

Міністерство освіти і науки України
Національний університет "Острозька академія"
Навчально-науковий інститут лінгвістики
Кафедра англійської філології

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра

на тему:

«Особливості локалізації американської гри "The Last of us"»

Виконав: студент(ка) II курсу, групи МА-2

спеціальності: 035 Філологія

спеціалізації: 035.041 Германські мови та літератури

(переклад включно), перша – англійська

Іванченко Альона Анатоліївна

Керівник Худолій Анатолій Олексійович

науковий ступінь, звання, прізвище, ім'я, по батькові

Рецензент _____

науковий ступінь, звання, прізвище, ім'я, по батькові

Роботу розглянуто і допущено до захисту

на засіданні кафедри англійської філології

протокол №__ від “__” _____ 2024 р.

Зав.кафедри _____ Анатолій ХУДОЛІЙ

Острог – 2024 рік

Зміст

ВСТУП	3
Розділ 1 Теоретично-методологічні засади дослідження локалізації	7
1.1 Наукові підходи до локалізації.....	7
1.2. Жанрові особливості ігор постапокаліптичного жанру.....	11
1.3 Особливості перекладу відеоігор українською мовою.....	20
1.4 Основний алгоритм локалізації.....	28
Розділ 2 Методологічні засади дослідження локалізації	33
2.1. Основні рівні локалізації.....	33
2.2 Доместикація і форенізація.....	40
2.3 Особливості передачі національного колориту ігор.....	45
2.4 Стратегії й тактики при локалізації відеоігри «The last of us».....	52
Розділ 3 Мовностилістичні особливості локалізації ігор	61
3.1 Лексичні особливості.....	61
3.2 Лінгвістичні та стилістичні особливості.....	65
3.3 Аналіз явища “сліпого перекладу”.....	75
3.4 Особливості перекладу авторських неологізмів.....	78
Висновки	83
Список використаних джерел	86
Анотація	91

ВСТУП

Ігрова індустрія розвивається дуже швидко з кожним роком набуває все більше обертів приносить значні прибутки. Відеоігри давно стали досить популярним видом приємного проведення часу. Такого роду успіх був би просто нереальним без адаптації мови й культурного контексту ігор через локалізацію. Само собою цей процес є лінгвістичною та культурною видозміною відеоігор із наміром зробити їх більш доступними для широкого числа потенційних гравців.

Аби користувачі з багатьох країн мали змогу також отримати задоволення від цікавого сюжету та процесу гри, то ця відеогра має бути адаптована і локалізована для носіїв інших мов. Закономірно, що таке явище як локалізація виникло під впливом глобалізації, саме тому йому притаманна складна природа, це особливо можна проаналізувати дивлячись коли окрему гру локалізують на кілька різних мов і до робочого процесу залучаються багатонаціональні команди.

Для сучасних перекладачів дослідження локалізації це досить нова галузь, і поки ще відеоігри й сама ігрова індустрія розглядаються з погляду академічної громади як не надто вартий уваги і дослідження об'єкт. Попри це наукові дослідження що до процесу локалізації відеоігор сьогодні все більш і більш активно розвиваються і застосовуються в ігровій індустрії й справді неабияк допомагають розробникам та перекладачам у розробці культурно-лінгвістичних адаптацій високої якості для відеоігор будь-яких жанрів, видів та напрямків.

Варто зазначити, що в Україні сучасна ігрова спільнота особливо гостро потребує якісного українського перекладу. Довгий час українська не мала пріоритетності серед загального ринку і переважна більшість міжнародної перекладацької спільноти була повністю переконана, що жителям пострадянських країн і так досить комфортно грати російською. Довгий

час російська вважалася набагато більш пріоритетною мовою для локалізації загалом. Протягом дуже довготривалого періоду це мовне питання не ставало так категорично в галузі відеоігор і перекладу, адже пріоритетний фокус на російську версію для багатьох іноземних розробників дозволяв дуже зменшити затрати на адаптацію. Війна росії проти України сприяла відторгненню російськомовного контенту і зростанню інтересу до українськомовного продукту, і ігрова індустрія не була винятком. Велике число іноземних компаній згорнули свою діяльність та вийшли з ринку РФ, наприклад Ubisoft, Microsoft, Epic Games, Nintendo та CD Projekt Red. Варто зазначити, що крамниця на платформі Steam, все ще продає відеоігри російських розробників, та більше не платить їм відсоток продажів, оскільки вона зобов'язана виконувати настанови накладених на РФ санкцій. [50]

Ми можемо спостерігати що разом із втратою пріоритетності російського масового культурного продукту, люди почали звертати увагу на українськомовні аналоги. Українські користувачі почали надавати переваги фанатським перекладам ігор як Battle of Empires, Deep rock Galactic, Garry's Mod та багато інших, створювати перекладацькі групи та волонтерські проєкти, та працювати навіть над перекладом великих проєктів. Більше і більше великих студій починають додавати українську локалізацію. На сьогодні українська локалізація вона ще досить далеко від рівня основних європейських мов які є лідерами на ринку, так як досить довго вона лишалася в тіні та не розвивалася як не пріоритетна.

Актуальність дослідження спричинена малою дослідженістю теми локалізації, стратегій і способів перекладу відеоігор з погляди української локалізації. Станом на сьогодні ігри – це популярний вид дозвілля по всьому світу. На цей момент ми можемо спостерігати що ігри мають не лише розважальну роль, а й свого роду навчальну і виховну функцію.

Процеси глобалізації спричинили небувалий ріст важливості ролі інтернаціональної комунікації. Хочеться наголосити на недостатній дослідженості теми в перекладознавчій теорії. Питанню дослідженню перекладу ігор присвячені численні наукові роботи науковців Б. Есселінки[35], Г. Чендлера[32], К. Мангірона [47], Ю. Онищенко [16], М. Бернала-Маріно[29], М.Охаган [52], та інших.

Мета дипломної роботи – це дослідити характерні особливості локалізації й перекладу англomовних ігор для українського користувача, проаналізувавши основні стратегії та труднощі локалізації на прикладі американської комп'ютерної гри «The Last of Us».

Для досягнення поставленої мети були поставлені такі **завдання**:

- проаналізувати поняття локалізації;
- схарактеризувати особливості локалізації згідно з специфікою жанрів;
- окреслити складнощі, з якими стикаються при перекладі відеоігор українською;
- дослідити алгоритм локалізації;
- схарактеризувати особливості реалізації української локалізації у відеоігрі «The Last of Us».

Об'єктом дослідження є американська відеогра «The Last of Us».

Предмет дослідження – основні характерні особливості української локалізації відеоігор. Основні перекладознавчі проблеми при локалізації українською.

Матеріалом дослідження є відеогра англomовна й україномовна версії «The Last of Us».

Методи дослідження:

- порівняльний метод для визначення точності перекладу одиниць тексту, зіставлення оригінальних текстів гри з їх аналогами;
- описовий метод для відбору, систематизації та опису матеріалу;

- метод контекстуального аналізу для дослідження змін форми й змісту при замінах тексту оригіналу еквівалентним текстом перекладу;
- метод мовностилістичної інтерпретації.
- системний метод для систематизації й створення узагальненої моделі локалізації;

Наукова новизна полягає в тому, що в дослідженні було проведено комплексний аналіз тактик та підходів перекладу відеоігор з англійської на українську на матеріалі відеогри «The Last of Us». У роботі комплексно досліджено специфіку локалізації. Вибір матеріалу зумовлено такими чинниками як: 1) гра вийшла доволі недавно 2) гра все ще активно підтримується розробниками і фанатською базою гравців 3) гра має офіційну схвалену розробниками українську локалізацію.

Теоретичне значення роботи дослідження робить вклад в розвиток теорії перекладу та локалізації.

Практичне значення в тому, що у дослідженні представлений детальний аналіз сучасної української локалізацій, практики і алгоритми яких перекладачі мусять дотримуватися під час локалізації, і що робити аби уникнути якомога більше помилок. Результати роботи може бути використано як теоретичну базу для інших досліджень.

Структура роботи.

У вступі окреслено основну мету, завдання, та предмет дослідження. Також у вступі було описано методи та актуальність цієї магістерської роботи. Загалом вступ описує нам чому ця сфера дослідження є перспективною та в чому полягає новизна, та практична користь цієї роботи.

У першому розділі ми бачимо опис всіх теоретичних матеріалів використаних для цієї роботи. Ми бачимо їх ґрунтовний виклад та аналіз.

У другому розділі ми бачимо дослідження методології перекладу на основі гри “The last of us”, стратегій та тактик до яких частіше за все вдаються локалізатори. Також там представлено основні ефективні та неефективні прийоми адаптації до культурного контексту.

У третьому розділі ми бачимо практичну частину дослідження гри, яка містить в собі лексичні, лінгвістичні та стилістичні особливості. Особливу увагу присвячено адаптації авторських неологізмів та аналізу явища “сліпого перекладу”.

У висновку підведені підсумки дослідження, що вдалося виявити в процесі роботи, завдання які було виконано під час роботи над магістерською, узагальнення роботи.

У списку використаних джерел представлені роботи інших науковців якими послуговувалися під час роботи.

В анотації дослідження коротко описана тема дослідження, науковий керівник та авторство.

Розділ 1 Теоретично-методологічні засади дослідження локалізації.

1.1 Наукові підходи до локалізації.

Локалізація – це процес мовної та культурної адаптації продукту. Це робиться для продажу товару для цільової аудиторії носіїв іншої мови. Відеоігри є продуктом адаптація якого пов'язана з аналізом гри з точки зору різних галузей культурологія, лінгвістика, психологія, комп'ютерна інженерія, перекладознавство та ігрові студії. Ігрові студії це нова дисципліна спеціально присвячена вивченню ігрової індустрії й перекладу. Інтерес наукової спільноти до дослідження ігрової індустрії з погляду перекладознавства довгий час був на низькому рівні [3, 67].

Станом на сьогодні є великий обсяг досліджень що до локалізації, ця література фокусується переважно на описі основних функцій і аналізу алгоритмів і тактик. Певні дослідження зосереджуються також на інших аспектах як культурна адаптація і перекладу гумору [54]. Але з іншого боку відносно мала кількість літератури присвячено тому, що дозволило б закласти міцну теоретичну основу для цього жанру перекладу. Те ж саме ми можемо сказати й про вивчення ігор загалом. Також все ще не є вирішеним питання термінології що до точного опису цього типу перекладу [3, 67-68].

У своєму дослідженні Чендлер послуговується терміном «локалізація ігор», досліджуючи не тільки сам переклад, але й суміжні процеси, як адаптація соціокультурного контексту, психологічного аспекту героїв, загальної атмосфери та інші юридичні та маркетингові процеси [32,251-256].

В контексті мовних трансформацій, які є залученими в рамках процесу адаптації, Бернал Меріно розглядає термін «переклад» як найбільш адекватний та релевантний. Він заявляє також, що термін «локалізація» є доречним у галузі, хоча також мало б сенс використовувати поняття

«лінгвістична локалізація» і «культурна локалізація», коли мається на меті мовний переклад [29,30-32].

Що стосується підходу Манрігона та Охагана, вони досліджували термінологічні варіанти з різних сторін, наголошуючи на поширеній академічній дискусії щодо питань: чи поняття локалізація охоплює поняття переклад, як стверджує індустрія? чи переклад є ширшою концепцією, що охоплює локалізацію? Загалом вони сходяться на думці й використовують спільний термін «локалізація гри». Це термін що визначає загальну практику локалізації ігрового продукту орієнтованого на закордонного користувача. Вони використовують також й термін «переклад гри» як взаємозамінний, якщо говориться про модифікації з текстом проведені перекладачами [47].

Дослідник Ренфорд має цікаві міркування що до найбільш відповідного терміна, підкреслюючи, що «локалізація ігор» це крок назад в дослідженні цього типу перекладу. З погляду цього терміна відеоігри це тільки продукт адаптований до потреб цільової аудиторії, а не форма мистецтва, якою вони і є з самого початку [54].

Своєю чергою також варто зазначити що Манрігон вважає, що «локалізація ігор» це не вузький термін. Цей термін охоплює цілий спектр тем і галузей, які пов'язані з іншими сферами перекладознавства. Вона наголошує що термін «локалізація гри» починає міцно закріплюватись в наукових та академічних колах. Також вона наголошує, що необхідні ґрунтовніші дослідження. Вона також підкреслює: “Концепція локалізації ігор в загальній картині мовознавства все ще є досить незрозумілою” [46, 189-192].

Деякі дослідники розглядають локалізацію як гібридний вид перекладу через те, що вона охоплює в себе багато інших жанрів перекладу, а найбільше локалізацію програмного забезпечення. Також вона охоплює

такі жанри як аудіовізуальний, літературний та технічний переклади. Проте попри той факт, що вже існує багато досліджень у сфері локалізації ігор, але можна сказати, що це і донині, недостатньо досліджена тема. Все ще є гостра нестача практичних прикладів, які б допомагали науковцям сформулювати чіткі алгоритми і стратегії з приводу подібних питань, як тенденції локалізації, переклад культурних реалій і гумору. Крім цього, є все ще не дуже багато наукових робіт по темах, як термінологія локалізації, соціоідеологічні питання, та цензурування [13].

Ще одне питання, що викликає інтерес дослідників, це креативний вклад, який роблять перекладачі ігор у своїй роботі порівняно з перекладачами інших галузей. Це питання також сьогодні все ще не має достатньої уваги та ґрунтовного дослідження [16].

Також за словами Манрігона, наукові роботи, що досліджують явище адаптації гри з точки зору перекладачів, мають змогу більш детально окреслити роль перекладача, його значення для творчих процесів та стратегію прийнятих рішень під час праці [16].

Як ми можемо побачити в роботах Охагана, є досить мало досліджень проведених з кардинально іншої перспективи, зосереджених на сприйнятті локалізації та культурного контексту з точки зору користувача [52].

Шалданха і Обраєн стверджують, що методи дослідження адаптації ігор у найближчому майбутньому будуть ставати все більш і більш розвинутими, і зможуть виділити все більш і більш ефективний алгоритм якісного дослідження відеоігрового продукту [55,16-17].

Існують наступні рівні локалізації:

- 1) *Книги, упакування та різного роду текстові документи:*
Першочерговий етап до якого входить локалізація текстів на обкладинці, етикетках, посібниках, або документації. Цей тип застосовується в більшості для швидшого і дешевого поширення гри

в регіонах, в яких користувачі в своїй переважній більшості знають, розуміють та добре сприймають мову оригіналу [35,1-24].

- 2) *Часткова адаптація контенту.* Ґрунтовніший рівень коли локалізується внутрішньоігровий текст, проте аудіофайли лишаються мовою оригіналу, зазвичай з метою економії [35,1-24].
- 3) *Повна адаптація контенту.* Найбільш ґрунтовний та детальний рівень адаптації коли виконується локалізація текстового та аудіо контенту. Полілоги та монологи також отримують озвучку мовою цільової аудиторії. Цього роду локалізація як правило застосовується тільки в ігрових проєктах з колосальним бюджетом. Ця локалізація виконується для країн і регіонів, з великою кількістю потенційних гравців [35,1-24].

У моїй роботі я проводила дослідження поняття «локалізація» як нове та цікаве для дослідження явище з точки зору перекладу та загальної ігрової індустрії. Це питання дуже впливає на розробку якісного контенту і на його подальше просування в певній країні чи регіоні. В більшості випадків при дослідженні перекладу розглядається сам «переклад», маючи на увазі дослідження відтворення тексту мови оригіналу мовою цільової аудиторії. Надалі в роботі такі терміни як «локалізація» і «переклад» будуть нести синонімічне значення [30,25-26].

Підсумувавши це питання ми можемо сказати що хоча дослідники і мають певні дискусії щодо правильності того чи іншого терміна, але це питання приваблює все більше і більше уваги. Проаналізувавши значення термінів якими оперували науковці у своїх роботах, ми можемо стверджувати що терміни «локалізація» і «переклад» можуть бути в цілому взаємозамінними, в контексті адаптації комп'ютерних ігор та програмного забезпечення загалом.

1.2. Жанрові особливості ігор постапокаліптичного жанру.

Сьогодні постапокаліптичний жанр набув неабиякої популярності. Цікавість до такого роду тематики зросла в кінці 20-го століття. Ця тема досягла свого піка цікавості після релізу таких ігор як *Matro*, *Stalker*, *Fallout New Vegas*, *Left4dead*, *The Last Of Us*, *Red Dead Redemption*, *Half-Life* та інших. Подібний програмний продукт зосереджений на передачі всесвіту який зазнав великої кризи, краху звичного порядку речей, катастрофи, яка знищила всю людську цивілізацію в планетарному масштабі, та завдала незворотних змін для соціальної структури загалом. Подібна тематика — це справді глибока основа художнього задуму, і варто також зазначити що вона багато в чому визначає стиль, загальну атмосферу, особливості лексики та те як гравець буде взаємодіяти з ігровим світом [11].

Що до основного алгоритму ігрового процесу притаманного такому жанру то можна стверджувати, що такого роду відеоігри як правило фокусують гравця на виживанні в нових реаліях повністю зруйнованого колишнього суспільства. Користувач час від часу стикається обличчям з суворою реальністю та часто є змушеним робити нелегкий вибір між розвідкою місцевості, боротьбою за ресурси і взаємодією з іншими персонажами. Варто пам'ятати що в цьому жанрі, кожне рішення, або неправильне слово буде мати досить серйозні наслідки. Також не варто забувати і про моральні дилеми з якими стикається користувач [11].

У грі *The Last of Us* користувач може контролювати тільки Джоела переважно. Це персонаж, який старається вижити і побудувати нове мінісуспільство на руїнах колишнього світу який був майже повністю знищений вірусною пандемією. Завдання користувача, перевіряти пошук ресурсів, укриттів і боротьбу з ворогами. Гравці в грі повинні боротися як зі зараженими так і з здоровими людьми. Позаяк основна ціль гри — це

виживання. Користувач повинен постійно бути в пошуку припасів, їжі чи води, медикаментів, зброї. Гравець повинен робити вибір між насильством і дипломатією. В грі є багато персонажів які можуть мати широкий спектр взаємодії з гравцем. Вони можуть допомагати, або стати ворогами [3, 78].

