

Богдан Мовчан
м. Київ, Україна

Способи реалізації стратегії одомашнення в українській локалізації англомовних відеоігор

Abstract. *The main aim of the article is to identify the ways of implementing the domestication strategy in Ukrainian localization of English-language games. The article outlines translation solutions and trends that are manifested at the present stage. The degree of domestication depends on game genre and setting. The main ways of domestication include cultural adaptation of realia and idiomatic translation, which is characterized by a tendency to use constructions and units the audience identifies as authentically Ukrainian, namely dialecticisms, archaisms, vernacular vocabulary and idioms. The most radical manifestation of domestication is an attempt to re-create a new, authentic Ukrainian game terminology.*

Keywords: *game localization, adaptation, domestication, translation strategies, terminology.*

Постановка проблеми. В українському перекладознавстві локалізація відеоігор є малодослідженою, оскільки українські версії ігор почали з'являтися не так давно: перші нечисленні волонтерські переклади та одиничні офіційні належать середині 2010-х років. Ця галузь почала активно розвиватись лише декілька років тому. За кордоном тема досліджена значно краще. В англомовному середовищі чимала кількість наукових розвідок на цю тему почала з'являтися ще два десятиліття тому, а наявність локалізацій ігор у різноманітних мовних парах є нормою. Отже, створена теоретична база та широкий спектр матеріалів для аналізу уможливають глибші та різносторонні дослідження. Наприклад, А. Ф. Косталес здійснив спробу віднайти кореляцію між ігровими жанрами та доступними стратегіями перекладу [1]. К. Манжирон в історичному аспекті розглядає еволюцію локалізації в японсько-англійській мовній парі від вищого до нижчого ступеня культурної адаптації [2]. Існує потреба у розвитку подібної теоретико-методологічної бази і для англійсько-українського напрямку. Відправною точкою може бути розвідка, присвячена реалізації на практиці однієї з основних перекладацьких стратегій.

Загалом методи та способи перекладу підпорядковуються двом основоположним напрямкам – вільного та буквального перекладу. На перше місце перекладач може ставити або норми вихідної мови, або норми цільової мови, обираючи, відповідно, стратегії, спрямовані на одомашнення або на очуження (Domesticating and Foreignizing strategies) [3, с. 240].

Активно досліджував баланс між цими протилежностями А. Берман. Базуючись на аналізі множинних перекладів, він запропонував «ретрансляційну гіпотезу» («гіпотезу повторного перекладу»), згідно з якою ранні переклади «етноцентричні» (тобто виконані в форматі стратегії одомашнення), але, внаслідок низки інших еволюційних чинників, подальші переклади дедалі більше рухаються до очуження [4].

Отже, виходячи з припущення, що на ранніх етапах розвитку перекладу домінує орієнтація на норми цільової мови, мета цього дослідження – проаналізувати способи реалізації стратегії одомашнення під час локалізації англомовних відеоігор українською, виявити вдалі перекладацькі рішення та описати загальні тенденції, що проявляються на сучасному етапі.

Вибір стратегії одомашнення. Застосування стратегії одомашнення в локалізації ігор залежить від їхніх жанрово-стилістичних особливостей (у деяких жанрах вона є недоречною, а іноді й неможливою, тоді як у інших виглядає органічно), а також від тематики, місця дії гри. Важко уявити перенесення в український історико-культурний контекст гри, події якої відбуваються у Лондоні XIX століття. Якщо ж гра не пов'язана з певним історичним періодом, реальною місцевістю або фантастичним (але загальновідомим) всесвітом, стратегія одомашнення у тій чи іншій формі стає доступним варіантом.

Реалії. Найяскравішим проявом стратегії одомашнення є заміна реалій вихідної культури реаліями цільової, культурною адаптацією або привнесенням етнокультурного забарвлення, не властивого оригіналу.

«Today is the day I must settle the score with the murderer of my beloved pet, Noodles. Until then, you may not pass» // «Сьогодні, я розрахуюсь з вбивцею мого улюбленого домашнього мазуна, Сніжок. Поки не розрахуюсь, ти не пройдеши» [5]. Привертає увагу заміна клички «Noodles» на «Сніжок». У контексті адаптації до культурного контексту цільової аудиторії заміна власних імен є одним із часто вживаних інструментів. Намагання перекласти ім'я улюбленця кальковано, використавши словниковий відповідник «Локшинка» або транскодувати його було б менш вдалим перекладацьким рішенням, тоді як «Сніжок» – звичне ім'я для домашнього улюбленця в українськомовному середовищі.

