

УДК: 811.111'25'276.6:004.9

А. В. Красуля

ORCID: 0000-0003-2048-1879

В. В. Кравченко

ORCID: 0000-0001-6440-0570

ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОІГОР (НА МАТЕРІАЛІ СЕРІЇ ІГОР «SUBNAUTICA»)

Стаття присвячена дослідженню перекладацьких аспектів локалізації відеоігор. Визначено поняття локалізації та її співвідношення з перекладом. Описано основні характеристики відеоігор та відеоігрового дискурсу. Сформульовано класифікацію текстів у відеоіграх, які найчастіше підлягають перекладу. Виділено основні перекладацькі труднощі під час процесу локалізації відеоігор, зокрема безеквівалентна лексика, прагматичні, стилістичні та технічно зумовлені труднощі. Надано загальні стратегії розв'язання цих труднощів.

Ключові слова: локалізація відеоігор, відеоігровий дискурс, труднощі перекладу, перекладацькі стратегії, переклад безеквівалентної лексики, прагматика перекладу, стилістика перекладу.

DOI 10.34079/2226-3055-2021-14-25-176-182

Постановка проблеми. Щороку відеоігри набирають все більшої популярності, стаючи улюбленою формою розваг серед людей будь-якого віку. Разом із ними стрімко розвивається індустрія локалізації, яка займається адаптацією відеоігор для продажу в інших країнах. В Україні локалізація відеоігор також поступово набирає обертів. Не зважаючи на те, що локалізація є важливим фактором для міжнародного успіху гри, її перекладацькі аспекти все ще недостатньо висвітлені в роботах як вітчизняних, так і закордонних учених. Натепер ця галузь потребує глибшого лінгвістичного та перекладацького аналізу процесу локалізації.

Актуальність цієї наукової розвідки зумовлена недослідженістю феномена локалізації відеоігор, зокрема його перекладацького складника, а також відсутністю чітко сформованих практичних засад. Матеріалом обрано відеоігру *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2018) та її офіційну українську локалізацію. **Мета дослідження** полягає в аналізі стратегій подолання основних перекладацьких труднощів, які виникають під час локалізації відеоігор з англійської мови українською. Відповідно до мети дослідження сформульовано низку завдань:

- 1) конкретизувати поняття локалізація та її співвідношення з явищем перекладу;
- 2) розглянути відеоігру як об'єкт локалізації та компоненти, які підлягають локалізації;
- 3) визначити основні перекладацькі труднощі локалізації відеоігор та проаналізувати способи їхнього подолання у гри *Subnautica*;

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Локалізація відеоігор почала викликати інтерес дослідників лише наприкінці ХХ століття. Дослідженням цієї проблеми займалися такі закордонні перекладознавці як М. Бернал-Меріно, Х. Максвелл-Чендлер, К. Манжирон і М. О'Хаган. Саме їхні наукові доробки стали теоретичними засадами для локалізації відеоігор, де було визначено основні поняття, типологію

та структуру процесу. Серед вітчизняних учених темою локалізації відеоігор займалися Т. Чередничок і Ю. Головацька, проте вона не користується особливою популярністю в українському науковому просторі.

Наразі вивчення процесу локалізації відеоігор дещо сповільнилось, але почало набирати більш практичного характеру. На цьому етапі дослідники все частіше розглядають локалізацію на прикладі окремих ігор або жанрів, а не сам процес у цілому.

Виклад основного матеріалу. Схарактеризуємо визначення поняття «локалізація». Одне з найперших і найрозповсюдженіших визначень локалізації надала некомерційна організація *Localization Industry Standards Association (LISA)*, яка розробила стандарти для перекладу програмного забезпечення. Згідно з *LISA*, «локалізація – це процес адаптації продуктів або послуг з урахуванням відмінностей різних ринків». Цей процес охоплює розв'язання трьох основних категорій завдань (Lommel and Ray, 2007, с. 13): 1) мовних завдань, тобто перекладу текстових складників користувацького інтерфейсу та документації; 2) змістових та культурних завдань, які полягають в адаптації інформації та функцій продукту для місцевої аудиторії; 3) технічних завдань, які потребують реструктуризації програмного коду з урахуванням особливостей іншої мови.