Дякуючи подібному користувач перебуває безперервно в стані напруженості і відчаю, тому що гравець постійно бачить приклади, того що навколишній всесвіт майже повністю є втраченим і повністю безнадійним. Це впливає на всі ігрові аспекти, починаючи з особливостей комунікації і закінчуючи тим як гравці взаємодіють з предметами і іншими персонажами в середині гри. Позаяк *The Last of Us* є грою з досить глибокою ідеєю, кожне прийняте рішення користувача є вирішальним і впливає на подальший розвиток подій. Це робить процес гри більш емоційним, напруженим і трудомістким [34].

Під час проведення локалізації ігор українською мовою, варто не тільки передавати чітко і дотримуватися точності термінів та лексики, але й передавати загальну атмосферу постапокаліптичної реальності. У грі загалом є ми можемо помітити багатий спектр термінології, яка характеризує реалії світу після апокаліпсису — занепад суспільства та його деградація, інфікування, зомбі, інфіковані, ресурси та інше. Локалізатор повинен застосовувати найбільш підходящі варіанти тієї чи іншої присутньої у грі термінології, яка не тільки повністю і зрозуміло відображає контекст, але й звучить досить природно для користувачів українського ринку [13,153].

Що до тематичної складової цього жанру то тут ми бачимо дуже багато деградації старих суспільних установок та багато відверто складних моральних дилем. Найбільш яскрава характеристика цього жанру це дуже великий фокус на моральних дилемах та розпаду суспільних норм та структури. Коли цивілізація гине то будь-які моральні норми скоріше за

все так чи інакше будуть набагато слабшими або повністю знівельованими. Персонажі часто досить постають перед вибором між життям і смертю. Апокаліпсис як правило дуже сильно впливає на такі буденні для людей поняття, як розуміння, чесність, підтримка, довіра, співчуття та честь [18, 123-124].

В грі *The Last of Us* основний акцент сфокусований на одному основному питанні. Що таке бути людиною тоді коли цивілізація і суспільство стерто з лиця Землі, а ті хто вижили намагаються вижити будь-яким способом. Але загалом крім основного фокуса є також багато репрезентованих проблем. Наприклад, проблема тяжких моральних дилем, коли є потреба зробити вибір між тим аби врятувати одну окрему людину, або цілу команду. Подібні моменти коли гравець має потребу ризикувати в який певний момент життям аби когось врятувати, вони всі є складниками процесу гри. Подібні речі, які відносяться до складних моральних або етичних виборів, потребують якісної і детальної адаптації, оскільки від якості перекладу в такі моменти залежатиме те, наскільки якісно буде передана атмосфера крайньої важливості прийнятого рішення, залежатиме те як гравці українського ринку будуть сприймати готовий програмний продукт [5,277-278].

Група локалізаторів повинна віднайти способи відтворення моральних аспектів і емоційного навантаження, яке було вкладене в кожную розмову чи роздуми, в кожную ситуацію. Це відноситься не тільки до лексики, а й до тону, інтонації та стилю мовлення, позаяк подібному ігровому продукті досить часто можна побачити не просто відверте та відкрите насильство, але й глибоку психологічну напругу[3,73-75].

Що стосується ігрового світу та його атмосферності то, ігри подібної тематики, відрізняються високим рівнем інтересу до зображення атмосферності постапокаліптичних руїн цивілізації. *The Last of Us*

пропрацює таку атмосферу досить детально через такі речі як: ігрова графіка, музичний супровід, звукові ефекти, ландшафти. Поєднання цих речей в сумі утворює почуття розпачу, кризової ситуації, безнадійності і безпорадності. Це в тому числі також надає користувачеві почуття, що він чи вона зараз є частиною вже не колись живого жвавого всесвіту, а мертвих руїн колись процвітаючої цивілізації. Це не в останню чергу набуває багато в чому вирішально важливого значення для процесу адаптації гри, позаяк є необхідність відображати не лише контекст текстовий, але також й емоційний, наприклад як емоція радості, безпорадності, розчарування тощо. Якщо сказати коротко, то загальний настрій, який є продиктованим переконаннями про остаточно знищене минуле та майбутнє [5,277-278].

Внутрішній всесвіт гри подібного жанру буде транслювати гравцеві не лише фізичний, а й морально-психологічний занепад. Повний занепад як правило змальовується через зруйновані будинки, містечка, села, знищені плани та мрії, закинуті будівлі. Автори відеогри досить активно застосовують подібні деталі, аби зробити для гри глибокий підтекст. Це повноцінно сприяє передачі труднощів та трагедії світу який пережив апокаліпсис. Вагомим тут також буде адаптація всіх подібних деталей, та визначних рис, аби не тільки змальовувати гравцям факти, а також вибудувати такого роду атмосферу для “повноцінного занурення” українських користувачів в готовий продукт [10].

При адаптації вагомим є те, що українська локалізація повинна зберегти та передати почуття тотальної руйнації, безпорадності, порожнечі та відсутності надії. І цими всіма почуттями так чи інакше перенасичений ігровий простір тому персонажі часто стикаються обличчям до обличчя з подібними думками. Для локалізації є в край важливо зберегти емоційно смислове навантаження та задум оригінального контексту. Тут є потреба не

лише в адаптації лексики, а й у врахуванні соціокультурної та морально психологічної різниці, поміж англійським та українським суспільством [10].

Далі я б хотіла згадати тему насильства в ігровому просторі. Для ігор подібного жанру це своєю чергою важлива частина ігрової структури. У подібних відеоіграх жорстокість та насильство є невід'ємною частиною життя гравців, позаяк це є простою виправданою потребою за для виживання в новоспеченому безжалісному всесвіті. В грі *The Last of Us* жорстокість це не просто спосіб оборони себе і своїх, а й засіб взаємодії з навколишнім світом та іншими людьми. Гравець вимушений захищати себе від того ворогів, та втікачів. Користувач завжди знаходиться в певного роду моральній дилемі що до того, чи була цього разу в цій ситуації жорстокість виправданою чи ні [37,139-174].

Локалізація внутрішньо ігрових діалогів та моментів з залученням жорстокості, та насильства потребує ретельності та уваги. У нашому національному контексті жорстокість у відеоіграх як правило розглядається з точки зору установлених соціокультурних норм. Група локалізаторів мусить пам'ятати про необхідність в неабиякій обережності з тим, як деталізовано зобразити інтенсивність насилля подібних епізодів, дотримуючись передачі та збереження аутентичної загальної атмосфери гри. Важливо також не перестаратися у зображенні відвертих сцен подібних проявів жорстокості та насильства [3,73-75].

Отож хотілося б також зазначити дещо що до технічно культурних бар'єрів і їх ролі для адаптації ігор. В першу чергу хотілося б зазначити що це певні деталі соціокультурного характеру які можуть створювати багато проблем на етапі перекладу. Вони пов'язані з потребою локалізації ігрового всесвіту, який наприклад, побудований на західній (американській) культурній базі, до українських гравців і їх реалій. Постапокаліптична

тематика як правило відображає різні культурні, соціальні та політичні аспекти життя “Західного” суспільства. Адаптація подібного продукту потребує прискіпливої уваги до локалізації реалій і культурних кодів. Вони повинні бути зрозумілі й прийняті українською аудиторією [37,303].

Локалізація завжди стикається з багатьма викликами, такими як адаптація культурного контексту. До адаптації культурного контексту можна віднести багато речей, від історичних та релігійних реалій до адаптації сленгу та ідіом. Ігри подібної тематики як правило володіють широкою системою унікальних термінів та сленгових виразів. Як правило вони повністю відповідні характеру знищеного всесвіту. Наприклад, у *The Last of Us* є багато сленгових виразів, якими послуговуються персонажі задля зображення різноманітних складників їх середовища. Локалізаторам потрібно пристосувати цей сленговий вираз до української так якісно, аби фраза чи репліка не звучали дивно, або неприродно для аудиторії. Також своєю чергою треба пам'ятати також про збереження загальної внутрішньоігрової атмосфери переповненої жорстокістю, розчаруванням, безсиллям, безнадійністю, званням до насильства та знищення [12].

Оскільки аудиторія України, досить прискіплива що до культурних відмінностей та культурного контексту, часто буває виникає потреба в вигадуванні внутрішньо ігрових неологізмів, які позначають ті чи інші локальні ігрові реалії. Важливо буде зазначити, що подібного роду постапокаліптичний ігровий всесвіт *The Last of Us* як правило має власну характерну «постсуспільну» систему побудови комунікації. Вона передбачає слова терміни, що стосуються катаклізмів, епідемій хвороб, гострого соціального занепаду та глобального занепаду суспільства як такого. Тоді коли певні терміни володіють прямими відповідниками в українській мові, то інші терміни вимагають вигадування нових. Все це робиться аби створити легке сприйняття гри гравцем [52].

Також хотілося б ще додати і про важливість передачі психологічного аспекту. Адаптація емоційного навантаження різних ситуацій та персонажів є дуже вагомою частиною процесу локалізації гри. До цього можна зарахувати діалоги, які як правило є емоційно переповненими і психологічно навантаженими в подібного роду іграх. В грі *The Last of Us*, ми можемо прослідкувати те, як той чи інший персонаж проходить багато внутрішніх трансформацій та бореться з величезним психологічним стресом. В цій грі представлено все: втрата членів родини, коханих, травматичні спогади, спогади про суперечливі моральні дилеми та прийняті рішення, жорстокість та важкі умови для виживання. Це допомагає зобразити дуже вагомні сюжетні контексти. Їх потрібно також зобразити в перекладі таким чином, аби не втратити емоційне навантаження сцени [12].

Під час процесу локалізації варто зображувати не тільки пряме значення в тому чи іншому діалозі, але також і емоційне навантаження, яке несе кожна фраза чи вираз в оригіналі. Якщо коротко, то в українській локалізації мусять бути застосовані такі ж або наближені, емоційно забарвлені вирази, аби зобразити повний спектр почуттів героїв. Наприклад для персонажів гри є досить характерними емоціями: смерть близької людини, безпорадність, розчарування, надія, боротьба та жага виживання [46,195-196].

Локалізація займається не тільки перекладом текстової частини, але і адаптацією візуальних та звукових фрагментів гри. Іграм цього жанру як правило притаманно створення атмосфери “занепаду світу” за допомогою візуальних та звукових елементів гри. Адаптація має зважати на те, яким чином фрагменти гри, в тому числі сам інтерфейс або музичний саундтрек, мусять бути зрозумілими та прийнятними для української аудиторії. Всесвіт гри *The Last of Us* згенерований з залученням виняткової якості

графіки загального інтерфейсу. Своєю чергою це стимулює почуття беззахисності та безпорадності перед цим небезпечним світом [39,106-107].

Адаптація тексту субтитрів, текстової частини інтерфейсу гри повинна бути такою, аби вона не тільки була функціональною і зрозумілою, а й гармонійною стосовно загальної ігрової атмосфери. Також варто зазначити, що застосування коректних культурних референсів є вкрай важливим. Неправильний підхід до цього аспекту може підірвати сприйняття користувачем середовища гри і викликати сильне відчуття дисонансу [46,195-196].

Також варто зосередитися також і на звуковій частині локалізації, позаяк вона зазвичай вміщає в собі особливо специфічні моменти. І їх також треба локалізувати згідно з культурними реаліями. Наприклад, музика боротьби, звуки які продукують зомбі-мутанти, емоції персонажів. Все це характеризується специфічним емоційним забарвленням, які мають бути описані за допомогою тексту під час адаптації. Користувач повинен відчути такий рівень напруги, яка була б відповідною оригіналу [35,2-3].

Локалізація стикається з низкою проблем і один з їх видів це проблеми адаптації культурних особливостей. В разі якщо для американського ринку подібний жанр як правило представлений через зображення дефолту устрою США чи Заходу, то для наших місцевих користувачів це загалом може бути дещо не таким зрозумілим контекстом. Це стосується особливо моментів, коли якимось чином підіймаються політичні чи соціальні питання, які притаманні нестабільному середовищу, наприклад як тому в якому на цей день перебуває Україна. Завжди вагомим буде зважати на такі відмінності в менталітеті та думок що до суперечливих історичних питань. В цій відеогрі, змальовано руйнацію та повний колапс суспільства, і в такому разі велика кількість складових частин можуть виглядати в

локалізації, ніби вони віддзеркалюють поточну ситуацію в Україні, оскільки українське суспільство зараз переживає в певних моментах схожий досвід через війну, та різноманітні соціальних проблем [27].

Своєю чергою це значить, що певні епізоди гри, епітети, метафоричні вирази можуть бути локалізованими таким чином, аби для української аудиторії вони були легкими для зрозуміння, та яскраво емоційно забарвленими. Адаптований текст мусить зображати не лише зміст контексту, але в тому числі і культурний підтекст. Адаптація ігор це поєднання мовної, та культурної локалізації [45].

Підсумовуючи цей розділ можна сказати що постапокаліпсис як жанр володіє як правило дуже яскравою атмосферою занепаду цивілізації й постійних битв аби вижити. Адаптація подібного роду відеоігор, як наприклад *The Last of Us*, вимагає дуже прискіпливої уваги до найменших деталей. Для локалізаторів дуже необхідно передати все контекстне емоційне навантаження, культурні коди, та унікальність внутрішньоігрового всесвіту, не забуваючи й про адаптацію контексту для хорошого сприйняття українською аудиторією. Основні труднощі локалізації відносяться до перекладу термінології, зображення соціальних і культурних підтекстів, психологічного портрета персонажа і атмосферності гри. Подібного роду жанр потребує досить творчого підходу до адаптації, і особливої уваги до різниці в соціокультурному контексті. Це все потрібно виконувати за для збереження автентичності гри орієнтованої на користувачів, що не володіють мовою оригіналу.

1.3 Особливості перекладу відеоігор українською мовою.

Першочерговим завданням локалізації відеоігор це є коректне зображення контексту оригіналу. Також не варто забувати про те аби брати

до уваги дотримання мовного та культурного контексту аудиторії. Українська володіє багатьма характерними лексичними, граматичними та стилістичними особливостями, які можуть дуже різнитися в порівнянні з англійською. Локалізатори мають брати до уваги такі моменти мову [13,153]:

1. Морфологічні особливості: В українській мові існують відмінки і складні дієслівні форми. Одна з ключових ознак мови це флективність. Під час адаптації потрібно підбирати правильну форму слова залежно від контексту.
2. Лексичні особливості: Не в останню чергу синоніми є важливими для перекладу. Багато слів англійської є багатозначні, і локалізатор мусить підібрати найбільш підходящий варіант, який задовольняє контекст та вимоги.
3. Граматичні особливості: Англійська та Українська мови володіють різними структурами побудови речень та виразів. Вони мають різні правила та алгоритми словозміни. Адаптація певних структур мови потребує неабияких змін і переструктуризації, аби досягти ефекту природності і правильності [3,73-75].

У *The Last of Us*, ми бачимо що вагоме значення мають саме діалоги, саме тому це важливо не просто перекладати речення за реченням але й зобразити характер кожного героя. До прикладу, те як говорить Джоел і Еллі це два кардинально різні стилі. Це контрастне протиставлення мусить також бути зображеним і під час локалізації [18, 123-124].

Однією з багатьох з труднощів локалізації є зображення та передача культурних реалій. Американські відеоігри як правило мають багато деталей, які виражають характерні особливості американської і європейської культур. До цього може відноситися локальні жаргони, норми соціуму, релігійні або політичні референції. Так чи інакше але неправильна

адаптація подібних реалій може бути дуже незрозуміла, в найбільш негативному варіанті розвитку подій це могло б привести до або навіть неприязні для української аудиторії. У подібних ситуаціях локалізатор повинен вирішити, як вони зберігаються пристосувати ті фрагменти до реалій іншої культури [10].

У самій грі ми бачимо суспільство вже після самого апокаліпсису, де гравці намагаються вижити в ворожому всесвіті, який дуже радикально різниться від того всесвіту до якого вони звикли. На прикладі цього продукту ми можемо часто прослідковувати американські культурні коди, наприклад національна символіка, посилання на соціо-культурні реалії та різні інституції. В локалізованому варіанті потрібно приймати рішення що до того чи іншого терміна. Деякі з них є сенс лишити як вони є, але деякі потрібно пристосувати до інших реалій. Подібного роду терміни в локалізації повинні бути зрозумілі для нашої аудиторії [39,106-107].

Також, варто також підняти питання передачі жартів, сарказму та іронії. В грі ми бачимо що стиря та жарти це частина особистості персонажів. Та гумор, що сприймається добре в оригіналі, може збивати з пантелику українських користувачів. В такому разі, варто брати до уваги різницю в культурі та менталітеті. В такому разі гумор або пристосовують до цільової мови або підбирають українські відповідники [27].

Технічна частина локалізації складається не тільки з перекладу текстової частини гри, але й елементів графіки та звуку. Найбільшою проблемою цього роду адаптації є робота з інтерфейсом. Графічний текст, який залучений до інтерфейсу, як правило характеризується лімітованою дозволеною кількістю знаків. Наприклад, українські слова і вирази можуть бути довшими і не вміщатися в кожне окреме поле відведене для цієї фрази в інтерфейсі. В такому разі цей процес потребує коригування[45].

Отож якого роду переклад відноситься до технічного:

1. Адаптація текстових частин інтерфейсу: Наприклад, інвентар, команди, меню, кнопки, варіанти реплік в діалогах і інше. Всі ці частинки потрібно пристосувати українською. Українській як правило зазвичай притаманні більш довші слова та вирази, що може вимагати від локалізаторів додаткової роботи. В такому разі вони вдаються до скорочення слів і речень або підбору синонімів. Дуже важливо для інтерфейсу аби текст відповідав заявленим вимогам.
2. Текст субтитрів та дубляж: Адаптація тексту субтитрів мусить бути точною та пасувати до звукового та відео контенту. В ситуації з *The Last of Us*, персонажі часто кажуть про складні дилеми та дуже психологічно важкі та емоційні моменти. Текст субтитрів повинен не лише зображувати контекст, але й також зображати психо-емоційний контекст реплік персонажів.
3. Обмеження: Часом в процесі адаптації перекладачі стикаються з низкою проблем з приводу технічних лімітів. Наприклад, це може стосуватися того як потрібно розмістити текст перекладу коли простор екрана є досить обмеженим. Це завжди створює додаткову роботу для перекладачів так як вони повинні досфгнути найбільш ефективнішого розміщення графічних частин гри [59, 17].

