

УНІВЕРСИТЕТ імені АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ

КАФЕДРА ЄВРОПЕЙСЬКИХ І СХІДНИХ МОВ ТА ПЕРЕКЛАДУ

Робота допущена до захисту
Зав.кафедри
Зінукова Наталія Вікторівна, доцент,
док. пед.наук

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

**СПЕЦИФІКА ЛЕКСИКИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ ТА
ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕО-ІГР (НА МАТЕРІАЛІ ЖАНРІВ
«ЕКШН», «ПРИГОДИ», РОЛЬОВІ ІГРИ»)**



Здобувача
Рибальського Данила Романовича
ОПП Переклад (англійська)
Спеціальність 035 «Філологія»
Керівник дипломної роботи
Степанова Анна Аркадіївна
професор, д.ф.н.

Дніпро

2024













УНІВЕРСИТЕТ імені АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ
КАФЕДРА ЄВРОПЕЙСЬКИХ І СХІДНИХ МОВ ТА ПЕРЕКЛАДУ
ЗАТВЕРДЖУЮ:

Зав. кафедри Зінукова Н.В.
д. пед. наук, професор
« 04 » вересня 2023 р.

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну роботу
здобувачу денної форми навчання
освітнього ступеня «магістр» ОПП Переклад (англійська) спеціальності 035 Філологія
Рибальського Данила Романовича

Тема кваліфікаційної роботи «Специфіка лексики комп'ютерного дискурсу та проблеми перекладу відео-ігр (на матеріалі жанрів «Екшн», «Пригоди», «Рольові ігри)»
Керівник кваліфікаційної роботи: Степанова Анна Аркадіївна професор, д.ф.н.

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи		Підписи
		за планом	фактично	
1	Закріплення керівника кваліфікаційної роботи	04.09.2023	04.09.2023	
2	Вибір та обговорення теми кваліфікаційної роботи	04.09. 2023	04.09.2023	
3	Остаточне затвердження теми кваліфікаційної роботи	24.10. 2023	24.10.2023	
4	Одержання завдання на кваліфікаційну роботу у наукового керівника	04.09. 2023	04.09.2023	
5	Складання бібліографії та вивчення літературних джерел	18.09. 2023	18.09.2023	
6	Виконання першого розділу	25.10. 2023	25.10.2023	
7	Виконання другого розділу	30.11. 2023	30.11.2023	
8	Виконання третього розділу	15.12. 2023	15.12.2023	
9	Оформлення висновків і рекомендацій	30.12. 2023	30.12.2023	
10	Оформлення роботи, одержання відзиву	08.01.2024	08.01.2024	
11	Попередній захист кваліфікаційної роботи	20.12.2023	20.12.2023	
12	Захист кваліфікаційної роботи	16.01. 2024	16.01.2024	

Дата видачі завдання «04» вересня 2023 р.

Здобувач Рибальський Данил Романович

Керівник кваліфікаційної роботи Степанова Ганна Аркадіївна професор, д.ф.н.

Затверджено на засіданні кафедри

Протокол № 1 від 29 серпня 2023 р. Зав. кафедри

Н.В. Зінукова

ВІДГУК КЕРІВНИКА

на кваліфікаційну роботу за темою

«Специфіка лексики комп'ютерного дискурсу та проблеми перекладу відео-ігр (на матеріалі жанрів «Екшн», «Пригоди», «Рольові ігри»)»

Здобувача 2-го курсу

ОПП Переклад (англійська)

Рибальського Данила Романовича

Оцінка окремих складових кваліфікаційної роботи:

1. **Оформлення роботи**(не більше 10 балів) - 10
(відповідність оформлення кваліфікаційної роботи встановленим університетом вимогам: кількість сторінок; оформлення титульного листа, рисунків, таблиць, діаграм, посилань, списку літератури тощо)
2. **Своєчасність подання окремих елементів роботи керівнику**
(кожний своєчасно поданий елемент дає по 5 балів, не більше 20 балів) - 20
3. **Теоретичний та аналітичний аспекти роботи** (не більше 25 балів)
з них:
 - **Структура та логічність побудови роботи** - 5
(відповідність змісту назви теми, наявність та зміст Вступу; виділення 3-4 глав, в кожній із яких – по 2-3 параграфи, наявність та зміст Висновків, логіка побудови роботи в цілому та в межах окремих розділів)
 - **Фактичний матеріал** - 5
(наявність фактичного матеріалу, в тому числі зібраного здобувачем за допомогою лінгвістичного аналізу)
 - **Використання лінгвістичних методів аналізу** - 5
 - **Використання літератури** - 5
(масштаби представлення в роботі сучасних досліджень даної проблематики, критичність аналізу публікацій та підходів, представлених в літературі та інших інформаційних джерелах)
 - **Повнота та деталізація**(ступінь повноти та деталізації при розкритті основних аспектів теми роботи) 5

4. Практична реалізація результатів дослідження (не більше 20 балів)
- 20

(наявність та ступінь обґрунтованості рекомендацій та пропозицій, викладених в роботі та відбиваючих власний погляд студента)

5. Оцінка попереднього захисту (не більше 25 балів) 25

Додаткові думки та загальний висновок керівника

Кваліфікаційна робота Рибальського Д.Р. виконана на високому науковому рівні, цілком відповідає встановленим вимогам і може бути допущена до захисту. Робота заслуговує на високу оцінку

Загальна оцінка (не більше 100 балів) **100 балів (Відмінно) А**

Дата оформлення відгуку 04 січня 2024 р.

КЕРІВНИК

кваліфікаційної роботи

Степанова А.А.

доктор філол. наук, проф.



АНОТАЦІЯ

Предметом даної кваліфікаційної роботи є дослідження специфіки комп'ютерного дискурсу, зокрема відео-ігор та особливостей їх перекладу українською мовою. Обрана тема вважається актуальною оскільки виробництво комп'ютерних ігор є популярним на світовому рівні та затребуваним серед аудиторії різних віків. Таким чином, у зв'язку із постійною появою численної кількості найрізноманітніших відео-ігор, виникає потреба в адекватній передачі змісту їх назв та жанрів, які зможуть привернути увагу гравців та зробити певну гру впізнаваною не тільки в межах країни-виробника, але також і за кордоном.