Попри те, що у визначенні від організації *LISA* не конкретизовано об'єкт локалізації, традиційно її розглядають саме як адаптацію цифрових продуктів. Саме такої думки дотримуються більшість практиків в індустрії. Наприклад, Р. Шелер розглядає локалізацію як «лінгвістичну й культурну адаптацію цифрового контенту відповідно до встановлених вимог та особливостей іноземного ринку, а також надання сервісів та запровадження технологій для менеджменту й мультилінгвізму серед глобального цифрового інформаційного потоку» (Schäler, 2007, с. 157).

Важливо розмежувати переклад і локалізацію, оскільки ці поняття часто плутають. Як зазначає Б. Есенлінк, переклад – це лише один із видів діяльності під час локалізації. Крім неї проєкт із локалізації також потребує виконання багатьох інших завдань, таких як управління проєктами, програмна інженерія, тестування та комп'ютерна верстка (Essenlink, 2000, с. 4). Таким чином, переклад відіграє важливу роль у процесі локалізації, проте вона не обмежується тільки ним (Ensslin, 2012, с. 31).

На сьогодні відеоігри найчастіше стають об'єктами локалізації. Відеоігри – це комп'ютерне програмне забезпечення розважального характеру, яке містить текст або графічні елементи та потребує використання будь-яких електронних платформ, таких як консолі або персональні комп'ютери, вимагає одного або більше гравця у фізичному чи віртуальному просторі (Ensslin, 2012 с. 31).

На нашу думку, головними особливостями відеоігрового дискурсу є інтерактивність та мультимодальність. Інтерактивність полягає у тому, що гравець безпосередньо взаємодіє з ігровим світом, виконуючи роль діяча, а не пасивного спостерігача як у художньому дискурсі. Модальність відеоігор проявляється у тому, що у них мовна система поєднується з піктографічною, візуальною або звуковою. Ці різні семіотичні системи взаємопов'язані креативним чином, щоб досягти реалістичної, пізнавальної або навіть розслаблювальної комунікації з гравцем» (Bernal-Merino, 2014, с. 46).

Для відеоігрового дискурсу також характерні мультимедійність, вигаданість зображеного у ньому світі, експресивність, інтертекстуальність і паратекстуальність.

Головна інтенція автора відеоігрового дискурсу – захопити увагу гравця. Локалізація відеоігор сприяє виконанню цього завдання, оскільки гравець краще сприйматиме ігрові події, описані рідною для нього мовою.

Х. Максвел-Чендлер надає доволі загальне визначення поняття локалізації відеоігор: «сам процес перекладу мовних компонентів відеоігри з однієї мови в іншу» (Chandler and Deming, 2012 с. 4). Здебільшого це стосується внутрішньоігрового тексту, який поділяють на користувацький інтерфейс, оповідальні та описові тексти, а також недубльовані діалоги, які з'являються тільки в письмовій формі (O'Hagan and Mangiron, 2013, с. 122). Користувацький інтерфейс більш близький до комп'ютерного дискурсу, описи та оповідальні тексти написані здебільшого в художньому стилі, а діалоги приближені до кінодискурсу. Таким чином локалізація відеоігор поєднує у собі елементи локалізації програмного забезпечення, художнього та аудіовізуального перекладу. Відповідно, під час цього процесу можуть виникати труднощі, характерні для цих видів перекладу.

Розгляньмо види перекладацьких труднощів у серії відеоігор *Subnautica*, яка послугувала ілюстративним матеріалом для нашого дослідження. Це пригодницькі ігри в жанрі Симулятор виживання, події якої відбуваються на іншій планеті, тобто сетинг доволі близький до наукової фантастики.

Переклад безеквівалентної лексики. Гра містить велику кількість власних назв та безеквівалентної лексики. Перші не становлять особливості складності й здебільшого перекладаються за допомогою транскрибування (*Marguerit Maida – Маргерит Мейда*) або залишаються у своїй вихідній формі (*planet 4546B – планета 4546B*). Безеквівалентна лексика представлена квазіреаліями на позначення вигаданих рослин, тварин і техніки. Квазіреалії – «це лексичні одиниці на позначення об'єктів, створених авторською уявою для характеристики вигаданого (казкового або фантастичного) світу, в якому відбуваються змальовані в художньому творі події» (Ребрій, 2012, с. 182). Такі лексичні утворення також характерні для художнього дискурсу, проте особливо важливу функцію вони виконують у відеоіграх, оскільки описують предмети та поняття, які використовують безпосередньо під час ігрового процесу.