Не в останню чергу важливим буде наголосити на перекладі жанрових термінів. Подібні жанрові терміни є досить унікальними для різних типів відеоігор. У ситуації з *The Last of Us*, так як гра є яскравим прикладом жанру постапокаліптики, вагомим було б зазначити що такі терміни як типи зомбі, зброї, броні, ресурсів, стадії зараження є тими характерними для цього стилю термінами [54, 28-34].

Розглянемо інші приклади:

Clickers – Сліпі інфіковані які розвинули навички ехолокації. В цьому разі ми можемо стверджувати що слово «Лускун» це пряма калька з

російської. Оригінальна назва описує поведінку, а переклад — біологічні особливості підвиду. [23]

Fireflies - це свого роду група повстанців яким також необхідна особлива увага. Цей термін не має прямого аналогу в українській і якщо просто робити дослівний переклад то цей термін буде досить не простим для сприйняття. В подібних ситуаціях локализатори повинні прийняти рішення, як краще вчинити чи вдатися до прямого перекладу, чи лишити це слово в його оригінальному варіанті, чи вигадати кардинально нове. Ці всі прийоми застосовуються аби зробити контекст легким для сприйняття українським користувачам. У ситуаціях, коли потрібно передати загальну атмосферу відеогри, подібного роду слова повинні бути пристосовані до контексту або повністю замінені. Це робиться з метою звучати природно в контексті гри [29,32-35].

Не менш важливим аспектом перекладу гри є емоційно-психологічне навантаження. Після проходження гри *The Last of Us* можна з впевненістю стверджувати що грі притаманний філософський сюжет та основний фокус на психологічному стані героїв, їх стосунках між собою і морально психологічному портреті персонажів. Позаяк ми можемо бачити велику кількість суперечливих та морально тяжких моментів. Гравці під час при стикаються обличчям з багатьма втратами, трагедіями, викликами тощо., І як наслідок, адаптація в такому разі також повинна бути емоційно забарвленою. Локализатор повинен звертати багато уваги на те, як ефективно та зрозуміло зобразити емоційно-психологічний стан героїв. Це важливо аби українські користувачі мали можливість відчувати той самий емоційний посил, який задумував автор в оригіналі [39, 96-103].

Необхідним також є дотримання балансу поміж прямим перекладом і емоційним навантаженням реплік. Локализатори мусять зважати те що, окремі герої в грі *The Last of Us* володіють власним і досить особливим

мовним стилем. Мовний стиль відображає характер, минулий досвід і поточний психоемоційний стан. До прикладу, якщо ми говоримо про Джоела. Він досить вимогливий та грізний. Його мовленню як правило притаманні коротенькі вирази. Загалом він досить прямолінійний і це ще одна характеристика його мовлення. З іншого боку якщо говорити про, Еллі, можна сказати що вона наймолодший і найбільш емоційний герой. Їй притаманне більш жваве і бадьоре мовлення [5].

Це є дуже вагомий фактор не тільки для підтримки автентичності, але й, для того аби надати користувачеві відчуття повного занурення в гру та сюжет. Локалізатори мусять прискіпливо відноситися до роботи з подібними деталями та емоційними інтонаціями та підтекстом. Це необхідно аби діалоги виглядали природними як в оригіналі [3, 67].

Правильна адаптація сленгу - це можна сказати що одна з основних найбільших труднощів при локалізації українською. Подібні слова і вирази варті уваги оскільки, вони досить часто зустрічаються в грі. Варто зобразити не лише контекст через прямий переклад, але й атмосферу. Це не так просто зробити так як необхідно при цьому залишити мовлення героїв природним до оригіналу. Як наслідок, локалізатор мусить використовувати різні підходи та прийоми, як, вигадування неологізмів чи пристосування соціо-культурних реалій [5].

Переклад ідіом та стійких словосполучень це досить тяжкий виклик для локалізації. Як правило це ті вирази які не мають буквальних відповідників в цільовій мові. Загалом їх буквальний переклад сприймається неприродно іноземною аудиторією. Якщо проаналізувати гру то ми можемо побачити досить велику кількість подібних фраз. Як правило їх адаптація може бути досить трудомісткою. Переклад деяких подібних фраз частіше за все є зрозумілим тільки з точки зору контексту оригінальної культури. Подібного роду завдання потребує від локалізатора професійних

лексичних знань, і хорошого розуміння культурного контексту країни розробника [47].

Приведу приклад, фраз: "*I'll take care of it*" або "*You gotta be kidding me*". Ці фрази технічно можуть бути адаптовані дослівно. Тоді в переважній більшості ситуацій це звучало б природно для нашого ринку. Локалізатори мусять час від часу заміщати подібні вирази на куди більш культурно адаптовані. Це необхідно за для збереження смислового та емоційного навантаження. Варто було б також взяти до уваги той факт, що жаргон та ідіоми мають широку регіональну варіативність. Саме тому власне під час адаптації гри українською, є сенс звертати увагу на специфіку діалектів та мовні варіанти [47].

Звуковий супровід це дуже важлива складова ігрової атмосфери. В *The Last of Us* звуковий супровід в переважній більшості і створює ту гнітючу і прекрасну атмосферу постапокаліпсису. В першу чергу завдяки музиці ця атмосфера лишається з користувачем протягом гри. Будь якого роду локалізація ігрового продукту, мусить містити в собі також адаптацію аудіо та відео частини гри.

Також варто зазначити такий важливий фактор локалізації як якісна синхронізація субтитрів та реплік. Це важливий момент так як вони часто мають дещо не прості емоційні моменти. Локалізатори мусять піклуватися, про те аби субтитри не лише повністю співпадали з тим про що герої говорять, але й гармонічно співпадали з іншими ігровими звуками [46, 189-192].

Помимо цього, в деяких ситуаціях якісна адаптація може вимагати коригування певних частин відео та аудіо. До прикладу, коли в оригіналі герої вдаються до співу або певих фраз та виразів, яким притаманні потужні культурні або історичні значення. В такому разі в українській локалізації може з'явитися потреба замінити ці фрагменти на інші з більш

зрозумілішим контекстом для користувачів українського ринку. В будь-якому разі це потрібно робити не вносячи особливих правок до загальної атмосфери відеогри [36, 21-24].

Вагомою характерною рисою адаптації *The Last of Us* була потреба зобразити емоції та психологічну складову персонажів. Це перекладачі зуміли зробити за допомогою інтонації, тону, вибору емоційно забарвлених слів. Цьому продукту притаманна дуже виразна емоційно-психологічна наповненість. Саме тут велику роль відіграє кожне особисте рішення користувача. Будь-яке слово може мати важливе значення для подальшого розвитку подій. Основна задача для локалізаторів заключається в тому, аби відобразити ці всі моменти в перекладі [32, 251-256].

Скажімо, у ситуаціях контраверсійних і морально виснажливих дилем, смертей, катастроф та горя, варто не лишень надати значення тому чи іншому слову, а й передати емоційний посил персонажа і всього діалогу. Аби цього досягти як правило застосовують вирази, які володіють не тільки прямим значенням, а й вагомих емоційним посилом. Наприклад, неприхований гнів, розчарування, та жаль мають бути передані у варіанті локалізації так, аби користувач був в змозі пропустити цю ситуацію через себе та відчувати її важкість [3, 67].

Підсумувавши вище зазначене, можна сказати що локалізація українською — це досить трудомісткий та багаторівневий процес, що потребує неабиякої зосередженості на мовних, культурних, технічних і емоційних аспектах. У ситуації ж з *The Last of Us*, то зображення загальної атмосфери постапокаліпсису, емоційного посилу, та характерних особливостей персонажів, було одним з найважливіших цілей адаптації. Позаяк ігри як правило є поєднанням різноманітних жанрів, то така велика робота як локалізація потребує чималих зусиль для того аби передати та

пристосувати до сприйняття цільовим гравцем цілу низку культурних кодів та технічних моментів.

Локалізація українською як ніщо інше вимагає творчого підходу. Це допомагає передати ідентичність продукту, в той самий час пристосовуючи гру до характерних особливостей українських культурних реалій. Лише з допомогою ретельної та кропіткої роботи на всіх рівнях адаптації продукту можна досягти справді хорошої якості локалізації. Це те що робить ігри не лише лешими для сприйняття, а й емоційно забарвленими для української аудиторії користувачів.

1.4 Основний алгоритм локалізації.

Основний алгоритм перекладу є досить простим по своїй структурі, але трохи трудомістким [29,32-34].

Загальний алгоритм нараховує кілька основних етапів:

1. Ознайомлення;
2. Збір матеріалу та оцінювання;
3. Переклад основного матеріалу;
4. Адаптація інтерфейсу;
5. Зібрання, зшивання всього матеріалу до купи в один продукт;
6. Лінгвістична та функціональна перевірка;
7. Фінальна презентація продукту [39, 96-103].

Отож проаналізуймо ці етапи детальніше:

1) Ознайомлення. У відеоіграх є багато легенд, історій, та сюжетних ліній, в тому чи іншому ігровому контексті. Загалом найперше що треба зробити це ознайомитися з матеріалом. Треба аби локалізатори зіграли в гру для ознайомлення з продуктом, аби зрозуміти її основні аспекти. Команда має одержати базову інформацію, що може покращити якість перекладу і полегшити роботу для перекладачів. Також це можна зробити

через коментарі й рекомендації що до перекладу від авторів оригіналу або також через особисті зустрічі з розробниками [5].

Основний план дій під час ознайомлення це:

1. Характеристика потенційного користувача гри. Характеристика статі, віку, вподобань, дизайну відеоігор, які більше апелюють до цільового гравця. Також основна інформація про регіон, у якому живе цільовий гравець, зразки іншого роду подібного продукту, які мали успіх, великий заробіток та будь-яку іншу інформацію, що може сприяти утворенню набагато кращого розуміння соціокультурного контексту гри [3, 67].

2. Вимоги й рекомендації що до оформлення тексту та форматування. Вимоги що до великих літер, власних імен та інших слів, стилю, пунктуації, бажаних скорочень та будь-яких інших побажань або рекомендацій щодо форматування ігрового тексту.[32,251-256]

3. Вимоги й рекомендації, що до художнього стилю гри. Відеогра може бути як смішною, так і серйозною. Розділ містить пропозиції та побажання щодо оформлення ігрового тексту. Для перекладача дуже важливо бути обізнаним з такими деталями, що до специфічних особливостей художнього стилю тексту [36, 21-24].

4. Біографії персонажів. Мета цього посібника — це в першу чергу забезпечити повніший контекст і розуміння важливих для сюжету реплік та текстових повідомлень, які так чи інакше продукують і отримують герої [32,251-256].

5. Пояснення тегів і будь-яких конкретних фрагментів коду, відповідальних за передачу і відтворення текстових повідомлень програмного продукту. Це може багато чого змінювати для перекладачів у разі якщо, якщо частина тексту в грі запрограмована відповідно до вибору гравця (наприклад, стать, або ім'я гравця) [3, 67].

6. Уточнення важливих ключових сюжетних реалії всесвіту відеогри, або авторські неологізми, які можуть викликати труднощі під час перекладу [3, 67].

Локалізатори, які добре ознайомлені з усіма цими елементами гри, вони завжди є і завжди будуть якісніше підходити до своєї роботи та прийняття рішень, що впливають на розуміння гравцем того, чи іншого персонажа чи ситуації. З подібним розумінням вони можуть отримати досить якісно структурований і добре зображений матеріал [55,16-17].

1) Зібрання всіх початкових частин продукту і їх об'єктивне оцінювання. Подальший крок - це збір всіх елементів гри. Цей крок може включати перевірку першочергового ігрового коду, оцінка та застосування заходів, що до уникнення помилок, що можуть стосуватися відхилень з самим кодом. Перекладачі також можуть виконувати свого роду псевдолокалізацію на цьому етапі. Наприклад, якщо оригінальний інтерфейс є досить якісним для розположення тексту цільовою мовою, то перекладачі вдаються до прийому псевдолокалізації [11].

Оцінювання проводиться способом «переведення» інтерфейсу до мовно нейтральної серії символів, натомість замість оцінювання початкового вмісту і контролю помилок, і похибок в інтерфейсі гравця [46, 189-192].

2) Дослідження матеріалів для перекладу і проведення самого перекладу. Подальший етап - це переклад тексту самої гри. Перекласти ігровий текст і розробити графічні та аудіо елементи для аудиторії нелегко [54].

Для команди яка працює над цим важливо мати:

1. Сучасні програмні засоби які дозволяють зосередитися на найскладніших завданнях і автоматизувати другорядні та повторювані завдання [29,30-32].
2. Віддані менеджери перекладацьких груп та компаній, що мають на меті вводити кращі підходи та стратегії перекладу гри.

3. Надійна лінія зв'язку з оригінальними авторами та розробниками, щоб отримати додатковий контекст або пояснення певних ігрових або технічних термінів або елементів інтерфейсу [54].

3) Адаптація інтерфейсу. Гравці цільового регіону мають мати можливість легко орієнтуватися в інтерфейсі. Процес локалізації відеоігор передбачає зміну певних фрагментів інтерфейсу, що варто було замінити задля збільшення ефективності інтерактивної взаємодії інтерфейсу та гравця і для збільшення відповідності тексту на екрані [11].

4) Фінальне зібрання матеріалу в один продукт. На цьому етапі перекладачі поєднують всі частини гри, над якими велася робота. Їх вводять у гру. Збіркою займаються комп'ютерні інженери незалежно від того, чи працюють вони на постачальника послуг, чи ні. Результатом етапу складання є локалізована та адаптована гра [3, 67].

5) Фінальне тестування. Ціль цього етапу — це переконатися, що продукт працює правильно і якісно на всіх рівнях. Лінгвістичне тестування зосереджено на аналізі якості виконаної локалізації. Подібного роду контроль, зосереджує увагу на структурних аспектах гри, на які можуть вплинути зміни в коді гри [11].

6) Остаточна перевірка проєкту замовником. На завершальному етапі замовник отримує фінальну версію проєкту. Фінальний варіант в переважній більшості не є остаточним. Замовник також робить власний контроль з внутрішніми групами багатомовних робітників, які повинні надати об'єктивну оцінку та відгук. Ця команда проводить корекцію готового продукту і виправляє похибки [3, 67].

Ми можемо зробити висновок, що якісна реалізація локалізації відеоігри є дуже тривалим процесом, який вимагає зусиль мультидисциплінарної команди та прямої участі авторів та розробників оригіналу. Кожен із цих

етапів є важливим і ігнорування якогось з цих етапів може призвести до нижчої якості продукту, порівняно з оригіналом [16].

Підсумовуючи ми можемо сказати що в цьому розділі ми досить деталізовано дослідили базовий алгоритм адаптації. Загалом цей алгоритм складається з декількох етапів: підготовка до початку роботи, аналіз оригіналу, переклад, фінальне тестування та інші. Адаптація подібного продукту це не тільки про текстовий переклад, а й культурна адаптація. Це є дуже вагомим моментом під час локалізації англomовного продукту для українського ринку. Наприклад, в ситуації з *The Last of Us*, адаптація вимагає звернути увагу на багато аспектів як мовні бар'єри, специфічні культурні, соціальні і емоційні відмінності в соціо культурному контексті. Загалом весь цей процес передбачає переклад реплік, переклад термінології, дубляж та адаптація інтерфейсу. Цього всього потрібно дотримуватися в роботі з проектом з урахуванням певних меж, які часто з'являються в ході перекладу.

В цілому, якісна адаптація гри вона багато в чому залежить від того наскільки чітко було виконано алгоритм локалізації. Цей алгоритм загалом містить кілька стадій: підготовка, оцінка, переклад, коригування, перевірка та презентація. Цього роду алгоритм сприяє тому щоб якість, зрозумілість, емоційне забарвлення та точність гри були на високому рівні. Це все є дуже ваговою складовою за для автентичності нового продукту оригінальному.

Розділ 2 Методологічні засади дослідження локалізації.

2.1. Основні рівні локалізації.

Переклад ігор подібного жанру, як правило вимагає дуже багато уваги на кількох рівнях одразу: мовному, культурному, технічному та емоційному. Дотримання алгоритму локалізації є ключовим фактором в створенні якісного продукту [61].

Перший рівень локалізації - це мовний рівень. Він є досить очевидним і передбачає переклад всіх текстових частинок гри. Мова це базовий спосіб комунікації гри і доцільність, легкість для сприйняття та відповідність адаптації є кардинально важливими та визначальними задля якісного зображення контексту. Загалом подібні проекти містять цілу низку різноманітних типів текстів: монологи персонажів, діалоги, книги, газети, постери, листи, вивіски, назви предметів та місць, інструкції, описи предметів та явищ, титри, терміни-назви предметів, броні, зброї, ворогів, та ресурсів. Якщо ми говоримо про мовний рівень локалізації в ситуації з грою *The Last of Us*, то ми можемо побачити що в переважній більшості локалізатори переклали тексти українською без особливої втрати в значеннях чи емоційному забарвленні [13].

Характерна особливість цієї гри *The Last of Us* в тому, що в ній є багато не тільки стандартизованих шаблонних для подібного жанру термінів (види броні, типи інфікованих, види вогнепальної зброї), але також сленг. Можна побачити це в характерних виразах і жаргоні, якими послуговуються Джоел та Еллі. Серйозним викликом для локалізатора буде перенесення та відтворення даної характерної риси їх мовлення, переклад авторських неологізмів, неологізмів та термінів, які потенційно будуть незрозумілі для українського ринку користувачів. До прикладу, авторські неологізми такі як "Clicker" або "Runner", які означають стадію зараження

зомбі. Для подібних слів конче необхідний особливий метод адаптації, оскільки наша мова не має подібних до них аналогів [17].