Лінгвістичний аналіз особливостей відео-ігор доводить необхідність їх подальшого дослідження і визначення найефективніших засобів їх перекладу.

Робота складається зі вступу, трьох розділів (теоретичного, аналітичного, практичного), висновків, списку використаних джерел та додатку.

Ключові слова: особливості перекладу, відео-ігри, англomовний комп'ютерний дискурс.

SUMMARY

The subject of this qualification work is the study of the specifics of computer discourse, in particular video games and the peculiarities of their translation into Ukrainian. The chosen topic is considered relevant because the production of computer games is popular at the global level and in demand among audiences of different ages. Thus, due to the constant appearance of a large number of various video games, there is a need to adequately convey the content of their titles and genres, which can attract the attention of players and make a certain game recognizable not only within the country of origin, but also abroad.

The linguistic analysis of the peculiarities of the video games proves the necessity of their further investigation and the determination of the most effective means of their translation.

The work consists of an introduction, three sections (theoretical, analytical, practical), conclusions, a list of sources used and appendix.

Key words: the peculiarities of translation, video games, English computer discourse.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ВІДЕО-ІГР ТА ПРОБЛЕМИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ.....	11
1.1. Дослідження феномену відео-ігр у сучасній лінгвістиці.....	11
1.2. Характеристика та класифікація відео-ігр.....	17
1.3. Особливості комп'ютерного дискурсу.....	27
1.4. Проблеми перекладу відео-ігр.....	34
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ВІДЕО-ІГР.....	45
2.1. Текст відео-гри.....	45
2.2. Мова інтерфейсу відео-гри.....	60
2.3. Мова спілкування геймерів онлайн.....	68
РОЗДІЛ 3. СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ ЖАНРІВ ВІДЕО-ІГР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	74
3.1. Особливості перекладу мови інтерфейсу відео-ігр.....	74
3.2. Особливості перекладу текстів відео-ігр.....	89
3.3. Особливості перекладу мови спілкування геймерів онлайн.....	100
ВИСНОВКИ.....	108
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	116
ДОДАТОК	123

ВСТУП

Предметом даної кваліфікаційної роботи є дослідження специфіки комп'ютерного дискурсу, зокрема відео-ігор та особливостей їх перекладу українською мовою. Обрана тема вважається актуальною оскільки виробництво комп'ютерних ігор є популярним на світовому рівні та затребуваним серед аудиторії різних віків. Таким чином, у зв'язку із постійною появою численної кількості найрізноманітніших відео-ігор, виникає потреба в адекватній передачі змісту їх назв та жанрів, які зможуть привернути увагу гравців та зробити певну гру впізнаваною не тільки в межах країни-виробника, але також і за кордоном.

Однією зі складових відеоігрового світу є комп'ютерний дискурс, або мова, властива цьому вищому виду інтерактивного мистецтва. Лексика комп'ютерного дискурсу є особливою, оскільки вона відображає явища, об'єкти та процеси, які не існують в реальному житті, і виникає внаслідок взаємодії геймерів, розробників інтерактивних продуктів, та інших учасників геймінг-спільноти. Специфіка цієї лексики сягає глибоко в технологічні, соціокультурні, та психологічні аспекти відеоігор, і вимагає особливої уваги при перекладі для забезпечення максимальної вірності оригіналу та збереження ігрового досвіду.

Однак, переклад відеоігор зіткнувся з безліччю викликів і проблем, включаючи адаптацію лексики та контекстів до мови приймаючої аудиторії, збереження характеру та настрою гри, а також відтворення ігрових термінів і понять, які часто не мають аналогів в цільовій мові. Особливо це стосується жанрів відеоігор, таких як "Екшн", "Пригоди", і "Рольові ігри", які мають свої власні характеристики та особливості, що вимагають особливого підходу до перекладу.

Звідси випливає актуальність написання даної дипломної роботи.

Актуальність. Переклад жанрів відео-ігор є досить складним явищем, і тому постійно розглядається вітчизняними та зарубіжними лінгвістами, зокрема зростає необхідність у пошуку ефективних перекладацьких прийомів,

яких слід дотримуватися для досягнення якісного перекладу українською мовою.

Виходячи з актуальності, була визначена **мета дослідження**, проведеного в цій роботі, яка полягає в знаходженні адекватного перекладу жанрів відео-ігр українською мовою.

Відповідно до мети роботи були сформульовані такі **завдання**, вирішення яких спрямоване на всебічне розкриття теми та досягнення поставленої мети:

1. дослідити ступінь вивченості даної теми, розглянути імена лінгвістів, які займалися дослідженням відео-ігр;
2. визначити поняття відео-ігр, розглянути їх класифікації;
3. визначити основні характерні риси сучасного англomовного комп'ютерного дискурсу;
4. проаналізувати особливості перекладу жанрів відео-ігр українською мовою;
5. визначити найбільш адекватні способи перекладу жанрів відео-ігр.

Об'єктом дослідження цієї наукової роботи є жанри відео-ігр.

Предмет дослідження становить специфіка перекладу жанрів відео-ігр.

Досягнення мети дослідження вимагає використання загальнонаукових теоретичних **методів дослідження**. У ході написання дипломної роботи були використані методи наукового пізнання, а саме метод якісного аналізу, описовий та порівняльний методи, реалізовані через статистичний аналіз.

Наукова новизна роботи полягає у систематизації шляхів визначення способів перекладу жанрів відео-ігр в англomовному комп'ютерному дискурсі.

Теоретичне значення дослідження полягає у подальшому дослідженні особливостей перекладу жанрів відео-ігр українською мовою.

Практичне значення роботи полягає у можливості практичного використання отриманих результатів досліджень у викладанні дисциплін філологічного циклу таких, як «Стилістика англійської мови», «Порівняльна

лексикологія англійської і української мов», а також у спецкурсах з теорії та практики письмового перекладу.

Апробація роботи. Результати кваліфікаційної роботи було опубліковано у збірнику тез VII Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих вчених “Молодь України в контексті міжкультурної комунікації”.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, основної частини, яка містить три розділи (теоретичний, аналітичний і практичний), загальних висновків, списку використаних джерел та додатку.