Наприклад, розглянемо рибу *boomerang*. Локалізатор не обрав прямий відповідник, а застосував смисловий розвиток – *кривуля*. Також в грі є близький родич цієї риби *tagmarang*, назву якого було складено за допомогою контамінації (*magma + boomerang*). В українській локалізації її було експлікативно перекладено як лавова кривуля.

Ще одним цікавим прикладом є абревіація спорядження «*Prawn Suit*», яка насправді розшифровується як «*Pressure Reactive Armored Waterproof Nano Suit*». Щоб передати гру слів, локалізатор використав «*Рачок*», оскільки прямий відповідник «*Креветка*» був би занадто довгим для абревіації. У перекладі нова повна назва звучить як «*Реактивно-човниковий океанічний костюм*», тобто пріоритетом локалізатора було збереження стилістичного засобу, а не дослівний переклад квазіреалії.

У процесі перекладу важливо пам'ятати, що більшість квазіреалій базується на асоціації з предметом або явищем з реального світу. Саме тому для перекладу потрібно встановити цю і підібрати відповідник, який би звучав природно у мові перекладу. Важливим фактором виступає відповідність перекладу до візуального відбиття предмета в грі (Красуля та Кравченко, 2021; Кравченко, 2021).

Прагматичні труднощі. Оскільки відеоігри базуються на взаємодії гравця з віртуальним світом, у внутрішньоігрових текстах, зокрема описах, часто пояснюють принцип функціонування предметів та ігрових механік. До прикладу, порівняймо:

«*Seamoth depth module MK1. Enhances safe diving depth. Does not stack*».

«*Глибинний модуль тип 1 «Метелика». Збільшує безпечну глибину занурення. Спільна дія кількох модулів неможлива*».

У цьому прикладі перекладач вдало використовує смисловий розвиток для пояснення особливості функціонування предмету. Найпріоритетнішим

для перекладу таких текстів зберегти комунікативний ефект оригіналу, інакше гравець може збитися з пантелику. Для уникнення такої проблеми перекладач має бути ознайомлений з ігровим процесом.

Стилістичні труднощі. У відеоіграх можна знайти різноманіття оповідальних текстів, які слугують для ознайомлення гравця зі світом відеогри, але не грають дуже важливої ролі в ігровому процесі. Це так звані внутрішньоігрові записки, які можуть мати будь-яку форму: легенда, вірш, документація. У *Subnautica* найчастіше зустрічаються тексти епістолярного стилю. Для прикладу проаналізуємо фрагмент електронного листа:

«Focus, Eloise. The flares! I knocked out the headlight of my Snowfox (sorryyyyy) and I strapped a flare over the dash. I was chilling and it flickered out. I heard snow stalker growls like five minutes later! It scared me and I spilled my tasty beverage :(».

«Зосередься, Елойзе. Світляки! Я розбив фару на своєму «Песці» (ви-и-убач) і примотав замість неї світляка. Відпочиваю я, значить, ну світляк і догоряє. Буквально через п'ять хвилин чую рик сніжного переслідника. До чортиків налякав мене, я аж розлив чай :(».

Цей лист написано у неформальному стилі, що вдало було перенесено у переклад. По-перше, подовження літер у «*sorryyyyy*» було перекладено за допомогою дефісації «*ви-и-убач*», що, на нашу думку, добре відбиває особливості неформального мовлення українською мовою. По-друге, простежується компенсація. Дієслово «*chilling*» належить до сленгового рівня мови. В українській мові його переклали нейтрально як «*відпочиваю*», проте додали розмовне вставне слово «*значить*». Також «*it scared me*» переклали більш емоційно забарвленим виразом «*до чортиків налякав мене*», що можна пояснити бажанням компенсувати неформальний підтекст фразових дієслів «*knock out*» і «*flicker out*», які отримали нейтральні відповідники в українській локалізації.

Окрім проблем відтворення різних рівнів словникового складу мови у грі також зустрічаються стилістичні засоби. Наприклад, порівняння, яке було перекладено заміною образу на більш характерний для української мови:

«She's like a bouncy ball, just all over the place.»

«Вона немов той скакунець, просто повсюди.»