Адаптація у такій ситуації не буде проходити через просте відображення прямого значення, але також потребуватиме точності в відображенні стилю мовлення героїв в їх психоемоційного стану. Це загалом може мати досить потужний ефект на те як гравці сприймають цей продукт загалом [46,193].

Культурна адаптація також є одним з ключових аспектів адаптації. Мова це явище яке ніколи не може існувати в окремо від культурних кодів. Можна стверджувати що вона в них власне і функціонує. *The Last of Us* налічує в собі дуже велику кількість соціокультурних відсилок, які можуть не завжди бути повністю правильно сприйнятими в українській культурі. Таке трапляється в прив'язці до зовнішніх аспектів, наприклад як, обговорювання досить відомих культурних подій, як занурення в контекст соціальних та емоційно-психологічних тематик, які так чи інакше мають певний зв'язок в прив'язці до знищення звичного суспільства, гуманітарної катастрофи та постійної боротьби за виживання [55,20].

Деякі приклади застосування певної специфічної для Сполучених Штатів термінології, соціокультурних кодів чи сатири, можуть дещо збивати з пантелику українську аудиторію. До цього можна віднести гумор, який стосується соціополітичних реалій Америки. І основна складність тут полягає в тому що необхідно перекласти ці вирази так, аби жарти виглядали досить натурально та невимушено в контексті для користувачів з ігрового ринку України. Це буде потребувати не тільки прямої адаптації, а також й заміщення певних соціокультурних відсилок на українські або інтернаціональні відповідники. Ця допомагає зберігати сенс жартів або соціальний контекст який закладав автор [35,1-24].

Варто уваги також теми, пов'язані з жорстокістю, морально етичними дилемами та сценами зображенням насильства. Подібні питання, виживання та моралі які постають у грі *The Last of Us*, зазвичай можуть отримати досить нестабільну та непередбачувану реакцію через різний культурний контекст та різне сприйняття цих питань. Це одна з причин чому перекладач мусить бути уважним до подібного роду культурних відмінностей та характерних рис, аби уникнути негативної реакції в користувачів [30,27-34].

Наступний важливий рівень локалізації це технічний. Він передбачає переклад внутрішньоігрової інфраструктури. Це не передбачає тільки тексти, але наприклад й картинки, аудіо, та відео фрагменти. Адаптація на цьому рівні потребує ретельної уваги до всіх деталей гри, які так чи інакше мають зв'язок з графікою, звуковим супроводом, титрами та інше [30,27-34].

Одна з багатьох найпоширеніших помилок на цьому рівні це "помилка локалізації". Вона з'являється через не однакове число символів в реченнях та виразах різними мовами. В ситуації з українською, то вона як правило потребує набагато куди більше вільного простору ніж англійська. Звичайно це призводить до того, що текст інтерфейсу буде не дуже зручним оскільки він буде занадто довгим. Загалом це є поширена проблема в локалізаторів позаяк це може зрушити візуальну картинку інтерфейсу [35,1-24].

В аналізованій грі *The Last of Us* варто пристосувати також і аудіо звукові елементи та зробити якісне озвучення. Багато аспектів гри сфокусовано на внутрішньому психоемоційному всесвіті героїв, саме тому критично необхідно, аби український дубляж зумів передати таку ж емоційність. не в останню чергу це потребує від перекладачів проведення розрахунків того, як той чи інший звуковий файл буде співвідноситися з мовленням на відео

в грі та субтитрами. Дубляж зазвичай має певні відмінності порівняно з оригіналом [3, 14-28].

Психоемоційний рівень локалізації. Цей рівень є також дуже значимим, особливо для подібних ігор, як *The Last of Us*. Гра. Гра сама собою репрезентує нам велику катастрофу. Це сотні трагедій, втрат та суперечливих морально етичних дилем. Це все так чи інакше показано з ціллю стимулювати значні емоції в користувача. І ця загальна атмосфера напруги має бути відтворена й в процесі перекладу. Локалізатор мусить не тільки передати пряме значення, але також передати емоційне навантаження діалогів [30,26-27].

У грі подібна емоційність представлена особливо в драматичних ситуаціях, коли герої втрачають рідних, борються аби жити і все це відбувається під час постапокаліпсису. В локалізованій версії необхідно передати не лише точність, а також емоційний посил цих ситуацій. Це повинні робити перекладачі для того щоб українські користувачі, мали змогу пережити подібну психологічну напругу, яка присутня і в оригінальній версії [3, 14-28].

Рівень локалізації інтерфейсу це також не менш важливий етап, позаяк завдяки цьому локалізатори можуть забезпечити хороший інтерактив користувачів з ігровим продуктом. Локалізація інтерфейсу передбачає адаптацію тесту кнопок, меню гри, меню налаштувань, інвентаря, інструкцій, предметів гри. Дуже багато для гравців означає те наскільки текст є зрозумілим і чітким.. Також не варто забувати про стиль і інтонацію повідомлень яка повинна бути відповідною до загальної атмосфери постапокаліптики [3, 14-28].

В грі ми бачимо що інтерфейс локалізований так, що український користувач не просто може розуміти текст, але інтерфейс ще й досить зручний в навігації та взаємодії з грою. Це передбачає переклад приміток, ігрових підказок, реплік на вибір в вікнах діалогів, меню налаштувань, основного меню гри, інструкцій що до застосування того чи іншого предмета. Хочу навести приклад того що в грі, *The Last of Us* багато критичних ігрових процесів є нерозривно пов'язаними з інтерфейсом, саме тому він повинен бути якісним та зрозумілим [41].

Одна з поширених проблем з адаптацією інтерфейсу це потреба розраховувати відмінність в довжини назв англійською і українською. Локалізатори мусять ретельно контролювати те, аби текст не виходив за межі встановленого ліміту символів продиктованого браком місця. Це іноді потребує певного скорочення висловів, або заміщення їх коротшими синонімами або іншими конструкціями. Це сприяє передачі сенсу, контексту і відповідності дизайну [17, 123-124].

Адаптація інтерфейсу мусить зважати на характерні особливості культурних та технічних рис української. Це відноситься і до зображення шрифтів, так і до того, як вони будуть виглядати в середині загального графічного стилю гри. До прикладу, в Україні існує багато варіантів шрифтів, саме тому наскільки значимо буде якщо перекладачі нададуть перевагу тому який легко читабельний та зрозумілий. Це все можна робити не втрачаючи в жодному разі автентичності загального стилю гри [5,277-278].

Далі у нас не менш важливий етап - це тестування. Навіть опісля того коли основна робота завершена з адаптацією всієї текстової та візуальної частини, є потреба в перевірці того чи коректно все працюватиме. Це передбачає тестування того, чи немає помилок в тексті, або проблем з

розташуванням тексту інтерфейсу, чи відповідають аудіо та відео файли перекладу [47,239].

Проведення тестування це дуже відповідальний етап. Його проводять аби переконатися в зрозумілості та зручності використання. В грі яку я аналізувала, діалоги мають дуже серйозне значення для того наскільки добре буде сприйматися сюжет гри. Саме для цього й необхідно робити ретельне тестування. Це допомагає знайти баги та похибки на всіх етапах де вони тільки могли бути. Це сприяє тому аби локалізатори могли знайти похибки та баги в перекладі та скоригувати проблемні місця на стадії тестування [16,92-94].

На стадії тестування потрібно зфокусуватися на тому наскільки гра є функціональною опісля проведеної адаптації. Цей процес передбачає тестування того як текст взаємодіє з іншими об'єктами гри. Крім цього, також на цій стадії проводяться перевірки, правильності синхронізації субтитрів та дубляжу, правильності зображення текстових елементів графіки, також тестування можливих багів в програмі та коді, які можуть з'явитися під час процесу адаптації [35,2-3].

Крім мовних та культурних моментів, значущим також є пристосування продукту до характерних особливостей ринку на який вони орієнтовані. Це передбачає роботу з текстовими, культурними й технічними елементами. Вони можуть бути кардинально різними залежно від країни чи регіону. В ситуації з Україною то необхідно було б в тому ж числі звернути увагу й на технічно соціальні умови. Це може впливати на доступність гри для гравців [45].

До прикладу, в ситуації з нашим локальним ігровим ринком, адаптація може означати також залучення деяких місцевих підходів для стимуляції подальших популяризації та поширення гри. Також варто було б зазначити що потрібно звертати увагу також на відмінності в часових поясах та

культурні відмінності продажу подібної продукції в тому регіоні. Варто звернути увагу на те чи надає компанія можливість отримати ранній доступ до гри, знижки, як реагує ринок на подібного роду товар, чи потрібно буде розробляти додатковий контент для сприяння підняття продажів [59, 60-71].

Хотілося б підсумувати поточний підрозділ і додати що локалізація — це багатоетапний та багат шаровий проєкт. Це свого роду досить складний але добре злагоджений механізм де все взаємопов'язано. Переклад ігор буде передбачати переклад ігрових текстів, тексту інтерфейсу, культурних кодів, локальних соціокультурних відсилок та технічних аспектів. Це все робиться тільки з однією метою - задовольнити новий ринок потенційних користувачів. В ситуації з перекладом *The Last of Us*, то кожна складова локалізації на всіх рівнях є особливо значимою задля того аби зберегти автентичність досвіду гри і для нашого ринку. Адаптація цієї гри вимагає уваги до кожної деталі, щоб зберегти глибину сюжету, точність діалогів, а також забезпечити інтуїтивно зрозумілий і зручний інтерфейс [47,26-27].

Основними важливими організаційними моментами якісної адаптації гри є хороші теоретичні та практичні знання характерних особливостей кожної стадії, постійна якісна комунікація між локалізаторами, програмістами та тестувальниками. Це все сприяє досягненню найкращого результату. Тільки через важку синхронізовану командну працю на всіх етапах є можливість передавати контекст, емоційне наповнення та унікальний культурний зміст. Тільки за умови виконання всіх вище зазначених етапів можливо досягти того аби забезпечити успіх та хороший рівень сприйняття гравцями нової аудиторії.

2.2 Доместикація і форенізація.

Доместикація — це коли підхід ігровий продукт в процесі локалізації пристосовують до характерних соціокультурних рис та порядків цільової аудиторії країни на яку орієнтовані розробники. Під час подібного процесу основний фокус зосереджений на тому, аби зробити гру якомога зрозумілою та знайомою для потенційних гравців. Тобто першочерговий задум може бути заміщений, аби відкликатися подібним культурним контекстом і традиціям цільової країни. Для відеоігор це може означати дуже багато чого починаючи з повного заміщення імен головних та другорядних героїв, місцевостей, культурних кодів, дизайну гри, чи навіть фрагментів сюжету, аби зробити їх наближеними та легшими для сприйняття потенційними гравцями [23].

Форенізація — це підхід, коли в процесі локалізації намагаються передати так багато як тільки виходить характерних рис та фрагментів культурного контексту оригіналу. Це роблять не зважаючи на той факт що це може робити додаткові складнощі для користувачів які не належать до культури країни розробника та можуть не знати її соціокультурних реалій. В ситуації з форенізацією, локалізація сфокусована на тому аби відтворити автентичність оригіналу як було задумано автором. В певних ситуаціях це може значити, що певні фрагменти будуть викликати труднощі зі сприйняттям в цільового гравця [13].

Доместикація як правило означає заміни в культурному коді тих чи інших реалій, аби наблизити їх до соціокультурного контексту цільового ринку та полегшити сприйняття гри для потенційних користувачів. В ситуації адаптації гри з англійської на українську, доместикація передбачає залучення в локалізацію таких фрагментів, як власні назви, назви населених пунктів, імена, сленгові вирази, ідіоми, фразеологізми [23].

В грі *The Last of Us* ми можемо спостерігати як прийом доместикації був застосований для пристосування та легшої передачі таких деталей, як типові для Сполучених Штатів соціокультурні реалії та норми та правила суспільства, які так чи інакше можуть дещо негативно впливати на загальне сприйняття гри та провокувати стійкі асоціації пов'язані з іншими контекстами та подіями що мають місце бути в Україні на сьогодні. В свою чергу це, наприклад слова які притаманні тільки американському способу життя як назви мережі магазинів, торгові марки продуктів харчування. Такі слова та терміни були заміщені більш звичними для української аудиторії. Це сприяє тому що гравець може почуватися більш знайомо та невимушено у грі, оскільки в грі звучать реалії які близькі йому [23].

Також прикладом доместикації можна назвати заміщення певних сленгових реплік, які є притаманними більше саме для американської пост рабовласницької культури. Загалом можна стверджувати що в грі було багато прикладів сленгу, який пов'язаний з військовою або постапокаліптичною лексикою. Подібного роду лексику можна адаптувати за допомогою прийому доместикації аби це виглядало натурально для українського ринку, та не втрачало головного сенсу оригіналу [23].

Форенізація, в свою чергу, як правило більше сфокусована на тому аби зберегти первинну автентичність ігрового продукту. В свою чергу це може підкидати деякі складнощі та погіршувати загальний рівень сприйняття гри новою аудиторією. Цей прийом використовують коли, адаптація гри ставить перед собою як основну ціль саме зображення автентичних культурних реалій, соціальних контекстів і автентичних характерних особливостей оригінальної версії. Часто локалізатори вдаються до цього прийому попри те що це дещо може негативно впливати на загальне розуміння контексту гри гравцями з інших культур [55,18].

У певному сенсі, після дослідження гри я можу стверджувати що в *The Last of Us* форенізація проявлялася дуже яскраво в збереженні виразів таких як авторських неологізмів, пов'язаних з постапокаліптичним світом. Це наприклад типи інфікованих, які були залишені без особливих замінів, позаяк їм притаманне досить стале конкретне значення в внутрішньоігровому всесвіті. Подібного роду лексика не мала аналогів в нашій мові тому для її адаптації перекладачам довелося задіяти творчий підхід. Подібного роду прийоми сприяють збереженню загальної атмосфери гри та стимулюють гравців відчувати певного роду автентичність [55,18].

Форенізація також не в останню чергу передбачає передачу характерних рис англomовних діалогів, наприклад як характерний сленг або культурні алюзії. Подібного роду прийоми створюють певну відстань між українськими користувачами та контекстом оригіналу. В грі це можна побачити на прикладі того що, якщо персонаж застосовує певний притаманний лише йому акцент або характерну манеру мовлення. Це було передано і в українській озвучці навіть не зважаючи на те що це дещо зробило сприйняття важчим для користувачів [55,17-18].

Хотілося б підкреслити те що дуже важливо втримати баланс між цими двома підходами локалізації. Потрібно завжди адекватно оцінювати ту чи іншу аудиторію. Хоча в цій ситуації багато що залежить від замовника та його директив. Я можу сказати що в грі *The Last of Us* локалізатори коректно втримали ідеальний баланс між доместикацією та форенізацією, враховуючи різницю в культурному контексті, та характерні особливості власне самого постапокаліптичного жанру. В ситуації з будь якого роду локалізацією потрібно досягти згоди та балансу поміж цими прийомами. Це необхідно для того аби передати автентичний зміст, та зробити ігровий

простір комфортним, зрозумілим та знайомим для гравця представника української аудиторії [55,17-18].

Для локалізатора дуже важливо передати і зберегти емоційний тон і атмосферу гри без втрати точності культурної реальності. Для *The Last of Us* це означає відображення серйозності та драматизму, які є частиною гри, а також коригування певних аспектів, аби зробити цей світ легшим для сприйняття українськими гравцями [47].

Прикладом збалансованого підходу до локалізації може бути збереження американської термінології та характеристик, релевантних конкретному соціальному контексту, з одночасним їх адаптуванням, щоб українським гравцям їх було не складно зрозуміти. Наприклад, заміна типових американських страв і продуктів на українські може зробити гру більш звичною для місцевих користувачів, не втрачаючи її глобального контексту [35,1-24].

Кожен підхід доместикація та форенізація має переваги та недоліки.

Доместикація: З плюсів вона полегшує сприйняття гри місцевими гравцями, дозволяючи адаптувати контекст і термінологію до культурних реалій аудиторії, зменшуючи ризик непорозумінь і культурних бар'єрів. Гравці комфортніше почуваються у звичному середовищі. Серед мінусів то вона може спотворити певну частину автентичності оригіналу, змінюючи культурні аспекти та змінюючи значення речей, які були дуже важливими в оригіналі. У деяких випадках доместикація сильно зменшує ідею проживання культурного досвіду, який гра репрезентує в оригіналі. Як результат гра більше не точно представляє культуру країни розробника, їх контекст, необхідний для розуміння того чи іншого моменту чи історії [35,1-24].

Форенізація: З плюсів вона дозволяє зберегти унікальність і оригінальний дух гри, зберігаючи автентичність культури, з якої вона походить. Це дозволяє гравцям отримати глибше розуміння культурного контексту, в який вони занурюються, особливо коли мова йде про культурні відмінності, які вони приносять у своє життя. Для тих, хто цікавиться іншими культурами, форенізація може стати тим інструментом за допомогою якого можна багато що почерпнути для себе. Серед мінусів то вона може створювати певні труднощі та бар'єри в розумінні контексту та для гравців, зберігаючи культурні елементи, які часто є можуть бути незрозумілими або неприйнятними для нових гравців. Це може ускладнити занурення в гру, оскільки деякі терміни та ситуації можуть бути незнайомими або досить збиваючими з пантелику. Залучення занадто багатьох елементів, що є частиною західного культурного контексту та їх соціокультурних реалій, в змозі зробити продукт не таким цікавим для гравців, яким комфортніше грати коли вони спостерігають знайомі та рідні культурні коди [35,1-24].

Під час роботи над *The Last of Us* локалізатори на різних етапах роботи з української локалізації стикалися з необхідністю вибору між цими двома підходами. Враховуючи специфіку цього жанру, де гравці занурюються в постапокаліптичний світ з багатим американським культурним підтекстом, то до певних елементів гри варто застосовувати прийом форенізації аби зберегти автентичність оригіналу. Наприклад, діалог, який відображає сприйняття та ставлення американців до соціальної чи політичної реальності, залишили без особливих змін, аби зберегти атмосферу американської культури [32,251-256].