«Turnip. Best with Ginger» // «Буряк. Зазвичай, можна знайти у борщі» [5]. Тут спостерігаємо заміну реалій, бо ріпа та буряк – різні овочі. Таке перекладацьке рішення – виразна ілюстрація стратегії одомашнення, що ефективно використовується для адаптації до українських культурних уподобань. В оригіналі вказано, що ріпа найкраще поєднується з імбиром (азійський або міжнародний контекст), тоді як в українському перекладі бачимо відхід від буквального змісту оригіналу.

«Entropic Brew» // «Ентропічний узвар», «Gambler's Brew» // «Узвар азартника» [5]. Вибір відповідника надає перекладу особливої української культурної ідентичності, адже узвар – традиційний український напій, крім того, зберігається і функціональне призначення оригінальних назв, наукові або містичні конотації.

Не варто забувати, що одомашнення передбачає не лише натуралізацію культурно маркованих компонентів, а загалом більш вільний переклад, орієнтований на цільову культуру [6]. А. Берман вважає, що необхідно розглядати цілий спектр «надбань» і «втрат», підкреслює важливість не лише змісту, а й форми і пропонує 12 «деформувальних тенденцій» перекладу [4, с.280], з яких для аналізу реалізації стратегії одомашнення в локалізації відеоігор зосередимось на таких: зміні мовних шаблонів (використання діалектів); зміні системи засобів вираження (додавання художніх чи стилістичних засобів, традиційних для цільової культури); зміні мовних регістрів.

Діалектизми. Діалектизми часто використовуються в межах стратегії одомашнення і в ігровій локалізації, і в суміжних галузях, зокрема власне художньому перекладі та кіноперекладі. Завдяки їхньому вживанню в аудиторії створюється враження природної та живої української мови.

«*Good Instincts*» // «**Файні інстинкти**», «*Your face has been swapped. Nice face. Nice face*» // «**Ваше лице обміняли. Файне обличчя. Файне обличчя**», «*Yes, another cup please. Back to work. Back to work!*» // «**О яка файна філіжанка кави! Ще одну будь ласка!назад до роботи. Так, назад до роботи!**» [5].

«*Gang, let's all have a laugh for this wondrous occasion!*» // «**Бандо, най всі посміємося над цією дивовижною подією**» [5].

У наведених прикладах використання діалектизмів «файний», «філіжанка» діалектної частки «най» не замінює реалій оригіналу українськими, але формує багатограннішу та живішу мову перекладу, допомагає гравцю підсвідомо повірити в автентичність тексту та зануритись в атмосферу гри.

Архаїзація. Прийомом, подібним до використання діалектизмів, є залучення архаїчної лексики не для відтворення певного історичного чи культурного контексту, а для створення особливого стилістичного забарвлення, колоритної та експресивної мови.

«*Fear Potion*» // «**Зілля зляку**», «*Sadistic Nature*» // «**Нелюдська ява**», «*Strength Down*» // «**Знемога**», «*The Ghost*» // «**Помороча**», «*The Boss*» // «**Князь**», «*Watch*» // «**Глипати**» [5] – використання словникового запасу, який виходить за рамки сучасної повсякденної мови, вносить у текст елементи фольклору та архаїки, робить мову більш колоритною та експресивною, виразно відтворює атмосферу гри.

«*Opener cards may only be played as the first card each turn*» // «**Зачинні карти граються ТІЛЬКИ на початку кожного руху**» [5] – використання для відтворення «орепер» слова «зачинні», а не «початкові» чи «дебютні» (за аналогією з шахами) є цікавим та нестандартним вибором, що також вносить елемент архаїзації.

«*Goodbye...*» // «**3 Богом...**» [5] – замість простого «до побачення» використовується релігійно-забарвлений вислів, що має глибокі корені в українській культурі.

Знижені мовні регістри. Ще одним прийомом у межах стратегії одомашнення, який надає мові перекладу більшої автентичності,

експресивності, емоційності, є використання просторічної та зниженої лексики для досягнення певного стилістичного ефекту.

«*YOU MORTALS NEVER CHANGE. IT IS DONE*» // «*ВИ СМЕРТНІ НІКОЛИ НЕ ЗМІНЮЄТЕСЯ. ЛАДНО*» [5] – переклад «IT IS DONE» як «ЛАДНО» є досить вільним і вносить у текст елемент розмовного стилю, що неочікувано в контексті звертання до «смертних».

