aspects of education of professional translators. Considerable attention is devoted to such problems as sensitiveness and accuracy in this field of translation.

Key words: *scientific and technical translation, medical translation, communicative situations, compound terms, abbreviations.*

Translation has always played a major part in communication between languages and cultures. Without translation modern technology could never have been transferred between nations. Translation can be applied to all fields of language including legal, religious, literary language etc. Among these fields there is scientific and technical translation, which covers the specialities which are relevant to science and technology. The act of expressing scientific concepts and content is usually challenging and serious as it requires accuracy, knowledge and understanding of the ideas behind the terms [1, p. 22].