Проте багато елементів, зокрема назви місць, предмети побуту, діалоги та навіть термінологію, пов'язану з повсякденним життям, було адаптовано,

щоб звучати більш природно для українських гравців. Наприклад, деякі страви, традиції та інші культурні аспекти були змінені або замінені відповідними українськими аналогами. Такий підхід дозволяє уникнути культурних бар'єрів і забезпечити комфортний перегляд для української аудиторії, та не зменшувати ніяк емоційного посилу гри [3, 28].

Локалізація такої відеоігри, як *The Last of Us*, передбачає тонке врахування культурних і мовних аспектів. Вибір між доместикацією і форенізацією не є чорно-білим питанням, оскільки кожен підхід має свої переваги та недоліки та багато в чому залежить від жанру гри та її аудиторії [3, 27].

У випадку з *The Last of Us* важливо зберегти глобальний контекст і атмосферу гри, зокрема постапокаліптичну емоційну напругу, але при цьому необхідно враховувати культурні особливості українських гравців, аби зробити досвід гри більш зрозумілим, приємнішим та доступнішим [5].

Підсумовуючи цей підрозділ я хотіла б зазначити що ці два взаємопротилежні процесі є досить корисними для локалізації ігор українською мовою. Важливо тримати баланс між цими двома прийомами так як обидва мають свої переваги та недоліки. Але вони можуть бути дуже корисними для того, аби відобразити автентичність оригіналу, але в той самий час зробити її легкою для сприйняття та комфортною для української аудиторії. Тільки суміш цих стратегій дозволяє тримати баланс та гармонію в локалізації. Це дає гравцеві ймовірність зануритися в гру, попри певну різницю культур.

2.3 Особливості передачі національного колориту ігор.

Сукупність елементів, що представляють особливість тої чи іншої культури або країни називають національним колоритом. Сюди відносимо мову, традиції, історію, національну символіку та навіть певні діалогові деталі. Основна значимість передачі національного колориту у локалізації зводиться до того, що саме він допомагає створювати виняткову атмосферу, дозволяючи гравцям повністю зануритись в певний соціальний контекст чи певну культуру й відчутти себе її частиною [20, 15-20].

Національний колорит у грі *The Last of Us*, яка ґрунтується на американському постапокаліптичному світі, можна помітити у різних його проявах, починаючи від простих побутових дрібниць та закінчуючи використанням своєрідних соціальних, політичних і культурних реалій, які є характерними для американського суспільства. З метою збереження автентичності цього світу, локалізація має враховувати, як ці реалії можуть сприйняти українські користувачі та важливість збереження культурних аспектів в контексті нової аудиторії [9, 15-17].

Мова є одним із найбільш очевидних елементів національного колориту, який необхідно передати у процесі локалізації. Мова, якою спілкуються персонажі у грі *The Last of Us* є не лише засобом комунікації, але й важливим інструментом для створення атмосфери. Кожен персонаж гри має свій власний стиль мовлення, який залежить від регіону походження, освіти, приналежності до того чи іншого соціального статусу та характеру героя [10,10-11].

Говорячи про українську локалізацію, то тут варто наголосити на збереженні мовних особливостей за рахунок вживання різного виду лексичних одиниць, діалектів та стилістичних відтінків. Певні культурні реалії чи лексика можуть бути незрозумілими для українського гравця, що звичайно може бути значною проблемою. В таких випадках, перед

перекладачем стоїть не легкий вибір між адаптацією слів або збереженням оригінального стилю мовлення [10,10-11].

Так, в американських іграх часто зображуються специфічні для американської культури терміни чи власні назви, зокрема назви населених пунктів, вулиць, освітніх закладів чи торгових центрів. При локалізації таких термінів, їх можна залишити в оригіналі (форенізація) чи адаптувати для українського споживача (доместикація). Але, у грі *The Last of Us* все значно складніше за рахунок того, що оригінальні терміни та власні назви часто включають численні культурні алюзії та асоціації, які є необхідними для розуміння самого контексту гри [10,10-11].

Персонажі використовують лексику кількох мов:

- “Adios” – це означає “Бувайте”. Це слово взяте з іспанської мови що позначає прощання і має яскравий іспанський колорит що часто може зустрічатися в американській культурі. Тут використано було прийом транслітерації аби передати колоритність даної фрази [23].

- Часте вживання слів “bloody” ці слова більш притаманні більше для британської англійської у контексті легкої лайки. Цей вираз перекладається українським словом «клятий», яке має приблизно таку ж семантичну вагу, як і лайка [23].

- “Prost!” – походить з латинської мови, зараз вживається в німецькій насамперед мові перед вживанням алкоголю називається. Тост перекладається як «Будьмо» [23].

- ”Amigo” – “Хлопче”. Слово з іспанської яке позначає хлопця або людину. Також часто може зустрічатися певною мірою в американській культурі та просторі [23].

Оригінал	Українська локалізація
----------	------------------------

Do you expect the Christmas present during the apocalipsis?	Чи чекаєш на подарунок від Святого Миколая під час апокаліпсису?
---	--

Приклади взяті з компютерної гри “The Last of Us” [62].

Таблиця. 1.2 – Christmas vs. День Святого Миколая

Різниця між Різдрвом і Святом Святого Миколая полягає в тому, що Різдрво — це досить поширене свято позаяк Західне суспільство більш релігійне і вони більш уважні до цього свята і цей день має більшу вагу для їх культурного контексту. Вони частіше за все роблять дарунки в цей період. Для реалій українського суспільства більш природним є дарувати подарунки на день Святого Миколая [20, 17].

Ще одним важливим аспектом локалізації являється адаптація побутових і соціальних реалій. Гра *The Last of Us* змальовує життя в постапокаліптичному світі, де останні залишки цивілізації відновлюють соціальні структури, політичні реалії та культурні уявлення, які є характерними для США. Таким чином, важливо приділити велику увагу щодо адаптації таких реалій на українську мову, врахувавши при цьому усі культурні та соціальні відмінності між Україною та США [23].

Ставлення до родини, соціальні відносини, політичні уявлення та особливості військової культури відіграють особливе значення для української аудиторії. Таке поняття як «федерали» (federalists) у грі *The Last of Us* має певний визначений політичний відтінок, який досить важко перенести на український контекст. Саме тому необхідно добре обміркувати, яким чином адаптувати чи перекласти ці терміни, щоб вони не втратили свого оригінального значення та культурної складової [23].

Говорячи про постапокаліптичні ігри, де соціальні реалії часто можуть бути кардинально видозмінені, то тут важливо зобразити не лише зовнішні ознаки, такі як архітектура, природа та транспорт, але й внутрішні, ідеологічного та соціального характеру. Наявність певних політичних структур чи їх аналогів можна адаптувати до українських реалій, зберігши при цьому загальну атмосферу розпаду, боротьби та виживання в межах гри [23].

Робота з національною символікою та культурними реаліями є ще одним із ключових елементів локалізації. У грі *The Last of Us* наявна велика кількість національних символів у вигляді прапорів, гербів, певних елементів архітектури та навіть культурних об'єктів, що є характерними для американської культури. Саме тому, при локалізації необхідно добре обміркувати чи справді існує необхідність адаптації цих елементів для української аудиторії. На наш погляд, доцільнішим буде залишати їх у первісному вигляді, зберігаючи при цьому їх автентичність [19, 43-45].

Так, у *The Last of Us* символіка деяких урядових організацій, які з'гадуються у грі, така як «Федерація» або «Солдатські підрозділи», має очевидний американський контекст. З метою уникнення непорозумінь, важливо вирішити чи потрібно змінювати ці символи у випадку української локалізації, чи, навпаки, зберегти їх, щоб показати оригінальний контекст гри [9, 27-31].

Крім того, варто згадати й щодо адаптації різних побутових об'єктів, страв, святкувань та традицій. Так у іграх, інколи зустрічаються певні елементи інших культур, які часто можуть бути незрозумілими для української аудиторії. До прикладу, в грі *The Last of Us* часом зображуються сцени, де головні герої споживають традиційну для американської культури їжу швидкого приготування (фастфуд), консервації

та стейки. Адаптувати ці продукти харчування під українську аудиторію цілком реально, шляхом використання більш звичних для нас продуктів і страв [9, 27-31].

Баланс між відтворенням оригінального контексту гри та його пристосуванні для аудиторії інших культур, є одним із нагальних викликів при локалізації відеоігор сьогодні. Щодо *The Last of Us*, то тут варто наголосити, що ця гра характеризується багатошаровою атмосферою й побудована не лише на сюжетних лініях, але й на культурних специфіках [54, 4-14].

Часто перед перекладачами ставлять непрості завдання - зберегти автентичність та специфіку відеогри, не руйнуючи при цьому сприйняття гри самим гравцем. Чи залишати оригінальний первісний контекст чи адаптувати його, зберігаючи специфічні культурні елементи чи змінювати їх на більш знайомі — це питання, для вирішення якого необхідно проаналізувати та врахувати цілу низку різноманітних аспектів [54, 4-14].

Надзвичайно важливими є наявність тих чи інших культурних уявлень та стереотипів, які можуть бути як позитивними, так і негативними. Так, одні і ті ж символи, сприймаються американськими та українськими гравцями по різному, оскільки їх асоціативні ряди значно відрізняються, що безумовно впливає на емоційне сприйняття гри. Саме за рахунок різних соціально-політичних контекстів, що не завжди можуть бути зрозумілими та сприйматися так, як це відбувається у країні оригіналу, виникають проблеми, пов'язані з адаптацією. Таким чином, слід взяти до уваги той факт, що хоча гра *The Last of Us* є головним чином американським продуктом, вона має бути не лише доступною, але й зрозумілою для широкої аудиторії України, де такі аспекти як історія, культура та соціум значно відрізняються від тих, що зображенні у грі [35,45-47].

Дотримання балансу між адаптацією тих чи інших аспектів гри та відтворенням її оригінального контексту є ключовим питанням у процесі локалізації. Особливо гостро це питання стоїть щодо гри *The Last of Us*, оскільки велика кількість її елементів тісно пов'язані з американською культурою та світоглядом американців, а їх заміна може негативно вплинути на загальний емоційний фон гри [35,45-47].

Відтворення атмосфери після світового апокаліпсису є одним із найбільш важливих завдань. Попри те, що в Україні немає прямого аналога до американських реалій, зміни, що вносяться в адаптацію, повинні бути максимально обережними та доцільними, щоб не втратити оригінальну атмосферу. Так, адаптовуючи певні соціальні чи політичні терміни на аналоги української мови необхідно врахувати не лише мовний контекст, але й емоційне сприйняття цих термінів в мові оригіналу. Важливо, щоб гра не втратила свою глибинну автентичність, саме тому деякі елементи повинні залишатися оригінальними. Адаптацію варто використовувати, коли мова йде про побутові аспекти чи певні культурні особливості, з метою максимального занурення нової аудиторії в атмосферу гри [35,45-47].

Так, деякі словосполучення, репліки чи діалоги, які є характерними для американської культури, можуть бути адаптовані таким чином, щоб вони були зрозумілими та природними для українських користувачів, зберігаючи при цьому унікальну автентичну емоційну глибину та образ головних героїв. Те саме стосується й американських продуктів, їжі чи інших товарів, які доцільно було б замінити на українські аналоги, створюючи при цьому відчуття близького, знайомого та рідного [31].

Очевидно, що процес перенесення національного колориту в локалізації відеоігор є досить нелегким для здійснення. Щодо гри *The Last of Us*, то

тут локалізаторам потрібно не лише перекласти текстову частину, але й пристосувати культурні реалії та емоційну складову гри під нову аудиторію. Забезпечити зрозумілість та доступність гри для української аудиторії, при цьому зберігши її оригінальну суть, є одним із найважливіших та найскладніших завдань локалізації [31].

Для того, щоб гарантувати гравцям більш глибокий та повний досвід, дозволяючи їм відчувати себе частиною цього світу зі збереженням культурних відмінностей, необхідна локалізація, що включає в себе грамотну передачу національного колориту та виділяє гру серед інших. Проте, необхідно звернути увагу на те, щоб ці адаптації не порушували внутрішньої цілісності образу постапокаліптичного світу, а сприяли його автентичності та унікальності, навіть якщо для цього потрібно внести деякі коригування [31].

Як бачимо, саме баланс між доместикацією та форенізацією при локалізації відеоігор, в тому числі й для *The Last of Us*, є запорукою збереження як емоційної глибинної структури гри, так і її доступності та зрозумілості для аудиторій різного культурного походження, зокрема й української. Грамотно адаптована локалізація не лише допомагає гравцям інших культурних реалій насолоджуватися грою, але й сприяє збереженню тієї автентичної глибини та первинної атмосфери, яку розробники закладали в оригінальній версії гри.

2.4 Стратегії й тактики при локалізації відеоігри «The last of us».

Однією з ключових дилем для локалізаторів є вибір між двома базовими підходами: доместикацією та форенізацією. Кожен із них має свої переваги й недоліки, особливо у випадку з *The Last of Us* [35,99-115].

Доместикація передбачає адаптацію контенту гри до культурних, мовних і соціальних реалій нової аудиторії, тобто українських гравців. Це може включати зміну таких елементів, як назви об'єктів, бренди, продукти харчування, місцевості чи культурні посилання, щоб зробити їх більш близькими й зрозумілими для місцевої аудиторії. Наприклад, у *The Last of Us* є багато елементів, що відображають американську культуру, таких як бренди чи типові страви. У процесі адаптації для українського ринку ці деталі можуть бути змінені або підлаштовані. Так, американські страви, як-от бургер чи піца, можуть бути замінені на більш знайомі українські аналоги, що дозволяє зберегти атмосферу гри, але зробити її зрозумілішою для місцевих користувачів [35,99-115].

Форенізація, навпаки, передбачає збереження оригінальних культурних характеристик гри, що дозволяє підтримувати автентичність і точність відображення її світу. Цей підхід особливо важливий для таких ігор, як *The Last of Us*, де гравець глибоко занурюється у світ, сформований характерними культурними, соціальними й політичними контекстами. Збереження оригінальних американських елементів сприяє передачі специфічної атмосфери, яка є невід'ємною складовою гри [35,99-115].

У процесі локалізації *The Last of Us* українською мовою застосування комбінованого підходу, який об'єднує доместикацію та форенізацію, вважається найбільш оптимальним. Для збереження автентичності ігрового світу багато елементів, таких як специфічна термінологія чи американські бренди, залишаються незмінними. Водночас деякі аспекти, що можуть бути незрозумілими або чужими для українського гравця,

адаптуються з метою підвищення прийнятності й комфорту сприйняття [49, 6-18].

Одним із ключових аспектів локалізації є мовна адаптація гри, яка охоплює діалоги, інтерфейс та описові тексти. Переклад має бути не лише точним, але й природним для української аудиторії, що нерідко потребує трансформацій у структурі речень або змін у формулюваннях [49, 6-18].

Адаптація діалогів є одним із найбільш важливих завдань локалізаторів. У грі мовлення персонажів відображає їхні характерні риси, соціальний статус, рівень освіти та емоційний стан. Збереження цих особливостей у перекладі є важливим для автентичного сприйняття героїв. Наприклад, Джоел, один із головних персонажів, використовує грубий і прямолінійний стиль мовлення, який відображає його непростий характер і пережите горе. Локалізаторам необхідно зберегти цю специфічну манеру висловлювань, оскільки її зміна може призвести до викривлення образу героя [3, 22-24].

Сленг і жаргонізми також є важливими компонентами мовної адаптації. У *The Last of Us* часто використовуються американські сленгові вирази, які можуть бути незрозумілими для українських гравців. У таких випадках локалізатори обирають між створенням аналогів на основі українського сленгу або адаптацією, яка дозволяє передати емоційне забарвлення оригіналу. Наприклад, вирази, характерні для постапокаліптичного контексту, можуть бути змінені так, щоб краще відповідати особливостям української мови, зберігаючи атмосферу гри [3, 22-24].

Культурні аспекти також є невід'ємною частиною локалізації. У *The Last of Us* значну роль відіграють соціальні, політичні, релігійні та побутові реалії, які засновані на американському контексті. Завдання локалізаторів

полягає у тому, щоб зробити ці елементи зрозумілими для української аудиторії, зберігаючи при цьому реалістичність ігрового світу [3, 25-26].

Одним із прикладів є адаптація термінології, пов'язаної з військовими структурами, урядовими установами та іншими організаціями. В *The Last of Us* такі поняття мають значне смислове навантаження й відображають реалії постапокаліптичного світу. При локалізації важливо знайти баланс між точністю передання цих термінів і їхньою зрозумілістю для українських гравців. З цією метою можуть використовуватися адаптовані аналоги або пояснення у діалогах, що допомагають краще зрозуміти контекст, не знижуючи емоційного впливу гри [37, 56-61].

Таким чином, завдання локалізації полягає у пошуку балансу між збереженням оригінального духу гри, точністю перекладу та доступністю для української аудиторії, забезпечуючи повноцінне занурення у світ *The Last of Us* [3, 25-26].

Ще одним важливим аспектом локалізації є адаптація звукового супроводу гри. Йдеться не лише про переклад субтитрів, але й про повноцінну голосову локалізацію, яка повинна передати як зміст, так і атмосферу гри. Особливу увагу слід приділити відповідності голосів персонажів їхнім індивідуальним рисам, характеру й емоційному стану. Для досягнення цього важливо ретельно підбирати акторів дубляжу, які зможуть не лише правильно передати текст, а й зберегти емоційний відтінок та оригінальну атмосферу. Голосова локалізація є складним завданням, яке вимагає високого рівня акторської майстерності, а також детального аналізу сценарію, щоб забезпечити максимальну точність ігрового досвіду [37, 56-61].

Окрім традиційних підходів до перекладу та адаптації, у сучасній локалізації відеоігор важливу роль відіграють технологічні інструменти. У *The Last of Us* представлено безліч інтерактивних елементів, які потребують спеціального підходу до перекладу текстів, особливо тих, що змінюються в реальному часі. Наприклад, інтерактивні діалоги залежать від вибору гравця, що ускладнює процес локалізації, оскільки такі фрази мають бути не лише адаптованими, а й узгодженими між собою в усіх можливих сценаріях. Локалізаторам доводиться враховувати всі можливі варіанти розвитку подій і передбачати, як переклад буде сприйматися в різних контекстах [25, 15-25].