У вступі визначаються мета й завдання дослідження, описується актуальність, наукова новизна, теоретична значимість і практична цінність роботи, визначається предмет і об'єкт дослідження.

У **першому розділі** характеризується поняття відео-ігр, досліджуються особливості англomовного комп'ютерного дискурсу, розглядається специфіка перекладу жанрів відео-ігр.

У **другому розділі** досліджується класифікація відео-ігр, розглядаються особливості їх застосування в англomовному комп'ютерному дискурсі.

У **третьому розділі** представлено аналіз перекладацьких трансформацій жанрів відео-ігр при їх передачі українською мовою.

У висновках підсумовуються результати, отримані в ході написання наукової роботи, і визначаються перспективи подальшого вивчення цієї проблематики. До роботи також додаються список використаних джерел та додатки. Загальний обсяг дипломної роботи – 143 сторінки. Список використаних джерел налічує 77 позицій. Список джерел ілюстративного матеріалу вміщує 12 найменувань.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ВІДЕО-ІГР ТА ПРОБЛЕМИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ

1.1. Дослідження феномену відео-ігор у сучасній лінгвістиці

Сучасні комп'ютерні ігри – це приклад розвитку інформаційних аудіовізуальних технологій ХХІ століття. Їх всебічне дослідження необхідне для оцінки впливу, який вони справляють на життя людей і суспільство взагалі. Популярність комп'ютерних ігор з кожним роком лише зростає, оскільки вони вже використовуються не лише як розвага. Сучасні комп'ютерні ігри знаходять відображення в мистецтві, освіті і навіть у спорті. Впровадження комп'ютерних ігор у ці сфери викликане їх масовим поширенням і жанровою різноманітністю, яка стала наслідком технологічного розвитку. Вивчення відеоігор – це молодий і амбіційний напрям досліджень, а комп'ютерні ігри – складний феномен сучасного суспільства.

Наразі існує чимало лінгвістичних праць, присвячених дослідженню відеоігор. Серед них можна виділити роботи О.А. Кириченка [30, с. 52], Н.П. Дарчука [18, с. 30], Ф.С. Бацевича [6, с. 195], В.О. Соловйова [51, с. 346], Т.В. Варбанець [10, с. 103], М. П. Кочергана [35, с. 169], Ф.С. Бацевича [2, с. 327], Р.М. Калька [27, с. 145], Л.Ф. Компанцевої [33, с. 98], Є.А. Карпіловської [29, с. 27] та В.О. Вострецової [31, с. 13].

Філософська проблематика дослідження має принципове значення. Саме філософія надає можливості для систематичного аналізу поняття «гра». Фундаментальне значення гри як культуротворчого механізму було відзначено вже божественним Платоном у його «Законах». Усе соціальне існування базується на грі. Гра – одне з типових занять людини. Вона є універсальною у своїй здатності залучати людину в світ сакрального та світ міжособистісних відносин [11, с. 384].

У Канта у «Критиці суджень здатності» гра є однією з універсальних форм пізнання, пов'язаною із естетичним сприйняттям та судженням смаку. Гра нерозривно пов'язана з світом прекрасного і є мостом у сферу ірраціонального [52, с. 210].

Людвіг Вітгенштейн розглядає гру як фундаментальний механізм розвитку мови і формування понять. Сучасні філософські дослідження підкреслюють важливість гри як засобу виявлення Іншого і необхідності його присутності [16, с. 196].

У широкому спектрі досліджень концептуалізація гри отримує більш глибокий емпіричний розгляд. Наприклад, Ерік Берн у своїй книзі «Ігри, в які грають люди» вивчає анатомію ігор у міжособистісних взаємодіях [22, с. 83]. Ервін Гофман у своїй видатній роботі «Уявлення себе іншим в повсякденному житті» демонструє театральність соціального існування на рівні повсякденного досвіду та ситуацій повсякденного життя. Лінгвістика розвиває проблематику ігор у напрямку свободи створення смислу та способів оволодіння реальністю через ігрову умовність [40, с. 61].

Відеоігри – складний феномен сучасного суспільства, який водночас є новим видом ігор, новою мовою мистецтва, програмним кодом, кібертекстом та інтерактивним відео. Загальне дослідження відеоігор є необхідним для правильної оцінки безсумнівного впливу, який вони справляють на життя окремих осіб і суспільство в цілому. Дослідження відеоігор розпочалося з обмежених публікацій і тепер знаходиться в стадії серйозних аналітичних досліджень, які проводяться в найбільших університетах світу. Ця нова дисципліна отримала назву «Філософія відеоігор» («Game studies», «Лудологія» (від лат. Ludus – «гра»; λόγος – «знання»)) і зібрала навколо себе фахівців з різних галузей наукового знання [36, с. 331].

Перші дослідження відеоігор відносяться до 80-х років минулого століття. Ці роботи були присвячені медійному складу комп'ютерних ігор і їх маркетингу. Однак статус повноцінної дисципліни для цього нового напрямку було надано

значно пізніше. Процес становлення лудології як окремої наукової дисципліни, що вивчає відеоігри, пройшов кілька етапів.

Так, у 1999 році в Данії був створений науковий та освітній центр «Center for Computer Games Research». У 2001 році було випущено перший номер міжнародного рецензованого журналу «Game Studies», видавцем якого були Лундський університет у Швеції та ІТ-університет в Копенгагені. Протягом наступних кількох років було створено ряд інших міжнародних наукових рецензованих журналів, присвячених відеоіграм [36, с. 332].

Крім того, за словами К.І. Марчук, в США було створено кілька наукових центрів, що займаються вивченням відеоігор. Сумніву в тому, що відеоігри будуть всебічно вивчені, не існувало. Скоріше, була невизначеність стосовно того, яким саме науковим інструментарієм їх слід вивчати, оскільки вивчення відеоігор здійснювали програмісти, дизайнери, фахівці з медіа, літератури, соціології, психології, культурології, філософії та інших дисциплін. В результаті сформувалося багато підходів до вивчення такого складного і багатозначного об'єкта, як відеоігри. Представники кожного напрямку розглядали відеоігри зі свого боку, пропонували свої методики дослідження та намагалися довести, що саме їх підхід до вивчення ігор є найбільш правильним [36, с. 333].