«*While walking and traversing through the chaos of the Spire, your thoughts suddenly begin to feel very... real...*» // «*Рухаючись через хаос Вежі, Ваши думки раптом відчуються збіса... живими...*» [5]. – використання слова «збіса» для відтворення «very» є прикладом просторічного виразу, який збільшує емоційність фрази.

«*DESTROY DESTROY DESTROY*» // «*ГАМСЕЛИТИ ДУБАСИТИ ЛУПИТИ*» [5]. – переклади фрази «DESTROY» з використанням різних варіантів дещо зниженої лексики яскраво демонструють творчий підхід перекладача. Кожне слово досить експресивне і водночас несе в собі невеликий нюанс значення. «*Repair*» // «*Відрихтування*» [5]. – вибір слова «відрихтування» вносить у текст нотки просторіччя, порівняно зі стандартним «ремонт» або «відновлення».

Загалом використання просторічної та зниженої лексики у перекладі – ефективний прийом, спрямований на те, щоб зробити текст живішим, ближчим до гравця або читача. Це дієвий спосіб одомашнення за умови збереження балансу оригінального стилю, особливо в контексті ігрового світу та його атмосфери.

Фразеологічні одиниці. Фразеологічні одиниці містять у своїх семантичних шарах, окрім базового предметно-логічного значення, також і приналежність до діалекту чи соціолекту, певного регістру мовлення та багато інших нюансів. Р. Зорівчак наголошує, що під час перекладу потрібно обов'язково враховувати «їхню багатоплановість, поліфункціональність як одиниць дуже складної смислово-конотаційної структури [...], якій властиві предметно-логічне значення, функціонально-стилістичні, експресивно-емоційні конотації і дуже часто образність» [7, с. 154]. З огляду на таку багатогранність, фразеологія є важливим елементом стратегії одомашнення, а яскраві та емоційні сталі вирази допомагають творчо передати тон та стиль оригінальних фраз, ввести елементи просторіччя, гумору, експресії тощо. Визначальною характеристикою фразеологізмів є їхня фіксованість у мові, з огляду на це текст, збагачений такими виразами, сприйматиметься аудиторією як власне український.

«*MY POWER IS UNMATCHED! YOU DO NOT BELONG HERE!*» // «*МОЯ СИЛА НЕПЕРЕВЕРШЕНА! ЧОГО БАЛУХИ ВИЛУПИВ, СТАРА КЛЯЧА!*» [5] – тут використання фразеології робить текст колоритнішим, хоч і є прикладом досить вільного перекладу.

«*I'll go get help! What the!?*» // «*Піду я за допомогою! Бісова ковінька!?*», «*I'm outta here!*» // «*Най ті качка копне!*», «*Here it comes!!*» // «*А щоб ти скуч!*», «*The Merchant doesn't offer refunds. He is a jerk*» // «*Торговець не повертає гроші.*

Щоб він скус!», «*The charred remains of your offering to the spirits. It's unpleasant*» // «Сила нечиста щось підкинула... **Сто чортів в печінку** тому, хто підкинув це» [5] – використання архаїчно-фольклорної фразеології для відтворення емоцій персонажа додає тексту гумору, переклад експресивніший за оригінал і водночас має колорит питомо українського тексту.

Терміни. Ще одним цікавим напрямком є спроби одомашнення в перекладі термінів, що стосуються ігрової тематики загалом: application, gameplay, interface, cursor тощо. Переклад безеквівалентних термінів завжди був непростим завданням. Досить складно дійти до усталеного відповідника навіть базового поняття **application**, що позначає прикладну програму. У ОС Windows ще на початку 2000-х років використовувався варіант «застосунок», у сучасніших версіях – «програма».

Водночас широко розповсюдженим є й варіант «додаток». У галузевих словниках «додатку» немає, проте подано інші варіанти: «4. (комп.) застосунок [прикладна програма]» [8]; «3. застосівна (прикладна) програма» [9]. Етимологія популярного перекладацького відповідника «додаток», вірогідно, пов'язана з банальним копіюванням російського «приложение». Усі три варіанти сьогодні існують паралельно. Різні компанії використовують у своїх українських локалізаціях різні варіанти: Google – додаток, Steam – застосунок, Apple, Microsoft – програма. Це ілюструє певні природні процеси формування узусу. Традиційне вживання хай і «неправильних», з точки зору перекладознавчого чи мовознавчого аналізу, відповідників, яке встигло закріпитись у мові, неможливо швидко змінити ні додаванням словникових статей, ні публікацією рекомендацій.