Ще одним важливим аспектом є адаптація інтерфейсу гри (UI) та текстових елементів, зокрема меню, підказок, описів предметів і місій. У *The Last of Us* інтерфейс насичений численними деталями, які необхідно зробити зрозумілими та легкими для сприйняття українською мовою. Це стосується не лише текстового наповнення, а й візуального компонента, який може потребувати певних змін через особливості української мови [25, 15-25].

Переклад меню та інтерфейсу гри. Головним завданням локалізаторів є не лише точність перекладу текстів, а й оптимізація їхнього розміщення в інтерфейсі. Через те, що українська мова має іншу граматичну структуру й часто довші слова порівняно з англійською, доводиться адаптувати текст таким чином, щоб зберігалася зручність і чіткість інтерфейсу. Це досягається за допомогою таких методів, як скорочення текстів або зміна формулювань, що дозволяє зберегти смислове навантаження і забезпечити комфортне користування інтерфейсом [26,3-4].

Адаптація підказок та інструкцій. Ще одним елементом локалізації є переклад текстових підказок і інструкцій, що з'являються на екрані під час

гри. Ці підказки надають гравцеві інформацію про те, як виконати певні дії або користуватися елементами управління. Особливу увагу слід приділити перекладу спеціалізованої термінології, яка має бути адаптованою до культурних реалій української аудиторії. Наприклад, інструкції з управління мають бути не лише точними, а й інтуїтивно зрозумілими, щоб не викликати ускладнень у гравців [26,3-4].

Таким чином, локалізація *The Last of Us* є багаторівневим процесом, що охоплює адаптацію звукового супроводу, текстових елементів, інтерфейсу та інтерактивних компонентів. Успішна локалізація вимагає не лише мовної точності, але й глибокого розуміння культурних, емоційних і технічних аспектів гри. Це дозволяє створити продукт, який максимально відповідає очікуванням української аудиторії, зберігаючи при цьому автентичність ігрового світу [26].

Прикладом може слугувати локалізація терміна «firefly», що є важливим елементом гри й позначає організацію, яка відіграє ключову роль у сюжеті. У цьому випадку локалізаторам доводиться вирішувати, чи залишити назву без змін, чи адаптувати її до української аудиторії. Можливим варіантом може стати переклад, як-от «Вогняні мухи», або використання транслітерації, щоб зберегти унікальність і впізнаваність терміна для гравців. Вибір залежить від контексту та загального підходу до локалізації: акцент на збереженні автентичності чи пристосуванні до культурних особливостей [27].

Голосовий дубляж. Один із найважливіших аспектів локалізації відеоігор — це голосовий дубляж, що вимагає високої точності у передачі емоцій і характерів персонажів. Для *The Last of Us* це завдання є особливо значущим через емоційну глибину персонажів і їхній розвиток упродовж

гри. Збереження атмосфери оригіналу залежить від правильного вибору акторів і дотримання стилістики, закладеної розробниками [26, 36-40].

Вибір акторів. Для успішної локалізації *The Last of Us* необхідно підібрати акторів, які здатні передати ті ж емоції, що й оригінальні голоси персонажів. Наприклад, Джоел — центральний персонаж гри — характеризується глибоким, грубим голосом, що відображає його непросте минуле та жорсткий характер. В українському дубляжі важливо зберегти ці особливості, щоб не втратити автентичність образу. Разом з тим потрібно враховувати культурні особливості сприйняття голосу, аби дубляж не тільки відповідав оригіналу, а й звучав природно для української аудиторії [26, 36-40].

Значну роль у створенні якісного дубляжу відіграють інтонація та паузи. Для емоційно насичених сцен, яких у *The Last of Us* дуже багато, важливо, щоб актори могли точно передати внутрішній стан персонажів. Наприклад, сцени, пов'язані з переживанням втрати чи страху, потребують особливої уваги до нюансів у голосі, щоб викликати у гравця відповідний емоційний відгук. Неправильний підбір інтонації може призвести до втрати емоційної напруги й занурення в сюжет [23].

Гра *The Last of Us* містить численні культурні референси, які не завжди зрозумілі українській аудиторії. Зокрема, гумористичні моменти часто ґрунтуються на реаліях американської культури, що ускладнює їх сприйняття. Одним із ключових завдань локалізаторів є адаптація таких елементів, зберігаючи їхній первісний сенс, але пристосовуючи до українських реалій [23].

Наприклад, у випадках із жартами переклад може передбачати повну адаптацію, використовуючи українські культурні контексти, аби зберегти

комічний ефект. Це вимагає творчого підходу, оскільки прямий переклад може втратити свій гумористичний характер. Завдяки таким змінам гра стає більш доступною й цікавою для локальної аудиторії, зберігаючи водночас загальну атмосферу [23].

Я хотіла б привести приклад, під час локалізації перекладачі можуть зіткнутися з багатьма відсилками до американських культурних реалій як: телевізійні програми, серіали, фільми та музику. Ну і як наслідок такі локальні відсилки не можуть бути зрозумілими та знайомими середньостатистичному звичайному українському гравцю. В такому разі перекладачі можуть вдаватися до прийому **кроскультурної адаптації**. Кроскультурна адаптація - це коли під час адаптації перекладачі замінюють американські локальні культурні коди на схожі за типом українські. Загалом можна сказати що це сприяє зображенню куди більш інтуїтивно зрозумілого контексту для користувача. Це те що сприяє збереженню автентичної атмосфери те що робить її все більш і більш доступною для цільової аудиторії [39, 96-103].

Основною ціллю подібних стратегій адаптації є зображення емоційно смислового навантаження та ефекту, що гра чинить на користувачів, без прив'язки до мовної та соціокультурної різниці. За допомогою кропіткого та уважного підходу до адаптації, прискіпливого підходу до локалізації соціо культурних кодів та якісно виконаному дубляжу, перекладачі мають змогу зробити для української аудиторії такий самий якісний, зрозумілий та емоційно насичений продукт, яким його задумав автор оригіналу [39, 96-103].

Підсумувавши сказане в цьому розділі ми можемо зробити висновок що українська локалізація - це дуже багаторівневий багатоетапний проєкт., Він потребує старання, кропіткої праці та прискіпливості до кожної деталі гри

і на кожному з етапів. Ця ґрунтовна робота проводиться починаючи від характерних особливостей мови і закінчуючи адаптацією культурних кодів. При якісній локалізації ми можемо виділити кілька дуже важливих факторів таких як застосування доместикації та форенізації, локалізація графічного інтерфейсу, діалогів, дубляж. Правильний підхід та організація роботи дозволяє випустити на ринок справді якісну перекладену гру, яка автентична і в той самий час є зрозумілою аудиторії. Це дуже сильно впливає на успіх ігри на українському ринку і сприяє повному пірнанню в сюжет гри [29,32-35].

Розділ 3 Мовностилістичні особливості локалізації ігор.

3.1 Лексичні особливості

Словниковий запас є одним з ключових елементів відеоігор, оскільки саме за допомогою мови передаються елементи сюжету, характери персонажів, соціальні відносини і культурний контекст. Першою ключовою особливістю відеоігор The Last Of Us є багата, емоційно забарвлена лексика, яка не тільки надає сюжету глибину і актуальність, але і формує сприйняття ігрового світу. Процес локалізації цієї лексики українською мовою – складне завдання, що вимагає ретельної роботи з різними типами мовних одиниць, від загальноживаних слів і словосполучень до специфічних термінів і жаргонізмів [39, 96-103].

У даному розділі розглянемо лексичні особливості The Last Of Us та основні підходи до локалізації українською мовою. Аналіз буде зосереджений на кількох аспектах: лексиці персонажів, специфічних термінах, жаргонізмів, а також адаптації культурних і соціальних реалій в контексті української мови [29, 32-34].

Однією з найважливіших лексичних особливостей The Last Of Us є мовний стиль персонажів. У кожного героя свій стиль мови, який характеризується не тільки словниковим запасом, а й інтонацією, способом вираження думок і типом використовуваних фраз [39, 96-103].

Головний герой Джоел часто використовує грубуватий і легкий стиль, відповідний для його життя і складного характеру. Його лексикон сповнений жаргонних виразів і фраз, які підкреслюють огиду до зовнішнього світу і почуття відчуженості. Прикладом такої лексики може служити «We don't have time for this!» (У нас немає на це часу!), «Move your ass!» або «Воруши своєю дупою!». Важливо зберегти цей стиль в

українській локалізації, так як ці фрази мають яскраво виражений емоційний відтінок і вказують на певний психологічний стан персонажа. Локалізатор, наприклад, використовує варіант, що зберігає грубість і відвертість, при цьому адаптуючий його до української дійсності, кажучи: «We don't have time for this!» «На це немає часу» [29,32-34].

Інша героїня, Еллі, має більш молодий стиль мови, часто використовує жаргонізми, схильна до глузувань і сарказму. Його слова не такі грубі, є також деякі фрази, які підкреслюють його незалежність і безнадійність. При локалізації важливо підтримувати манеру мови, щоб зберегти атмосферу персонажа. Наприклад, водній сцені, коли Еллі використовує зауваження про Джоела, вона каже: «You're such an asshole!» (Ти справжній придурок!). Для української локалізації потрібно знайти аналогічний варіант, відповідний відчуттям персонажа «Не втрачаючи гумору та іронії» [16].

Таким чином, словниковий запас букв вимагає не тільки перекладу слів, а й збереження індивідуальних особливостей кожної букви в силу особливостей мовного стилю. Важливо, щоб українська локалізація демонструвала ті ж емоційні відтінки, що і оригінальна версія гри [16].

Ще однією важливою лексичною особливістю *The Last Of Us* є використання спеціальних термінів, неологізмів та науково-фантастичних виразів, що стосуються ігрового світу. *The Last Of Us*-апокаліптична гра, тому вона включає в себе безліч термінів, що відносяться до вигаданих хвороб, різноманітної зброї, ресурсів та інших аспектів світу після катастрофи [39, 96-103].

Clicker є одним із таких термінів для інфікованих людей, які втратили здатність до візуального сприйняття через початок інфекції, натомість

покладаючись на ультразвук для визначення орієнтації. У локалізації для української аудиторії необхідно знайти відповідні терміни, які зберігають своє значення і не втрачають своїх особливих якостей. «Clicker» може бути локалізовано як транслітерація «Кліккер» або адаптовано як «Лускунчик», зберігаючи оригінальні звукові ефекти. Важливо, щоб цей термін був зрозумілий українським гравцям, але він також застосовується до гри [23].

Fireflies – ще один важливий термін для груп опору в нашому недавньому світі. Назва «Fireflies» не має терміна, безпосередньо схожого на українську культуру, тому його можна змінити або адаптувати як «Вогняні мухи» або «Вогняні комахи», залежно від того, наскільки важливо підтримувати зв'язок з ідеєю світла [23].

Цей тип жаргону вимагає ретельної адаптації не тільки для збереження вмісту, але й для того, щоб максимально відповідати стилю гри. Неологізми, які повинні бути прийняті новою аудиторією, можуть бути використані для локалізації, зберігаючи при цьому початкову точність і виразність [5].

У The Last of Us занадто часто використовують сленгові фрази та неформальний словниковий запас, підкреслюючи атмосферу апокаліптичного світу, в якому персонажі знаходяться на межі виживання. Жаргон і сленг у грі відіграють важливу роль у встановленні соціальних відносин між персонажами та в тому, як вони пристосовуються до нових обставин [23].

Наприклад, «badass» (крутий, жорсткий) часто використовується для оцінки когось або чогось, кого ви вважаєте цінним або сильним персонажем. В українській локалізації цей термін можна перекласти як

«крутий», «запальний» або «суворий», залежно від контексту. Однак важливо, щоб це слово зберігало зв'язок із сучасною молодіжною культурою і не звучало занадто формально [32,251-256].

«Shit hits the fan» це ще один жаргон, який використовується в ситуаціях, коли все йде не так, і стає дуже важко контролювати ситуацію. Переклад може бути адаптований, наприклад, «коли все йде даремно» або «коли ситуація виходить з-під контролю». Важливо не тільки знайти правильний переклад, але й підтримувати емоційний тон вираження, підкреслюючи неминучість і важливість ситуації [47].

Оскільки *The Last of Us* є продуктом американської культури, тому він містить безліч культурних відсилань, фраз і виразів, які не були б зрозумілі українськими гравцями без належної адаптації. Наприклад, «American Dream» це концепція, що втілює прагнення до свободи, щастя і процвітання в американському суспільстві, вороже сприймається в атмосфері апокаліпсису [23].

Лексична локалізація *The Last of Us* українською мовою є складним процесом, що вимагає збереження автентичності оригіналу при адаптації для нової культурної аудиторії. Важливими аспектами локалізації є збереження стилістичних особливостей персонажів, точність у перекладі спеціалізованих термінів і жаргонізмів, а також увага до культурних реалій, які можуть бути не зрозумілими без належного пояснення. Локалізація має не лише забезпечити точність передачі змісту, але й максимально наблизити гру до українського гравця, зберігаючи її емоційну глибину і атмосферу.

3.2 Лінгвістичні та стилістичні особливості

Особливості мови та стилю гри *The Last of Us* є ключовими елементами, які формують її атмосферу та впливають на враження гравців. Мовлення персонажів, текстові елементи інтерфейсу й інші лінгвістичні аспекти створюють єдиний художній простір, що відображає реалії постапокаліптичного світу. Для успішної локалізації на українську мову важливо передати унікальність оригіналу, зберігши його лексичні та стилістичні характеристики з урахуванням особливостей української аудиторії [5, 54-55].

Лінгвістична сторона гри охоплює не лише текст, але й його взаємодію з іншими аспектами, такими як характери персонажів, сюжетні лінії та довкілля. У *The Last of Us* мовні засоби, включаючи лексику, граматику та синтаксис, слугують для підсилення реалізму та емоційної глибини, що є критичними для автентичного передавання гри в процесі локалізації [5, 54-55].

Гра вирізняється специфічною лексикою, яка підкреслює її жанрову належність до постапокаліптичної тематики та відображає особливості соціальної взаємодії у світі після катастрофи. В лексиці часто зустрічаються нові терміни, що виникають як наслідок змін у суспільстві або через умови виживання, які диктують свої правила [9, 74-78].

Оригінальний текст *The Last of Us* відзначається використанням різних граматичних конструкцій залежно від персонажів. Мовлення героїв відображає їхній соціальний статус, вік, життєвий досвід і характер, що створює багатогранність їхніх образів [9, 74-78].

Простота мови Джоела. Мова Джоела, головного героя, характеризується лаконічністю та прямоотою. Його короткі фрази, позбавлені зайвих деталей, підкреслюють практичність і досвідченість персонажа. Наприклад, фраза "Let's go" у локалізації може бути адаптована як «Пішли» або «Йдемо», що зберігає стислість і точність оригіналу [5, 54-55].

Неофіційний стиль мовлення Еллі. Мовлення Еллі, молодшої героїні, наповнене неформальними висловами та сленгом, які передають її юний вік і характер. Наприклад, вирази "What the hell?" або "Shut up!" можуть бути локалізовані як «Що за чорт?» і «Заткнись!». У перекладі важливо зберегти динамічність і легкість її стилю, щоб передати автентичність персонажа й зробити його мову природною для української аудиторії [9,111-117].

Таким чином, адаптація мовних засобів гри вимагає глибокого розуміння лексичних і граматичних особливостей оригіналу, а також творчого підходу до збереження їхнього стилістичного багатства в українській локалізації [9,111-117].

У The Last of Us зустрічається багато специфічної термінології, яка має бути точно локалізована, аби зберегти автентичність світу гри, водночас будучи зрозумілою для українських гравців [9,111-117].

Clicker: Один із найбільш знакових термінів гри, який позначає заражених, що втратили здатність до зору, але на слух орієнтуються, використовуючи ультразвукові хвилі. Оскільки у контексті гри цей термін є частиною її світу, його можна залишити без змін або адаптувати через транскрипцію, наприклад, «Клікер» або «Щелкальник». Головне — зберегти враження, яке цей термін має у контексті гри, а також передати елементи жаху й небезпеки [9,111-117].

Fireflies: Цей термін в грі означає назву підпільної організації. При перекладі терміна можна застосувати адаптацію: «Вогняні мухи» або залишити без змін, використовуючи транслітерацію, «Фаєрфлайз». Вибір терміна залежить від того, як локалізатори хочуть зберегти атмосферу гри та зручність для сприйняття аудиторією [12,7].

У контексті постапокаліптичного світу лексика The Last of Us виконує не лише функціональну, але й емоційну роль. Багато слів, пов'язаних із повсякденним життям після катастрофи, мають переважно негативну чи нейтральну конотацію. Перекладачам довелося адаптувати такі слова таким чином, щоб вони передавали похмурий настрій оригіналу та відповідали стилістиці гри [12,7].

Наприклад, термін "scavenger" (дослівно «пошукач залишків») був перекладений як "мисливці за поживою", що не тільки зберігає суть, але й передає похмурий відтінок світу, де люди змушені боротися за ресурси. Аналогічно, "raider" (нападник) у локалізації став "розбійником", що краще відображає роль таких персонажів як загрозливих антагоністів, які виживають за рахунок грабунку інших [23].

Однією з основних складностей у локалізації The Last of Us є переклад ідіоматичних виразів. Вони є важливими для створення атмосфери гри, тому неправильна адаптація таких висловів може призвести до втрати оригінального сенсу чи емоційного ефекту [23].

Одним із прикладів є вираз "hit the road", що буквально означає «вирушити в подорож». В українській локалізації цей вираз адаптовано як "вийти в путь", що зберігає розмовний стиль персонажів і відповідає ситуаційному контексту. Такий підхід дозволяє відтворити емоційний ефект фрази, уникаючи калькування, яке може виглядати неприродно [23].

Інший приклад — вираз "the clock is ticking", який у грі має значення «час йде» і передає відчуття терміновості. В українському варіанті цей вислів перекладено як "час спливає", що не лише точно відтворює значення, але й додає легкого українського забарвлення, роблячи його ближчим для місцевої аудиторії. Така адаптація допомагає зберегти баланс між стилістикою оригіналу та впізнаваністю для гравців [19,17-18].