Наприклад, деякі дослідники підтримували головенство геймплею, в той час як інші настоювали на тому, що перевагу слід надавати текстовій складовій гри. Багато представників гуманітарних дисциплін настоювали на своєму виключному праві говорити про відеоігри, стверджуючи, що саме їхні інструменти та термінологічний апарат найбільше підходять для вивчення відеоігор. Це не дивно, оскільки фактично першим дослідником, який написав роботи про ігри, вважається нідерландський історик і культуролог Йохан Хейзинга.

У 1938 році Хейзинга опублікував роботу під назвою «Homo Ludens» (в перекладі з латинської – «Людина, що грає»), присвячену не стільки відеоіграм, скільки феномену гри взагалі. Однак саме в цій роботі Хейзинга заклав основні

принципи, які характеризують ігри і які знайшли відображення в сучасній концепції відеоігор [15, с. 109].

Заходні дослідження відеоігор стосуються як технологічних, так і гуманітарних питань. Протягом першого десятиріччя 21 століття почали з'являтися лінгвістичні дослідження комп'ютерних ігор. Одними з перших великих і значущих робіт у цій галузі були монографії, присвячені лінгвістичному аспекту відеоігор, такі як «Мова геймінгу» і «Літературний геймінг». За словами німецького дослідника у галузі цифрових гуманітарних наук і ігор Астрід Енслін, сенс відеоігор полягає не лише в самій грі, а в її особливій текстовій структурі [12, с. 217].

Філологічний погляд на проблему тексту комп'ютерної гри представлений у працях Е. Орсета, який розглядає гру як кібертекст, а також Дж. Мюррея, чия робота присвячена наративу в комп'ютерних іграх. Еспен Орсет у своїй книзі «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature» говорить про відеоігри як про інтерактивну літературу – кібертекст, читання якого вимагає від гравця додаткових дій окрім простого прочитання. Ця книга є значущою, оскільки саме з неї на початковому етапі відштовхувались дослідники ігор. [4, с. 28].

«Game Studies» – це ще один відносно новий напрямок досліджень. Воно складається з перетину методів пізнання таких наук, як інформатика, психологія, соціологія, антропологія, філософія, мистецтвознавство та літературознавство. Напрямок з'явився у США в 80-х роках внаслідок поширення ігор у країні.

За словами Т.В. Варбанець, дослідження відеоігор розпочалося з вченими з різних галузей. У початку 21 століття було запущено ряд міжнародних наукових рецензованих журналів, присвячених відеоіграм: американські «Games and Culture» і «Eludamos», канадський «Loading...», голландський «International Journal of Role-Playing», польський «Homo Ludens» і британський «The Computer Games Journal». Західні дослідники розробили багато підходів до вивчення такого складного об'єкта, як відеоігри, та запропонували різні методики для дослідження цього об'єкта. Більшість досліджень комп'ютерних

ігор проводиться в США, Японії і країнах Західної Європи, оскільки саме в цих країнах ринки відеоігрової індустрії розвинуті найбільше [8, с. 64].

З кожним роком збільшується кількість статей, особистих спостережень та іншої інформації, опублікованої розробниками ігор, локалізаторами, рецензентами або критиками. Ці ресурси надають багатий збір даних для дослідників.

Серед відомих і авторитетних дослідників «Game Studies» варто відзначити норвезького вченого Еспена Орсета [4, с. 28]; американського доктора наук, професора Школи літератури, медіа та комунікацій Технологічного інституту Джорджії Яна Богоста [68, с. 163], дизайнера ігор і академічного дослідника Гонсало Фраска [53, с. 274]. і доктора наук, професора Школи дизайну Датської королівської академії мистецтв Йєспера Юла [7, с. 31].

Напрямок «Game Studies» займається дослідженням відеоігор і їхньої ролі в сучасному суспільстві. Варто зауважити, що напрямок стикнувся з двома проблемами: що таке відеоігри і як їх вивчати. «Game Studies» має декілька підходів.

За словами А. Безчотнікової, наратологічний підхід був першою спробою вивчення відеоігор. У цьому підході відеоігра розглядається як наратив, текст/кібертекст, оскільки відеоігри можна читати як тексти, інтерпретуючи їх візуальні компоненти. Більшість перших дослідників ігор мали літературознавчу освіту, тому цей метод був спробою підійти до вивчення відеоігор. Представники цього підходу вважають, що в будь-якій грі є наратив, тому гравці не лише грають, але і читають. Наратив може використовуватися для пояснення гравцю, що робити або яку винагороду йому чекати в кінці гри [3, с. 251].

У середині 90-х років був запропонований лудологічний підхід до вивчення відеоігор як геймплея. Термін «лудологія» був введений гейм-дизайнером Гонсало Фраска. Лудологи наголошують на тому, що розглядати відеоігри виключно з позиції тексту означає втратити те, що робить відеоігру грою. Іншими словами, гру грають, а потім думають про неї. Важливо зазначити

статтю Гонсало Фраска «Людологи теж люблять історії: нотатки про спір, якого не було», зміст якої в першу чергу вирішує основний міф – суперечку людологів з наратологами. Основною метою статті є перерахування непорозумінь, помилок і упереджень щодо «суперечки між людологами та наратологами». Його робота дозволяє чітко вказати, що людологи не відкидають наратив і не прагнуть видалити його з відеоігор; обвинувачення людологів у радикалізмі в рамках суперечки є необґрунтованим і складається з непорозуміння [53, с. 280].

Роздуми Фраско продовжує ще один видатний діяч напрямку «Game Studies» Йеспер Юль. У своїй статті «Чи розповідають ігри історії? Коротка нотатка про ігри і наративи» він досить докладно описує проблему того, чи можна порівнювати відеоігри з текстом. В решті решт він приходить до висновку, що відеоігри дійсно можуть мати схожість з наративами, але в такому самому відношенні цієї схожості і не мати [45, с. 12].