Подібну ситуацію спостерігаємо і стосовно інших термінів у сучасній українській ігровій локалізації, де частина перекладачів намагається запровадити вживання одомашнених, питомо українських термінів замість транскодованих інтернаціоналізмів.

«**Playtesters**» // «**Ігпропроби**» [5] – у титрах розробників, які займались тестуванням, проводили так звані плейтести, подано під заголовком «Ігпропроби», здійснено спробу створити новий питомо український термін.

«**Gameplay data and error logs are sent to Mega Crit for game balancing purposes**» // «Дані **ігроладу** та всякі помилки надсилаються до Mega Crit для збалансування гри» [5] – традиційний відповідник «геймплей» замінено на «ігролад». У наведеному прикладі він не повною мірою передає семантику оригіналу, хоча в інших контекстах справді стає дедалі поширенішим упродовж останніх років.

«*If you can inspect an item, your cursor will become a magnifying glass*» // «Якщо цікавить предмет, наведіть на нього **бігунця**, після чого, він перетвориться на збільшувальне скло», «**Hover over an enemy to see their name and Power information**» // «**Наведіть бігунця** на ворога, щоб побачити ім'я та інформацію про статуси» [5] – замість інтернаціоналізму «курсор» пропонується вживати новий відповідник «бігунець».

2023 року вийшла гра «Sherlock Holmes: The Awakened» із текстовою українською локалізацією авторства локалізаційної спілки «Шлякбित्रаф». Одним із багатьох цікавих перекладацьких рішень став відповідник «**дієвидло**» на позначення англійського «**interface**». Таке нововведення одразу привернуло увагу гравців і викликало бурхливі багаталії серед спільноти, численні публікації на профільних та непрофільних ресурсах. «Шлякбित्रаф» опублікували статтю з поясненням своєї позиції, де назвали дієвидло «прикладом питомого словотвору» [10].

Висновок. Стратегія одомашнення активно застосовується в сучасній українській локалізації. Ступінь та глибина одомашнення може залежати від жанрових особливостей та тематики конкретної гри. Основними способами її реалізації в практиці перекладу є культурна адаптація реалій, загальна схильність до вживання конструкцій та мовних елементів, що за формою ідентифікуються аудиторією як автентично українські (діалектизми, архаїзми, знижена лексика, етнокультурно забарвлена фразеологія тощо). Найрадикальнішим проявом одомашнення є спроба пере-створити нову питомо українську ігрову термінологію, яка мала би замінити запозичені шляхом транскодування терміни.

Література

1. Costales A. Exploring translation strategies in video game localization. *MonTi Monografias de Traducción e Interpretación* : монографія. Alicante, 2012. Vol. 4. P. 358–408.
2. Mangiron C. Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts*. 2021. Vol. 10, no. 1. P. 9–27. URL : <https://doi.org/10.3390/arts10010009> (date of access: 01.04.2024).
3. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* / Edited by Mona Baker. New York : Routledge, 2001. 691 p.
4. Berman A. Translation and the trials of the foreign. *The Translation Studies Reader*. 4th ed. Fourth edition. New York : Routledge, 2021. P. 247–260.
5. *Slay the Spire*. URL : <https://store.steampowered.com/app/646570/>
6. Newmark P. *A Textbook of Translation*. New York : Prentice Hall International, 1988. 292 p.
7. Зорівчак Р. Фразеологічна одиниця як перекладознавча категорія (на матеріалі перекладів творів української літератури англійською мовою). Львів : Вид-во при Львівському ун-ті, 1985. 175 с.
8. Кочерга О., Мейнарович С. Англійсько-українсько-англійський словник наукової мови (фізика та споріднені науки). Частина I англійсько-українська. Вінниця : Нова книга, 2010. 1424 с.
9. Мейнарович Є., Кратко М. Англійсько-український словник з математики та кібернетики. Київ, Ірпінь : ВТФ «Перун», 2010. 568 с.
10. Головченко Д. «Не дієвидлом єдиним» або словотвір, на який ми заслужили. *Стаммі*. URL : <https://sbt.localization.com.ua/article/diyevidlo-i-netilki/> (дата звернення: 01.02.2024).