Стиль мовлення персонажів відіграє ключову роль у створенні атмосфери гри. Він охоплює не лише вибір слів, а й манеру вираження емоцій, що сприяє глибшому зануренню гравця у світ The Last of Us. Під час локалізації важливо адаптувати ці елементи, зберігаючи емоційний контекст і стилістичну автентичність [19,17-18].

Стилістичні особливості мовлення персонажів The Last of Us формують унікальність кожного героя, залежно від їхнього соціального статусу, життєвого досвіду та психологічного стану [20].

Наприклад: Джоел і Еллі застосовують просту, прямолінійну, подекуди грубу мову що відповідає суворим умовам виживання [20].

Персонажі на кшталт Марії використовують більш формальну чи витончену лексику, яка відображає їхню освіченість і соціальне становище.

Локалізація діалогів потребує збереження характерних рис мовлення персонажів, враховуючи їхній характер, статус і ставлення до оточуючого світу [23].

Джоел, наприклад, має грубу і лаконічну манеру спілкування, що підкреслює його суворий характер. В українському перекладі це може бути реалізовано через вживання коротких, простих фраз і розмовних конструкцій. Фраза "Let's go" може бути перекладена як "Йдемо" або "Пішли", що зберігає його прагматичний стиль [23].

Еллі, будучи молодою та емоційною, часто використовує неформальну лексику і сленг. Її вислови, як-от "What the hell?" і "Shut up!", в українській локалізації можуть бути адаптовані як "Що за чорт?" і "Та заткнись!", що відображає її молодіжний стиль і безпосередність [59].

Таким чином, правильна адаптація стилю мовлення персонажів у локалізації є ключовою для передачі їхньої індивідуальності та забезпечення емоційного зв'язку з гравцем [59].

Глибокий емоційний зміст *The Last of Us* вимагає, щоб кожна репліка персонажів точно передавала їхній емоційний стан, переживання і ставлення до оточення. Це особливо важливо не лише для грубих чи нейтральних фраз, а й у моменти, коли герої виражають свій біль, надію чи страх [26, 36-40].

Мова персонажів має відповідати загальній атмосфері гри, яка змінюється від напружених драматичних подій до більш спокійних сцен. Завданням локалізаторів є збереження цієї емоційної насиченості в кожному моменті. Переклад повинен точно передавати сенс висловлювань, водночас відтворюючи атмосферу гри, насичену напругою і переживаннями [26, 36-40].

Наприклад, під час напружених сцен, таких як взаємодія Джоела з Еллі чи іншими персонажами, їхній тон змінюється:

Джоел часто говорить короткими й різкими фразами, що відображає його емоційне виснаження та прагнення вижити. Репліка "We don't have time for this!" може бути перекладена як "Немає часу на це!". Тут важливо не лише перекласти слова, але й зберегти емоційний відтінок і характер героя [26, 36-40].

Еллі, навпаки, використовує саркастичні та жартівливі висловлювання, які підкреслюють її молодість і своєрідний гумор. Наприклад, її фраза "If you're gonna steal, do it the right way!" у перекладі звучить як "Якщо вже красти, то як слід!". Це дозволяє передати невимушений тон і життєрадісність персонажа [27].

У *The Last of Us* мова персонажів є засобом не лише передачі інформації, але й підсилення емоційного впливу [27].

Наприклад: У стресових ситуаціях герої часто говорять різко, що підкреслює напругу і драматизм подій. Такі фрази повинні звучати максимально природно і зберігати динаміку оригіналу [52, 34].

У спокійніших сценах важливо зберігати гумористичний або саркастичний тон, характерний для персонажів, як це видно в діалогах Еллі [25, 15-25].

Відтворення емоційної глибини мови героїв у перекладі є ключовим аспектом для створення унікальної атмосфери гри [25, 15-25].

The Last of Us містить багато неформальних виразів, які підкреслюють атмосферу світу після апокаліпсису, де люди часто вживають сленг або жаргон. Це дозволяє створити реалістичну картину світу, де персонажі не тільки взаємодіють у драматичних ситуаціях, але й використовують мову для взаємодії в обставинах виживання [25, 15-25].

Вирази, як "You're a tough guy, huh?" («Ти крутий, так?») або "What the hell's wrong with you?" («Що з тобою не так?»), є частими в діалогах між персонажами. В локалізації важливо не лише зберегти значення, але й передати цю безпосередність і відчуття напруги між героями [52, 34].

У *The Last of Us* соціальні відносини між персонажами значною мірою визначають їхній стиль мовлення. Наприклад, взаємодія Джоела і Еллі має свою специфіку, зокрема через те, що вони спочатку знаходяться в ситуації підозри та відчуження, а з часом стають близькими союзниками [26,3-4].

В одному з моментів гри Джоел звертається до Еллі, називаючи її "kid" (дітиною), що в оригіналі не тільки передає почуття турботи, але й виражає певну ієрархію між персонажами. Локалізація може передати це за допомогою виразу «дитино» або «малеча», зберігаючи початкову емоційну теплоту та динаміку стосунків [25, 15-25].

Іронія та сарказм є невід'ємними елементами діалогів у *The Last of Us*, особливо в мові Еллі. Її висловлювання часто відображають її характер, молодість і адаптацію до суворих умов життя в постапокаліптичному світі [26,3-4].

Саркастичні зауваження Еллі додають гумору навіть у найнапруженіші моменти, що допомагає зняти емоційну напругу. Наприклад, фраза "Well, that was fun" у ситуації, яка була зовсім не весела, є прикладом іронічного відображення її сприйняття світу. У локалізації таких фраз важливо зберігати їхній оригінальний характер і одночасно адаптувати їх до мовної культури, наприклад, перекладати як «Ну, і весело ж було», щоб передати саркастичний тон [25, 15-25].

Іронія допомагає підсилити контраст між жорстокою реальністю світу гри і природною реакцією персонажів, дозволяючи гравцям краще зрозуміти їхні переживання [26,3-4].

Діалоги у *The Last of Us* часто відбуваються в умовах стресу, що впливає на стиль мовлення героїв. У таких ситуаціях їхні висловлювання короткі, лаконічні та емоційно насичені [25, 15-25].

Напружені моменти. Під час небезпечних ситуацій персонажі, такі як Джоел і Еллі, використовують прості й чіткі фрази, що відображають їхню зосередженість на виживанні. Наприклад, репліка "Hurry up!" перекладається як «Швидше!», а "We need to go now!" — як «Потрібно йти зараз!». Важливо, щоб локалізація зберігала відчуття терміновості й паніки, переданих через мовлення [23].

Страх і занепокоєння. Емоційний стан героїв також впливає на їхню мову. У напружених сценах важливо відтворити тон і інтонацію персонажів, які перебувають у стані страху. Фраза "You can't go back. We have to keep moving." у локалізації звучить як «Не можна повертатись. Треба рухатись далі.», передаючи відчуття невизначеності й безвиході, що характерно для такого сюжету [47,26-27].

Події гри відбуваються в постапокаліптичному світі, що суттєво вплинуло на стиль мовлення персонажів. Відсутність усталених норм, звичного порядку та соціальних структур призвела до появи нових виразів, термінів і змін у манері спілкування [23].

Використання нових реалій у мовленні. Герої часто застосовують терміни, які відображають реалії світу після катастрофи. Наприклад, назви заражених, такі як Clickers і Bloaters, у локалізації були адаптовані як «кляцачі» і «здуті», що допомагає зберегти їхній характер і прив'язку до контексту гри. Водночас звертання між персонажами стають більш неформальними, що відповідає новим умовам їхнього існування [23].

Еволюція мови в світі насильства. Мова персонажів у світі, де домінує насильство, стає прямолінійною та більш агресивною. Наприклад, замість багатослівних висловлювань, як-от "I don't know if we can make it" («Не

знаю, чи ми зможемо це зробити»), герої частіше використовують фрази на кшталт "We have to do this." («Ми повинні це зробити»), які передають їхню рішучість. Такі мовні зміни додають грі реалістичності та підсилюють атмосферу боротьби за виживання [47,26-27].

При локалізації відеоігор на українську мову, важливо не лише зберегти емоційну тональність оригіналу, але й адаптувати стилістичні прийоми таким чином, щоб вони звучали природно і органічно для нової аудиторії. The Last of Us є прикладом гри, де на кожному етапі важливо зберігати унікальний стиль діалогів, який допомагає створити світ і переживання персонажів [47,26-27].

Сарказм і чорний гумор — це невід'ємні складові мови персонажів The Last of Us, особливо характерні для Еллі. Її репліки відображають юнацький максималізм і специфічний спосіб справлятися з жахами навколишнього світу. Використання сарказму як захисного механізму додає героям реалізму і дозволяє гравцеві краще зрозуміти їхній характер.

Переклад подібних елементів вимагає не лише збереження змісту, але й адаптації до культурних особливостей української мови, щоб зберегти гумористичний чи іронічний підтекст. Наприклад, у сцені, де Еллі стикається з чимось моторошним, її саркастична репліка "Look at that thing!" може бути адаптована як «Подивись, яке чудо!» або «Оце так краса!». Важливо передати гумористичну природу фрази, одночасно зберігши її доречність у загальній атмосфері гри [30,26-27].

Мова персонажів у The Last of Us рясніє сленгом і неформальними виразами, що дозволяє відобразити реалії постапокаліптичного світу. Такі висловлювання демонструють як соціальні, так і психологічні зміни героїв. Перекладач повинен враховувати, що відповідники англійського сленгу

можуть бути відсутніми в українській мові, тому важливо шукати креативні, але автентичні еквіваленти. Наприклад, репліка "You gotta be kidding me!" може бути перекладена як «Та ти знущаєшся!», «Це якась дурня!» або «Та це жарт, правда?», залежно від контексту та емоційного забарвлення сцени [3, 14-28].

Передача неформальної мови також включає вибір слів, які відображають характер персонажів. Наприклад, для Джоела можуть бути використані стримані, але чіткі вирази, тоді як для Еллі — експресивніші та більш колоритні [30,26-27].

Емоції та внутрішні переживання героїв є центральними для сюжету *The Last of Us*, а їхній переклад потребує особливої уваги. Монологи та діалоги персонажів розкривають їхні почуття, страхи і надії, які формують драматичний тон гри [3, 14-28].

Локалізація повинна не лише зберігати зміст, але й передавати емоційну глибину кожної репліки. Наприклад, монолог Джоела, у якому він зізнається у своєму страху і втраті: "I lost everything. And now I just want to keep you safe," — повинен звучати як «Я втратив усе. І тепер хочу лише захистити тебе.». У цьому перекладі важливо зберегти відчуття втрати, що підсилює емоційний вплив сцени [35,1-24].

Для Еллі, яка часто висловлює свої почуття через непрямі натяки чи гумор, підхід до локалізації має бути більш тонким. Наприклад, її репліка "I'm not afraid. You hear me? I'm not afraid!" може бути адаптована як «Я не боюсь. Чуєш? Я не боюсь!», зберігаючи її напруженість і спробу приховати страх за зухвалістю [30,26-27].

Завдяки правильній локалізації гравець зможе повністю зануритися у внутрішній світ персонажів, відчуваючи їхні емоції так само сильно, як і в оригіналі [55,20].

Лінгвістичні та стилістичні аспекти відеогри The Last of Us є ключовими для створення її унікальної атмосфери, яка передає емоційну напругу, соціокультурний контекст і характер персонажів. Локалізація на українську мову повинна зберігати ці особливості, адже кожна репліка відіграє важливу роль у зануренні гравця у світ гри. Основним завданням локалізаторів є не лише точна передача змісту, але й відтворення емоційного підтексту та стилістичних прийомів, властивих оригіналу. Це вимагає врахування культурних і мовних особливостей української аудиторії, щоб діалоги звучали природно, зберігаючи унікальний стиль і атмосферу гри.

3.3 Аналіз явища “сліпого перекладу”

Сліпий переклад - це процес, коли перекладач не повністю розуміє контекст та деталі оригінального твору, але ігнорує культурний, соціальний та ігровий контексти, і цей підхід може призвести до зниження якості перекладу, оскільки значення слів і фраз може бути спотвореним або неправильно зрозумілим [35,1-24].

Сліпий переклад часто використовується в ситуаціях, коли перекладачі мають обмежений доступ до внутрішньої інформації, що стосується гри. Наприклад, тому що вони незнайомі зі світом або погано спілкуються з розробниками. У контексті відеоігри, в якій згадується складний і багатогранний Всесвіт, особливо постапокаліптичного жанру, сліпий

переклад може бути дуже шкідливим, оскільки він призводить до втрати ключових елементів, що надають грі особливий колорит [30,27-34].

Є кілька причин, чому явище сліпого перекладу може виникнути під час локалізації відеоігор, особливо у великих і складних іграх, таких як The Last Of Us:

1. Обмежений доступ до вмісту: перекладачі можуть не мати повного доступу до сюжетних матеріалів, внутрішньої документації чи ідей розробників ігор, що ускладнює розуміння певних термінів та сюжетних моментів.
2. Часові обмеження: локалізація відеоігор зазвичай виконується протягом обмеженого періоду часу, що змушує перекладачів працювати з неповними або неточними даними на момент публікації. Це може призвести до перекладу без належного врахування культурного контексту.
3. Бюджетні обмеження: видавці та розробники можуть скоротити свої бюджети на локалізацію, не надаючи достатніх ресурсів для всебічного перекладу. Це може призвести до використання менш досвідчених перекладачів та недостатньої уваги до якості перекладів.
4. Недостатній рівень локалізації: перекладачі, які не мають достатньої кваліфікації або досвіду в області локалізації відеоігор, можуть не повністю розуміти деталі ігрового жанру або термінології, що може призвести до сліпого перекладу [3, 14-28].

The Last Of Us містить величезну кількість текстового контенту, який включає не тільки діалоги, а й описи об'єктів, предметів, місць і персонажів. У цьому розділі ми розглянемо кілька прикладів феномену сліпого перекладу в українській версії гри [23].

Один з найцікавіших прикладів сліпого перекладу пов'язаний з терміном "Fireflies", який використовується для позначення важливої групи опору в грі. У реальному світі "Fireflies" (світлячок) – це комаха, але в контексті гри це назва організації, яка намагається навести порядок в постапокаліптичному світі. Ця проблема виникає, коли перекладач не враховує культурний контекст і важливість символічного значення терміна при локалізації української мови [23].

У випадку сліпого перекладу термін "Fireflies" можна перекласти як "світло", що є буквальним перекладом, але такий підхід може призвести до втрати важливих семантичних зв'язків та ослаблення емоційних реакцій аудиторії на п'єсу [23].

Правильне рішення-відмовитися від метафори з емоційним підтекстом, щоб продемонструвати силу і рішучість групи, поглибити ідею групи опору, наприклад, «вогняні» або «палаючі» [35, 64-67].

"Clicker" -це термін, який використовується для опису заражених людей, які втратили зір, але почали крутитися в космосі за допомогою ехолокації. У випадку цього терміна, якщо не враховувати додаткові фактори, такі як напрямок звуку, візуальний переклад може призвести до нерозуміння суті цього явища [23].

У разі сліпого перекладу "Clicker" можна перекласти як "кляцання" або "клікер", що вже є адаптованим варіантом, але в більш простих перекладах. Такі терміни, як "кляцальник", можуть використовуватися без урахування важливості зміни поведінки інфікованої людини. Це може спростити значення цього терміна, оскільки без повного контексту гравець не зможе повністю зрозуміти поведінку цих істот [23].

Назва гри "The Last of Us" також може підлягати сліпому перекладу. В оригіналі цей термін передає думки останніх людей, що вижили після апокаліпсису. Українські декомуністичні слова "останній з нас" дуже точні, але сліпий переклад може призвести до варіантів, які не передають трагедію та емоційні наслідки, наприклад, "останній серед нас", що робить значення цього терміна більш плоским [23].

Сліпий переклад може мати серйозний вплив на сприйняття гри, оскільки він не тільки знижує точність перекладу, але й може порушити емоційну атмосферу, створену оригінальним терміном. Втрата символічного значення, яке автор вкладає в неологізми і ключові терміни, може знизити рівень занурення в ігровий світ і знизити ефективність гри як культурного феномена. Крім того, такий переклад може викликати непорозуміння у глядачів, що, в свою чергу, може викликати негативну реакцію актора [30,26-27].

Явища сліпого перекладу в процесі локалізації відеоігор є важливою проблемою, яку слід враховувати під час адаптації контенту для різних культур. У випадку з The Last of Us сліпий переклад призводить до спрощення змісту гри та втрати її атмосфери. Важливою частиною процесу локалізації є глибоке розуміння контексту, символіки та емоційного навантаження оригінальних термінів, щоб переклад був точним і зрозумілим для нової аудиторії.

3.4 Особливості перекладу авторських неологізмів

Неологізми в контексті перекладу відеоігор - це терміни, які створюються для опису унікальних концепцій, об'єктів, персонажів або

ситуацій, що виникають у вигаданому світі гри. Авторські неологізми є важливим елементом, що створює повноцінну атмосферу ігрового світу і підкреслює його особливості і відмінності від реального світу. У випадку з апокаліптичними іграми, такими як *The Last Of Us*, створення нових термінів для опису уявних явищ має важливе значення для збереження унікальності вигаданого світу [3, 67].

Придумані слова можуть мати різне походження, включаючи::

1. Творчі словотворення- коли автор гри використовує наявні мовні ресурси для створення нових слів.
2. Калька – коли перекладач використовує слово, яке зберігає форму оригінального терміна, але має нове значення у вигаданому світі.
3. Використання шкідливих або змінених термінів-якщо автор змінює існуюче слово або термін відповідно до вимог гри [3, 67].

Зрештою, неологізми випливають з необхідності описати нову соціальну, культурну та біологічну реальність, яка стала частиною апокаліптичного світу, в якому більшість людей заражені смертельними вірусами, а їх соціальні структури практично зруйновані. У грі активно використовуються нові терміни для позначення монстрів, організацій, об'єктів і явищ [32,251-256].