Наївидачніший підхід до вирішення складної проблеми різних підходів до вивчення відеоігор був запропонований професором Школи літератури, медіа та комунікацій Технологічного інституту Джорджії Яном Богостом та професором кафедри цифрових медіа Массачусетського технологічного інституту Ніком Монфортом. Богост і Монфорт запропонували п'ятирівневу систему вивчення відеоігор, яка дозволяє досліджувати гральний проект з різних точок зору – від психоаналізу та естетики до програмного коду. [68, с. 164].

Значний внесок у вивчення відеоігор вніс Ян Богост, який у своїй книзі «Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames» синтезував людологічний і наративологічний підходи, приходячи до процедурної риторики, суть якої полягає в тому, що через досвід гри можна отримувати певні повідомлення, закладені в самі гральні процедури. Він також виділив п'ять основних рівнів пізнання відеоігор у своїй статті «Відеоігри – це безлад»: рівень сприйняття, інтерфейс, рівень функцій, код та рівень платформи [68, с. 165].

Докладний огляд історичного розвитку відеоігор представляє Т. Донован у своїй книзі «Грай! Історія відеоігор». У книзі, крім історичного та творчого

становлення відеоігор, розповідається про джерела виникнення та еволюцію основних ігрових жанрів, а також про активний вплив відеоігор на популярну культуру [70, с. 168].

Невід'ємною частиною досліджень відеоігор є гейміфікація – впровадження відеоігор у повсякденне життя. Тут варто відзначити праці Джейн Макгонагал, наприклад, монографію «Reality is broken: why games make us better and how they can change the world», в якій йдеться про можливість покращення різних соціальних практик за допомогою відеоігор. Макгонігал представляє гейміфікацію як погляд на реальний світ як на гру, яка може приносити користь і дозволяє побачити нові можливості для взаємодії людини з ним [77, с. 327].

Отже, ретельно дослідивши історію вивчення відеоігор, ми дійшли до висновків, що даний феномен представляє великий інтерес для сучасних дослідників. Таким чином, наразі все більше вчених присвячують свої наукові праці комп'ютерним іграм, а їх дослідження продовжують проводити навіть у багатьох університетах світу.

В процесі дослідження ми зрозуміли, що явище відеоігор тісно пов'язане із філософією. Лінгвістика розвиває проблематику ігор у напрямку свободи створення смислу та способів оволодіння реальністю через ігрову умовність.

Ми дізналися, що найбільш популярним напрямком дослідження відеоігор наразі є «Game Studies», який з'явився у США в 80-х роках внаслідок поширення ігор у країні. Завдяки ньому були створені декілька підходів до вивчення відеоігор, зокрема наратологічний та лудологічний.

1.2. Характеристика та класифікація відео-ігр

Наразі відеоігри користуються великою популярністю у всьому світі. З кожним роком кількість найрізноманітніших ігор зростає, що приваблює увагу гравців різних віків. Таким чином, предмет відеоігор є актуальною темою для

дослідження в сучасній лінгвістиці. Багато вчених намагаються з'ясувати природу походження відеоігри, а також надати власне визначення та запропонувати підходи до їх вивчення.

Грант Тавінор визначає відеогру як візуально-цифровий твір мистецтва, створений для розважальних цілей, які досягаються за допомогою геймплею з дотриманням певного списку правил та інтерактивного наративу. Очевидно, що відеогра є інтерактивним аудіовізуальним медіапродуктом, що дозволяє розглядати її в контексті лінгвістичних досліджень [64, с. 327].

За словами В.О. Соловйової, відеогра також відрізняється жанровою різноманітністю і може бути представлена художнім твором потенційно будь-якого літературного жанру або жанру грального кіно. При цьому слід відзначити, що жанрова приналежність грального продукту є важливим регулятором, який, з одного боку, визначає обмеження при втіленні задуму авторів, а з іншого – передбачає очікування отримувачів від того чи іншого тексту [51, с. 242].

Відомий геймдизайнер Гонсало Фраска визначає відеогру як розважальне програмне забезпечення, що використовує будь-яку електронну платформу та призначене для одного чи кількох гравців у реальному світі або через мережеве з'єднання. Відеогра розглядається як програмне забезпечення, що працює на спеціальному обладнанні, призначеному для організації геймплею [53, с. 385].

А. Енслін визначає відеогру як будь-яку форму розважального програмного забезпечення, що містить текстові або графічні елементи та призначене для будь-якої електронної платформи [51, с. 174].

Деякі дослідники, зокрема Н.П. Дорчук, намагаються визначити відеогру як особливий вид мистецтва, поруч з архітектурою, музикою, театром і кіно. При цьому деякі розробники відеоігор класифікують їх як «інтерактивне мистецтво», оскільки користувач гри бере активну участь у самому геймплеї, а не просто спостерігає за тим, що відбувається [18, с. 48].

Розглядаючи мову в контексті відеоігор, Є.А. Карпіловська виділяє наступні компоненти:

- мова, яку використовують гравці в різних інформаційних середовищах і на різних комунікаційних платформах для опису ігор та ігрового процесу;

- мова, яку використовують професіонали геймінг-індустрії, такі як дизайнери та розробники, для опису ігрового процесу;

- мова, яку використовують журналісти, політики та інші представники медіаіндустрії;

- мова, яку використовують у самій грі і яка є частиною користувацького інтерфейсу, діалогів і інструкцій;

- мова, яку використовують у гральних посібниках, анотаціях та рекламі [29, с. 275].

За словами О.В. Гирина, у відеоіграх структурний мовний домен, що обертається навколо правил і стратегій, обґрунтований, щоб вказати наявність ігрової механіки та наративу. Відеоігри не є архетипічною формою тексту, оскільки вони не є чисто письмовими середовищами. Текст гри складається з її наративу, незалежно від його розвитку, а також всього, що стосується цього наративу. Однак, на відміну від фільму чи телебачення, які є візуальними медіа, наратив відеоігри не може бути відокремлений від ігрової механіки, оскільки механіка є способом, яким гравець переживає гру і, відповідно, наратив. Відеогра може існувати без наративу, але гра, за визначенням, не може існувати без механіки, оскільки вона б втратила метод введення гравця [23, с. 14].