Технічно зумовлені труднощі. Вони спричинені тим, що відеоігри мають певні обмеження через програмний код. Можна виділити два основних типи таких труднощів. Перший – це обмежена кількість символів у перекладі, яку можна подолати за допомогою вимушеного скорочення слів («*Vsync*» – «*Вертик. Синхронізація*» замість повного відповідника «*Вертикальна Синхронізація*») або вимушеної компресії та вилучення («*You have received new developer reply*» – «*Нова відповідь від розробників*»). Також в останньому прикладі відбувається граматична трансформація заміни дієслівної фрази на іменну.

Другий тип технічних складнощів – це локалізація сегментів тексту зі змінними. Змінна – це елемент коду, який в тексті самої гри зміниться на певне значення (Bernal-Merino, 2007). Їх особливо складно перекласти українською через наявність у ній граматичних категорій роду та відмінка. Наприклад:

«WARNING: Approaching crush depth of {0} meters.»

«УВАГА: ви досягли загрозової глибини {0} м)»

Під час ігрового процесу змінна *{0}* зміниться на певне число. Основна складність полягає в тому, щоб отриманий текст звучав правильно для всіх можливих варіантів змінної (наприклад, у результаті некоректної локалізації може виникнути неузгодження «*1 метра*», «*3 метр*» і т.д.). У цьому прикладі локалізатор взагалі уникає цієї проблеми, використавши скорочення і поставивши всю змінну у дужки. Тобто змінні інколи

вимагають доволі радикальних змін структури речення, однак важливо не вилучити самі змінні, оскільки вони несуть важливу інформацію. Загальне правило – зробити так, щоб змінна і залежні від неї слова стояли у називному відмінку.

Висновки. Локалізація відеоігор – це комплексний процес, який має спільні риси з локалізацією програмного забезпечення, художнім та аудіовізуальним перекладом. Його можуть ускладнювати лексичні, стилістичні, прагматичні та технічно зумовлені особливості. Локалізаторам дається більша свобода під час адаптації ігрового контенту, оскільки інколи ці труднощі можна розв’язати лише творчим підходом. Відеоігри також відрізняються значною кількістю текстів різного типу. Важливо усвідомлювати функцію кожного з них, щоб їхня трансформація у перекладі була доречною і не збивала гравця з пантелику.

Перспективою подальшого дослідження може стати поглиблений аналіз перекладацьких трансформацій, спричинених технічними обмеженнями відеоігор.

Бібліографічний список

- Кравченко, В. В., 2021. Перекладацькі особливості локалізації відеоігор. В : С. О. Швачко, І. К. Кобякова та О. О. Жулавська та ін., ред. *Перекладацькі інновації: матеріали XI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції*, м. Суми, 19–20 березня 2021 р. Суми : Сумський державний університет, с. 131–133.
- Красуля, А. В. та Кравченко, В. В., 2021. Специфіка перекладу квазіреалій у локалізації відеоігор. В : М. М. Набок. уклад. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства: Матеріали IX Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників*, м. Суми, 15–16 квітня 2021 р. Суми : Сумський державний університет, с. 74–78.
- Ребрій, О. В., 2012. *Сучасні концепції творчості у перекладі*. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна.
- Bernal-Merino, M., 2007. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumatica*, [online] 5. Available at : <<https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75761/96191>> [Accessed 24 October 2021].
- Bernal-Merino, M., 2014. *The Localisation of Video Games : Making Entertainment Software Global*. New York : Routledge.
- Chandler, H. M. and Deming, S. O., 2012. *The game localization handbook*. 2nd ed. Sudbury : Jones & Bartlett Learning.
- Ensslin, A., 2012. *The Language of Gaming*. Basingstoke, Hampshire : Palgrave Macmillan.
- Esselink, B., 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company. DOI : <https://doi.org/10.1075/liwd.4>
- Lommel, A. and Ray, R., 2007. *The Globalization Industry Primer*. Switzerland : LISA.
- O’Hagan, M. and Mangiron, C., 2013. *Game Localization*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company. DOI : <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Schäler, R., 2007. Localization. In : Baker, M. and Saldanha, G., eds. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 2nd ed. London : New York : Routledge, pp. 157–161.
- Unknown Worlds Entertainment, 2018. *Subnautica*. [website] [online] Available at : <<http://subnauticagame.com>> [Accessed 24 October 2021].