Одним із центральних аспектів сюжету є поширення інфекції, яка перетворює людей на монстрів, що значною мірою визначає створення численних неологізмів, пов'язаних із зараженими. У контексті *The Last of Us* це передбачає наявність таких термінів, як *Clicker*, *Runner*, *Bloaters* та інших, які описують різні стадії зараження [29,30-32].

Clicker – один з найбільш знакових ігрових термінів. Клікери-це інфіковані люди, які втратили зір і замість цього почали використовувати

ультразвукові сигнали, щоб орієнтуватися в просторі. Цей неологізм важливий для атмосфери, оскільки зловісний клікер додає страху до загальної картини гри. У процесі локалізації цей термін зазвичай не перекладається дослівно, а адаптується до звуку як "клікер" або "клацальник" українською мовою. Перекладачі часто вирішують не використовувати кальку, щоб зберегти впізнаваність і зв'язок з оригіналом [23].

Runner – цей термін використовується для позначення тих, хто знаходиться на ранніх стадіях інфекції і зберіг більшу частину свого людського вигляду, але вже став агресивним. В українському перекладі цей термін часто залишають як "бігун", оскільки він точно передає агресивність і швидкість пересування таких істот [23].

Bloaters – це інфіковані люди, які досягли пізніх стадій розвитку, стали великими і дуже небезпечними істотами, покритими шрамами і опухлими. У випадку таких термінів переклад може бути складнішим, оскільки переклад пов'язаний з фізичними змінами. Дуже важливо передати це за допомогою термінології. Найбільш точний варіант в українському перекладі-"опухлий" або "здутий", який зберігає описовий характер цього терміна і допомагає зрозуміти природу змін в організмі інфікованих людей [23].

У світі The Last of Us існують також терміни, що описують нові соціальні групи, рухи та організації, що виникли після стихійного лиха у світі останніх з нас [47].

Fireflies – це група опору, яка хоче відновити цивілізацію та боротися з тиранією уряду. Переклад терміна необхідний для збереження його символічної конотації. В українській версії гри термін часто

перекладається як "світло", що відображає надію і символізує тих, хто виступає за відновлення нормального життя [23].

The Last of Us назва гри це також своєрідне придумане слово, яке відображає думки останніх людей, які пережили катастрофу. Український переклад-"останні з нас"- дуже точний, тому що зберігає первісне смислове навантаження і глибину, що підкреслює ідею гри [46, 189-192].

Перекладаючи авторські неологізми важливо вибрати правильну стратегію, яка зберігає ідентичність оригінального терміна, а також зробить його зрозумілим та атмосферним для нової аудиторії. Ось деякі з найбільш поширених методів [13]:

Калькування. Калькування полягає в побудові слів на основі оригіналу з використанням відповідних мовних елементів української мови. Що стосується терміна «Clicker», обчислення дозволяє використовувати такі параметри, як "клацальник" та "клікер". Це зберігає не тільки оригінальний голос, але і важливі емоційні асоціації [13].

Творчий переклад. Іноді найкращим варіантом є створення абсолютно нового терміна, який відображає оригінальний зміст, так і культурні та мовні деталі перекладу. Наприклад, переклад терміна "Bloaters" як "здуті" є прикладом творчого перекладу, оскільки він поєднує собі собіточність і атмосферу [13].

Збереження оригіналу. У деяких випадках найкраще зберегти оригінальний термін без перекладу, особливо якщо це слово має певне значення або якщо цей термін став частиною ігрової культури. Наприклад, термін "Fireflies" у The Last of Us настільки символічний і важливий для сюжету, що його залишають без перекладу, щоб декомунізувати його унікальність [16].

Переклад авторських неологізмів у *The Last of Us* є складним, але важливим етапом локалізації гри. Вибір правильної стратегії перекладу допомагає зберегти атмосферу гри та донести до нової аудиторії ключові смислові елементи. Калькування, креативний переклад і збереження оригіналу є основними техніками, що дозволяють адаптувати неологізми для української аудиторії, зберігаючи при цьому унікальність і глибину оригінального контенту. Правильний переклад авторських неологізмів сприяє створенню переконливої і захоплюючої атмосфери гри, що є важливою складовою частиною процесу локалізації.

Висновки

Локалізація це дуже відповідаальний етап для гравців та розробників. Локалізація подібного роду ігрового продукту орієнтованих на іноземний ринок, вимагає не лише текстового перекладу і дубляжу, а й пристосування соціально-культурного контексту гри. Якісна локалізація зосереджена на зображення автентичності гри, з врахуванням характерних особливостей культури, мови, релігії, традицій.

Адаптація — це набагато більше, а ніж текстовий переклад. Вона включає в себе культурну адаптацію, адаптацію інтерфейсу, і рішення суперечливих питань що до законів, вимог та прав. Наприклад це в свою чергу може бути цензура, форматування, зміна графічних елементів. Все це в тій чи іншій мірі може мати досить поганий ефект на прийняття гри гравцями на ринках в різних країнах.

Дослідження жанру постапокаліпсису ще раз підтвердило, що власне кажучи початковий підхід який застосовують при перекладі дуже мірою сильно пов'язаний з характерними особливостями жанру гри. В ситуації з іграми, наприклад як рольові, стратегії, шутери, пригодницькі, або екшн, адаптація повинна бути якомога якіснішою, за для передачі загальної атмосфери і психо емоційного навантаження гри. У грі «The Last of Us» є багато діалогів, саме тому подібний переклад вимагає дуже прискіпливої та детальної роботи з сценарієм. Це робиться за для того аби зобразити не лише загальний контекст, а й емоційне навантаження слів та виразів. В подібного роду продуктах необхідно брати до уваги характерні особливості культурного контексту, мови та навіть суспільних рис. Саме поєднання цих всіх факторів це те що роить сприйняття ігрового продукту аудиторією справді хорошим та природним.

Адаптація українською як правило стикається з певною кількістю складнощів. Позаяк українська іноді не має достатньо аналогів аби репрезентувати всю термінологію англійської. Це ставить перед перекладачами нові проблеми та виклики, наприклад якщо ми говоримо про сленг, або технічні терміни. За винятком лексичних труднощів, також є необхідність пристосовувати культурні та соціальні реалії, позаяк дуже багато елементів оригінальної гри не мають ідеального прямого аналогу в українській мові. Наприклад, деякі жарти, евфемізми, метафори, ідіоми, прислів'я, специфічні елементи культури. Всі ці слова можуть виклаками багато проблем при перекладі і вони можуть стати цілком незрозумілими без якісної адаптації. Ключовим елементом локалізації також є передача емоційного посилу реплік. Це дуже суттєво в іграх, як «The Last of Us», тут ми бачимо як сюжет і взаємодія персонажів завжди приваблюють основну увагу.

Подібного роду адаптація проводиться в кілька етапів: аналіз контенту, переклад, тестування та корекція. На самому початку дуже вагомим моментом є оцінка об'єму роботи і розставлення пріоритетів залежно від характерних рис жанру. Далі йде власне переклад. Група локалізаторів мусять адаптувати текст інтерфейсу та аудіо. На подальшому етапі проводиться перевірка того наскільки робота була виконана якісно. Найменші похибки можуть уже сильно зіпсувати перше враження від продукту. Заразом, є потреба в проведенні багатократної перевірки та корекції гри. Це проводиться аби переконатися в тому чи все працює добре, чи сумісні перекладений текст, інтерфейс й графіка.

Локалізація гри «The Last of Us» це хоорший приклад того, що локалізатори впоралися добре з завданнями та труднощами які винкали під час роботи. Вони впорались з тим аби адаптувати контент до характерниих

особливостей української. В процесі дослідження ми розглянули які труднощі, постали перед перекладачами: зображення емоційного навантаження і глибини діалогів. Також вагомим моментом в роботі над цією локалізацією було збереження тональності і стилістичних характерних особливостей мови персонажів. Тут ми бачимо що перекладачі досить якісно впоралися з ним аби передати задум розробників, одночасно пристосовуючи цей продукт для потреб українського ринку. Заразом, сильно приваблює увагу також адаптація термінів. В переважній більшості це терміни, які відносяться не тільки до звичих нам щоденних реалій, але й реалій постапокаліптичного всесвіту. Це справді вимагало від групи локалізаторів неабиякої креативності в роботі з авторськими неологізмами і вигдування все нових і нових конструкцій, аби сенс та задум розробників зберігався і в локалізованому варіанті.

Українська локалізація зараз все ще на стадії розвитку, і подібні проекти-гіганти, як «The Last of Us», стимулюють зростанню якості української локалізації загалом. Має сенс сказати, що на сьогодні українська локалізація має дуже великий і потужний потенціал для майбутнього розвитку. Сьогодні є необхідність в тому аби забезпечити якісною локалізацією гравців, і підвищити культурний імідж держави в світі.

У моїх магістерській роботі я досліджувала характерні особливості локалізації англійських комп'ютерних ігор українською. В процесі дослідження мені вдалося досягти поставлених раніше перед собою завдань. Я підсумувала основні результати дослідження локалізації відеоігор українською.

Список використаних джерел

1. Альошина М. Д. Критерії та принципи визначення адекватності відтворення ідіостилю автора в перекладі. «Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету» 2018.
2. Ананко Т. Р. Прагматична адаптація у перекладі художніх творів. Наукові записки. Серія «Філологічна». Острог 2012.
3. Гнатенко, Д.; Венгер, Ю.; Дружина, Т. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського. 2020.
4. Джейкоб Герольд зі студії «Ghost Ship Games», про локалізацію їх гри Deep Rock Galactic.
URL:
[reddit.com/r/DeepRockGalactic/comments/u1ts8m/comment/i4eikrq/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3](https://www.reddit.com/r/DeepRockGalactic/comments/u1ts8m/comment/i4eikrq/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3)
5. Іванова О. Перекладацька еквівалентність і способи її досягнення. Наукові записки Національного університету «Острозька академія» 2014.
6. Ковальчук Е. А. Квантитативно-системний підхід до оцінки якості перекладу. Стародавня й Нова Романія. 2015.
7. Ковальчук Е. А. Оцінка якості перекладу: проблема пошуку ефективних методів, стандартів та параметрів. 2010.
8. Команда ігрової локалізації UnlocTeam. Офіційний сайт.
URL: unlocteam.com/uk
9. Комісаров В. Н. Теорія перекладу (лінгвістичні аспекти): посібник. для інт. та фак. іноз. мов.
10. Комісаров В. Н. Лінгвістика перекладу. М.: Вища школа, 1980.
11. Литвинова М. Д. Методика преподавания художественного перевода в филологических вузах. 2002

- 12.Малярчук О. Прагматичні особливості англійських вигуків як засобів вербалізації емоцій. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. 2014
- 13.Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. Наукові записки КДПУ. 2012
- 14.Мошкович В. В. Оценка качества перевода и использование адекватности и эквивалентности как критериев оценки качества перевода. Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2013.
- 15.Некряч Т. Є., Чала Ю. П. Через терни до зірок: труднощі перекладу художніх творів. Для студентів перекладацьких факультетів вищих навчальних закладів: навчальний посібник. Вінниця: Нова книга, 2008
- 16.Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англоукраїнському перекладі. Київ, 2009.
- 17.Оголошення про початок роботи над фанатською локалізацією The Sims 4.
URL: <https://twitter.com/morketwhy/status/1510410196841115653>
- 18.Одрехівська І. М. Модель критики перекладу в рамках перекладознавчої концепції професора В. Коптілова. Іноземна філологія. 2013.
- 19.Платонова М. Міжкультурні аспекти перекладу: українська література за межами України"
- 20.Пилипчук М. Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі.
- 21.Русанов А. Українська локалізація Baldur's Gate 3 знаходиться у розробці. 2022.

- 22.Сторінка гри Company of Heroes 2 (2013) в онлайн-крамниці Steam.
URL: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/231430/>
- 23.Сторінка гри The Last of Us на веб-сайті компанії.
URL:
https://store.steampowered.com/app/1888930/The_Last_of_Us_Part_I/
- 24.Сторінка гри Subnautica: Below Zero (2019) в онлайн-крамниці Steam.
URL: store.steampowered.com/app/848450/Subnautica_Below_Zero
- 25.Сдобников В. В., Петрова О. В. Теория перевода. 2006.
- 26.Шевчук С. М. Особливості україномовної та російськомовної локалізації відеоігор. Харків
- 27.Українська локалізаційна спілка “Шлякбитраф”.
- 28.Aarseth, E. Computer game studies, year one. 2001.
- 29.Bernal-Merino, M. A. The Journal of Specialised Translation. On the Translation of Video Games. Issue 6 – July 2006.
- 30.Bernal-Merino, M. Translation and localisation in video games. New York 2014.
- 31.Burgess, J. Even in the colourful world of video games, most players demand historical accuracy. 2021.
- 32.Chandler, H. The Game localization handbook. Hingham 2005.
- 33.Dietz, F. How Difficult Can That Be? – The Work of Computer and Video Game Localization. 2007
- 34.Dodge, D. The Definitive Guide to Video Game Genres and Game Types.
- 35.Esselink. B. A Practical Guide to Localization
- 36.Edwards, K. The geopolitical and cultural dimension of game content. 2011
- 37.Elliott K. Theorizing adaptation. Oxford Univ.
- 38.Fabricatore C. Gameplay and game mechanics. San Diego de Chile 2007

39. Gaballo, V. Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. 2012.
40. Grounded в онлайн-крамниці Steam.
41. Halo Infinite в онлайн-крамниці Steam.
42. House J. Translation Quality Assessment. Tübingen
43. House J. Linguistic description versus social evaluation. 2001
44. Kelly, N., Ray, R., DePalma, D. Community translation goes mainstream
45. Mandiberg, S. Fallacies of game localization. 2018
46. Mangiron, C. The Cultural Dimension of Game Localisation.
47. Mangiron, C., O'Hagan, M. Unleashing Imagination with Restricted Translation. The Journal of Specialised Translation. 2006.
48. Méndez, R., Calvo-Ferrer, J. Video games and paratranslation: approximation to translation practice. Comares, 2018.
49. Muñoz-Sánchez, P. Localization of videogames. Madrid 2017
50. Murray, S. Publishers Are Losing Billions By Pulling Their Games Out Of Russia.
51. Newzoo. Міжнародне агенство дослідження ринку відеоігор.
52. O'Hagan, M. Game localisation as emotion engineering. Nova. 2016.
53. Ortinau, E. Localization of computer games: Patrizier II and Command & conquer 1-3 as exemplary cases. 2004.
54. Ranford, A. Targeted translation. How game translations are used to meet market expectations. 2017
55. Saldanha, G. & O'Brien, S. Research methodologies in translation studies. London, 2013.
56. Stray в онлайн-крамниці Steam.
URL: store.steampowered.com/app/1332010/Stray
57. Toury Gideon. Descriptive Translation Studies and Beyond. Amsterdam 1995

58. The Wolf Among Us в онлайн-крамниці Steam.

URL: store.steampowered.com/app/250320/The_Wolf_Among_Us

59. Venuti L. The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference.

Routledge, 1998.

60. Voorn, K. Historical Accuracy Matters in Video Games. Here's Why.

2022

61. Zhang, X. Terminology management in video games localisation. Fun for

all: Translation and accessibility practices in video games. 2014

62. The Last of Us – S01E06 – Kin | Transcript

URL: https://scrapsfromtheloft.com/tv-series/the-last-of-us-s01e06-kin-transcript/?__cf_chl_tk=TiP4g8sZgyTcdlcMxyLJvB.vgfe6tYJvX1g_Yeh6aHs-1729460635-1.0.1.1-QwJtBMDjzj4v93_OOE05RGsFT.FgBWCUdRm.hCrSajk

АНОТАЦІЯ
кваліфікаційної роботи
на здобуття академічного ступеня магістра

Тема: «Характерні особливості локалізації англomовних ігор українською мовою на прикладі американської компютерної гри The Last of Us»

Автор: Іванченко Альона Анатоліївна

Науковий керівник: Худолій Анатолій Олексійович

Короткий зміст праці: Кваліфікаційна робота на тему «Характерні особливості локалізації англomовних ігор українською мовою на прикладі американської компютерної гри The Last of Us» сфокусована на аналізі явища локалізації американських компютерних ігор української. В межах дослідження було проаналізовано основні етапи локалізації, лексичні, стилістичні, культурні та технічні труднощі, які можуть з'явитися в перекладі текстової частини гри. В тому було проаналізовано те як впливають характерні особливості жанру на застосована стратегія локалізації. В цій роботі також була розглянута термінологія та аналіз подібної лексики в постапокаліптичному жанрі на прикладі The Last of Us.

Завданням кваліфікаційної роботи було дослідження особливостей адаптації англomовних ігор українською. Були досліджені методи передачі автентичної атмосфери гри, адаптації термінів, сленгу, жаргону, гумору. В тому числі було дослідження того як впливає соціо-культурні аспекти на переклад. В дослідження були залучені теоретичні та практичні моменти, які сприяли кращу розумінні ролі локалізації на ігровому ринку.

(підпис)

ANNOTATION
qualification work to obtain
an academic master's degree

Topic: "Characteristic features of localization of English-language games into Ukrainian using the example of the American computer game The Last of Us"

Author: Alyona Anatoliivna Ivanchenko

Academic supervisor: Khudolii Anatolii Oleksiyovych

Summary of the work: The qualification work on the topic "Characteristic features of the localization of English-language games into Ukrainian using the example of the American computer game The Last of Us" is focused on the analysis of the phenomenon of localization of American computer games into Ukrainian. The study analyzed the main stages of localization, lexical, stylistic, cultural and technical difficulties that may appear in the translation of the text part of the game. It analyzed how the characteristic features of the genre affect the applied localization strategy.

This work also considered the terminology and analysis of similar vocabulary in the post-apocalyptic genre using the example of The Last of Us. The task of the qualification work was to study the features of the adaptation of English-language games into Ukrainian. Methods of transmitting the authentic atmosphere of the game, adaptation of terms, slang, jargon, humor were investigated. Including the study of how socio-cultural aspects affect the translation. The study involved theoretical and practical aspects that contributed to a better understanding of the role of localization in the gaming market.

(signature)