У більшості відеоігор жанрова екологія складається з логотипів, правил гри, титрів, меню та інших специфічних текстових жанрів. Наявність цієї повної сукупності надає підставу для розгляду інтертекстуальності та інтермедіальності.

Як зазначає О. Зубань, інтертекстуальність передбачає наявність прямих або непрямих посилань на інші літературні або нелітературні тексти, а інтермедіальність розуміється як відтворення естетичних умовностей певного інформаційного середовища в рамках іншого середовища, що передбачає перенесення властивих їй естетичних і технологічних особливостей [26, с. 198].

Крім того, характеризуючи феномен відеоігр, ще одним не менш важливим поняттям необхідно виділити паратекст.

Згідно французькому наратологу Ж. Женетт, паратексти у відеоіграх стають текстами, що оточують гру. Паратекстами у відеоіграх є вимоги, назва рецензії та інші текстові складові, які супроводжують гру та відносяться до неї як до основного джерела інформації.

Використовуючи широке визначення під текстуальним супровідом (паратекстом) в цілому, головним текстом відеоігри, була б сама гра - будь то на диску, чи в цифровому вигляді. У широкому розумінні, головний текст гри можна розглядати як все, що може бути зроблено гравцем; іншими словами, все, що може бути доступним при керуванні головним персонажем і переміщенні по ігровому світу [25, с. 37].

Питання про жанри комп'ютерних ігор також є важливим. Актуальність цієї проблеми полягає в здатності різних жанрів комп'ютерних ігор відображати реальну дійсність.

Так, за класифікацією Кріса Кроуфорда відеоігри поділяються на:

Пригодницькі ігри (adventure). Головною метою цих ігор є оповідання, де гравець просувається вперед у сюжеті, взаємодіючи з ігровим світом, використовуючи предмети, спілкуючись з персонажами та розв'язуючи головоломки. Наприклад:

Detroit: Become Human – Детройт: Стати людиною [62, с. 364].

Стратегії (strategy) – це ігри, де гравець планує та виконує стратегічні дії. Гравець керує не однією, а декількома постачальниками. Наприклад:

Endless legend – Нескінченна легенда [62, с. 364].

Спортивні (sports) – це ігри, що відображують змагання за існуючими видами спорту. Наприклад:

Mario sports mix – Mario Спорт Мікс [62, с. 364].

Військові (war games) – це ігри, де зосередження йде на активній боротьбі із ворогом. Наприклад:

Star Wars – Зоряні війни [62, с. 365].

Гонки (racing) – це ігри, які передбачають змагання за часом між персонажами або транспортними засобами. Наприклад:

Formula One Grand Prix – Гран-прі Формули-1 [62, с. 365].

Відомий дослідник в області відеоігор Б. Стейнберг пропонує наступну класифікацію відеоігор.

Екшн (action) – це ігри, які в основному містять бойові сцени і мають динамічний сюжет. Сюди входять відеоігри від першої та третьої особи, 3D-шутери, де акцент робиться на рукопашних боях. Наприклад:

The last of us – Останні з нас [74, с. 145].

Симулятори (simulator) – це ігри, які моделюють управління процесом з реального життя. Наприклад:

The Sims – Сімси [74, с. 145].

Головоломки (puzzle). В цих відеоіграх головною метою є розв'язання логічних задач, які вимагають від гравця логіки та стратегії. Наприклад:

Portal – Портал [74, с. 146].

Жахи виживання (survival horror) – це гра з обмеженими ресурсами, що створює почуття страху. Наприклад:

Five nights at freddy's – П'ять ночей у Фредді [74, с. 146].

Рольові ігри (role-playing game) – це ігри з розробленим сюжетом, де гравець вивчає ігровий світ і грає в ігру з літературним сюжетом. Наприклад:

The Outer Worlds – Далекі світи [74, с. 146].

За класифікацією іншого дослідника, К. Орланда, відеоігри поділяються на наступні:

Аркади (arcade game) – це ігри з інтенсивним геймплеєм, але короткою тривалістю. Наприклад:

Space invaders – Космічні загарбники [73, с. 74].

Бойовики (fighting games) – це ігри, де основна увага зосереджена на бою сам на сам. Наприклад:

The king of fighters – Король бійців [73, с. 75].

Тактичні (tactical games) – це ігри, де особлива увага привертається до позиціонування персонажа. Наприклад:

Godzilla – Годзила [73, с. 75].

Характеризуючи явище відеоігор, також важливо звернутися до понять комп'ютерної та ігрової термінології. Комп'ютерна термінологія є відносно молодим лексичним шаром, останні роки вона розширюється і стає все більш доступною для широких верств населення. Сьогодні кожен користувач особистого комп'ютера володіє певним лексичним запасом у галузі комп'ютерної термінології. Комп'ютерна термінологія є частиною спеціальної комп'ютерної лексики.

О.З. Симоненко називає цю лексику комп'ютерною мовою, розуміючи під цим визначенням спеціальну мову, що формується в предметній сфері, технологічно пов'язаній з виробництвом особистих комп'ютерів і програмного забезпечення для них. Центральним поняттям, навколо якого формується ця мова, є поняття «комп'ютер». Цей мовний шар використовується для усної та письмової комунікації групою людей, яких об'єднує професійна сфера діяльності, пов'язана з інформатикою та обчислювальною технікою [20, с. 171].

I. Шилінська виділяє такі тематичні напрямки, по яких розвивається комп'ютерна термінологія:

- загальна інформація про комп'ютери (історія створення, виробництво, моделі та їх призначення);
- апаратне забезпечення (обладнання, включаючи монітор, системний блок, клавіатуру та мишу в стаціонарному комп'ютері, або різні за принципом дії аналоги для ноутбука, планшета чи смартфона);
- програмне забезпечення (операційна система з набором стандартних програмних додатків);
- програмування (широкий спектр можливостей обробки інформації, пов'язаних зі створенням і використанням різних алгоритмічних програм);
- функціонування обчислювальної системи (арифметичні операції та вирішення завдань за допомогою комп'ютера);

- комп'ютерні технології (інформаційно-комунікаційні технології, мультимедійні технології та інші) [43, с. 72].