References

- Bernal-Merino, M., 2007. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumatica*, [online] 5. Available at : <<https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75761/96191>> [Accessed 24 October 2021].
- Bernal-Merino, M., 2014. *The Localisation of Video Games : Making Entertainment Software Global*. New York : Routledge.
- Chandler, H. M. and Deming, S. O., 2012. *The game localization handbook*. 2nd ed. Sudbury : Jones & Bartlett Learning.
- Ensslin, A., 2012. *The Language of Gaming*. Basingstoke, Hampshire : Palgrave Macmillan.
- Esselink, B., 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam / Philadelphia : Jon Benjamins Publishing Company. DOI : <https://doi.org/10.1075/liwd.4>
- Krasulia, A. V. and Kravchenko, V. V., 2021. Spetsyfika perekladu kvazirealii u lokalizatsii videoih [The specifics of the translation of quasi-realities in the localization of video games]. In : M. M. Nabok, compiler. *Socio-humanitarian aspects of the development of modern society : Materials of the IX All-Ukrainian scientific conference of students, aspirants, lecturers and lecturers*, Sumy, April 15–16, 2021. Sumy : Sumy State University, pp. 74–78. (in Ukrainian).
- Kravchenko, V. V., 2021. Perekladatski osoblyvosti lokalizatsii videoihor [Translation features of video game localization]. In : S. O. Shvachko, I. K. Kobiakova and O. O. Zhulavska at al., eds. *Perekladatski innovatsii: Proceedings of the XI All-Ukrainian Student Scientific and Practical Conference*, Sumy, March 19–20, 2021. Sumy: Sumy State University, pp. 131–133. (in Ukrainian).
- Lommel, A. and Ray, R., 2007. *The Globalization Industry Primer*. Switzerland : LISA.
- O'Hagan, M. and Mangiron, C., 2013. *Game Localization*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company. DOI : <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Rebrii, O. V., 2012, Suchasni kontseptsii tvorchosti u perekladi [Modern conceptions of creativity in translation]. Kharkiv: V. N. Karazin Kharkiv National University. (in Ukrainian).
- Schäler, R., 2007. Localization. In : Baker, M. and Saldanha, G., eds. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 2nd ed. London : New York : Routledge, pp. 157–161.
- Unknown Worlds Entertainment, 2018. *Subnautica*. [website] [online] Available at : <<http://subnauticagame.com>> [Accessed 24 October 2021].
Стаття надійшла до редакції 30.10.2021.

A. Krasulia

V. Kravchenko

TRANSLATION AND LOCALIZATION FEATURES OF ENGLISH VIDEO GAMES (BASED ON THE SUBNAUTICA FRANCHISE)

Video games are continuously growing in popularity with every year. As the video game market is growing, more games get localized into other languages including Ukrainian. There is still not enough research on translation aspects of video game localization although translation scholars and localization experts have created a solid theoretical framework for such studies.

The article deals with the translation and localization features of English video games. It is important to differentiate between translation and localization. The former refers to the entire process of adapting digital products for new markets including technical, business

and cultural issues. The latter is an inherent part of localization but it only involves linguistic issues.

It was revealed that the main features of video game discourse are interactivity and multimodality, i.e. the application of multiple semiotic systems within one medium. They both influence the types of text in video games, thus being important aspects for localization. It is established that the main purpose of video game discourse is to engage the player.

It was pointed out that in-game texts are the main assets for localization. They are divided into a user interface, narrative and descriptive passages and dialogues. Each of them serves a different communicative function.

Based on the survival action-adventure video game series Subnautica, the most common translation difficulties were established. One of them is the translation of non-equivalent lexical units that are mostly presented by names of fictional animals, plants and technology. The analysis of chosen translation strategies showed that the most efficient way of dealing is realizing the motivation behind their naming and creating an equivalent that would not contradict their depiction in the game.

It was stated that pragmatic translation difficulties concern creating the same communicative effect as in the original. To deal with them, the translation should have a deep understanding of video game mechanics. Stylistic translation difficulties in video games are similar to those in fiction. They concern the rendition of different registers and stylistic devices in the target language.

Technical translation difficulties were described as a special type inherent to video game localization. They might be caused by character limits and variables. To solve them, the translator often resorts to compression, omission and the complete restructuring of a sentence.

Thus, video game localization is a complex type of translation that shares similar features with software localization, literary and audiovisual translation. Video game localizers often employ creative transformation to deal with technological limitations. Translators in this field should be aware of all types of in-game texts and their function to correctly render them in the target language.

Key words: *video game localization, videogame discourse, translation difficulties, translation strategies, translation of non-equivalent lexical units, pragmatics in translation, stylistics in translation.*