Окрім цього, І. Шилінська класифікує комп'ютерну термінологію виходячи з логіко-семантичної структури на такі класи:

- предмети (флеш-карта, жорсткий диск);
- процеси (копіювання, збереження);
- величини (байт, піксель);
- ознаки та властивості (вигляд робочого столу, конфігураційні параметри операційної системи) [43, с. 72].

Українська комп'ютерна лексика спочатку розвивалася на базі української мови. Однак із поширенням персональних комп'ютерів в мову потрапило величезне число англійської лексики, і багато звичних понять були замінені запозиченими аналогами. На сьогоднішній день комп'ютерна мова має виражений англійський відтінок. Переважна більшість сучасних комп'ютерних термінів є запозиченими неологізмами з англійської мови, наприклад: процесор, сканер, інтерфейс, монітор, модем та інші.

Комп'ютерні терміни використовуються для позначення когнітивних процесів у новому комп'ютерному світі. Комп'ютерна термінологія була сформована відповідно до принципів розробника архітектури ЕОМ Джона фон Неймана на аналогії з лексикою, що описує функціонування людського мозку (у комп'ютера, як і у людини, є пам'ять) [54].

Але ще складнішою стоїть справа з ігровою термінологією, і це, передусім, пов'язано з її специфікою. Перше, що відрізняє ігровий термін від терміну в звичайному розумінні цього слова – порушення критерію визначеності, тобто відсутність визначень, закріплених у словниках. Наразі словники ігрової термінології тільки починають з'являтися, їхня кількість, якість та обсяг на сьогоднішній день залишають бажати кращого. Другий критерій термінів – однозначність. Найчастіше виконується завдяки специфіці ігрових термінів, включаючи форму, зміст і сферу застосування.

У роботі І. Девтерова ігровий термін – особлива умовна мова, за допомогою якої гравці в різних іграх обмінюються інформацією [6, с. 164].

О.А. Поцулко описує ігровий термін як лексику, властиву геймерам – людям, які належать до гральних спільнот [1, с. 69].

М.С. Богачик відзначає, що ігровий термін можна поділити на два види: глобальний (корпус жаргонних слів, однаково активний для будь-яких комп'ютерних ігор) і локальний (корпус жаргонних слів, який використовується в окремій грі) [56, с. 68].

У мові гравців віртуального світу використовуються вирази, які далекі від розуміння для основної маси людей. При систематизації ігрових виразів виявляється характерна риса геймерського жаргону – стислість. Поширеним методом формування жаргонізмів у лексиконі геймера є скорочення, тобто аббревіація. Це не дивно, оскільки під час гри дуже важливо вміти передавати інформацію найшвидшим і найефективнішим способом.

За словами Е.Г. Балюти, критеріїв стислості та точності термінів не завжди дотримуються. Ігрові терміни можуть бути досить довгими і складатися з кількох компонентів. У більшості випадків терміни дійсно стилістично нейтральні, але якщо йдеться, зокрема, про ігрову термінологію, то емоційне, експресивне, оцінювальне забарвлення, навпаки, стає відмітною рисою більшості термінів даного виду. Крім використання одиниць з розмовного пласту лексики, які надають стилістичне забарвлення, в основі багатьох ігрових термінів лежить мовна гра [48, с. 17].

Як зазначає Н. Євтушенко, специфіка ігрових термінів включає в себе також наявність широких синонімічних і антонімічних рядів, а також тенденцію до постійного оновлення, що ще більше ускладнює завдання розуміння того чи іншого слова, оскільки зануритися в кожну відеогру неможливо, і саме так можна зрозуміти суть використання того чи іншого слова [19, с. 107].

До специфіки геймерської ідіоматики відноситься широке використання особистих імен, тісний зв'язок з тематикою спорту, наявність значної кількості

алюзій, натяків та інших способів асоціативного зв'язку, наявність міфологічної, етнокультурної та універсальної символіки.

Згідно О. Шаурман, до предметної ігрової класифікації відносяться слова, які походять від офіційних англійських термінів. Наприклад:

Геймплей (англ. «gameplay») – ігровий процес, спосіб, яким гра виконується або головна механіка гри [23, с. 30].

Ачивмент/ачивка (англ. «achievement») – нагорода за виконання певних умов або завдань у грі [23, с. 30].

Левел/лвл (англ. «level», «lvl») – чисельна характеристика, яка змінюється з часом і вказує на рівень розвитку персонажа або аккаунта в грі [23, с. 30].

Дамаг/дамажити (англ. «damage») – це термін, що вказує на збитки, які герой або персонаж завдає в грі [23, с. 31].

Нуб (англ. «noob», походження від англ. «newbie») – це термін, який вказує на початківця або не дуже досвідченого користувача. Зазвичай це слово не несе негативного контексту і використовується для опису людей, які тільки починають освоювати гру чи інше нове заняття [23, с. 31].

Згідно з нарративним підходом до вивчення відеоігор, разом з дослідженнями Я. Богоста, можна визначити та розкрити функції комп'ютерних ігор як засобу комунікації, серед яких основними дослідник виділяє соціалізаційну, освітню, інформативно-пізнавальну, рекламну, комунікаційну, культурно-ціннісну, розважальну, трансляційну та управлінську функцію [68, с. 216].

Соціалізаційна функція полягає в тому, що за допомогою комп'ютерних ігор людина інтегрується в гральне товариство, а через нього – в суспільство в цілому. Під час гри формуються великі та малі групи, які об'єднують спочатку самотніх гравців спільними цілями та інтересами, подальше зміцнюють їх зв'язок один з одним і з суспільством загалом.

Освітня функція розуміє різноманітні інтерактивні ігри, що навчають програмуванню, малюванню і навіть грі на фортепіано в пізнавальній та захопливій формі.

Інформаційно-пізнавальна функція має на увазі, що комп'ютерна гра може бути свого роду довідником про аспекти світу.

Відеоігри також виконують рекламну функцію. Багато ігор містять рекламу різних видів, від комерційної, до агітаційної. Багато ігор також містять соціальну рекламу у різних її проявах [68, с. 217].

Комунікаційна функція може бути присутньою в різних іграх, Головною метою є спілкування з гравцем, іншою стороною може бути як реальний гравець, так і програмований NPC – персонаж в іграх, який не керується гравцем.

Культурно-ціннісна функція має на увазі, що гра може бути бібліотекою пам'яті людства [68, с. 217].

Розважальна функція є іще однією з основних функцій комп'ютерних ігор у сучасному світі. Вона полягає в забезпеченні різноманіття розваг, відпочинку та зменшення соціальної напруги.

Трансляційна функція розглядається як будь-яке еволюційне продовження ігри та має певне послання. Через нього автори можуть транслювати різні думки та ідеї.

Управлінська функція полягає у тому, що багато ігор формують навички управління в різних умовах, такі як стратегічне управління армією на полі бою або управління іншими реальними гравцями у командному спілкуванні. [68, с. 218].

Отже, ретельно дослідивши характеристику відеоігор, ми дійшли до висновку, що дана проблема становить значний інтерес для сучасних лінгвістів. Наразі дослідники розглядають поняття відеоігри як візуально-цифровий твір мистецтва, створений для розважальних цілей, які досягаються за допомогою геймплею з дотриманням певного списку правил.

В процесі дослідження ми з'ясували, що відеоігри можуть класифікуватися найрізноманітнішим чином. Так, відеоігри поділяються на такі жанри як стратегії, екшн, рольові, симулятори, пригодницькі, військові, спортивні, аркади, гонки та багато інших.

Також ми дослідили основні функції відеоігор і дійшли до висновку, що сучасні дослідники виділяють соціалізаційну, освітню, інформативно-пізнавальну, рекламну, комунікаційну, культурно-ціннісну, розважальну, трансляційну та управлінську функцію.

1.3. Особливості комп'ютерного дискурсу

Протягом останніх десятиліть комп'ютер став ключовим засобом і методом передачі інформації, без якого неможливе віртуальне спілкування, яке надає людині доступ до інформації в будь-якій точці земної кулі. Таким чином, поняття «комп'ютерний дискурс» наразі стає все більш поширеним. Однак розуміння цього явища неможливо назвати однозначним, його категорії та специфічні риси ще недостатньо визначені.

Відомий лінгвіст Т. Вінцюк розуміє комп'ютерний дискурс як спілкування в комп'ютерних мережах. Він має багато точок дотику з масовою комунікацією, але не збігається з нею повністю. Комп'ютерне спілкування швидко вбудовується в багатомірне спілкування, яке здійснюється за допомогою засобів масової комунікації. [31, с. 23].

О.В. Дудоладова зазначає, що комп'ютерний дискурс – це спілкування в комп'ютерних мережах або спілкування на теми, пов'язані лише з комп'ютерами. Він характеризується розмаїттям тем, змішанням слів, що належать до різних лексичних шарів, сполученням наукових термінів і розмовних слів, піднесеної і грубої лексики, що, безсумнівно, надає специфіки комп'ютерній комунікації. Комп'ютерна лексика створюється і розвивається за законами мови, з характерними для цієї лексики тенденціями до скорочення, застосування мовної гри та засобів мовної експресії [21, с. 75].

У роботах лінгвістів термін «комп'ютерний дискурс» використовується у різних значеннях. По-перше, це «багатожанровий функціональний вид публічної монологічної та діалогічної мови», який виникає в процесі міжособистого «комп'ютерного спілкування», а по-друге, його можна назвати «всією сукупністю текстів, об'єднаних загальною тематикою, пов'язаною з сучасними інформаційними технологіями». Наприклад, Т.В. Варбанець розуміє під комп'ютерним дискурсом «всю сукупність текстів, об'єднаних загальною тематикою, пов'язаною з сучасними інформаційними технологіями», тобто тексти про комп'ютери [9, с. 111].

За словами О.О. Пожарицької, Інтернет-комунікація представляє собою єдність чотирьох процесів: в ньому створюється нова реальність, яка відображає об'єктивну дійсність, виражає суб'єктивно-особистісний світ і передає свій духовний зміст усім учасникам. У сучасному суспільстві існує декілька можливостей спілкування за допомогою комп'ютера: за допомогою локальної мережі, яка об'єднує кілька комп'ютерів, наприклад, в межах однієї будівлі, або більших мереж – національної чи навіть глобальної, так званої всесвітньої павутини [42, с. 181].

І.С. Шевченко вважає, що комп'ютерна комунікація – це спілкування в віртуальному просторі, і в цьому полягає його основна ознака. Специфікою цього виду комунікації є використання електронних сигналів для обміну інформацією. В сучасному світі існують різні можливості спілкування за допомогою комп'ютера: в локальних мережах, національних або глобальних [55, с. 358].

Електронна комунікація була досліджена багатьма вченими. Найбільш повним аналізом Інтернет-комунікації відзначається дослідження британського вченого Девіда Крістала. З точки зору видів дискурсу комп'ютерної комунікації на сьогоднішній день дослідник виділяє наступні:

- веб-дискурс;
- дискурс електронної пошти;

- дискурс асинхронного і синхронного спілкування в Інтернет-середовищі [63, с. 174].

Окремо дослідники вважають за необхідне підкреслити таку психологічну специфічну рису комп'ютерного дискурсу, як зниження психологічного і соціального ризику в процесі спілкування.

За словами Н.П. Дарчука, поняття комп'ютерного дискурсу включає не лише тексти комп'ютерного змісту. Це передусім спілкування, яке торкається різних проблем, таких як філософія, астрономія, медицина, музика, фізика і релігія. Способом реалізації комп'ютерного дискурсу є обговорення різних питань, спори освічених людей, які захищають свою точку зору. У комп'ютерному дискурсі мовою спілкування часто є англійська. У цьому випадку велике значення має міжнародність аудиторії. Для одних користувачів англійська є рідною, а для інших - посередниковою мовою [17, с. 91].

С.М. Мойсеєнко відзначає, що комп'ютерне спілкування характеризується наступним рядом ознак на рівні лексики:

- активне вторгнення англійських термінів та виразів у латинському написанні;
- використання транслітерації і транскрипції для передачі англійських слів;
- обігрування англійських слів, найчастіше з метою створення гумористичного ефекту [39, с. 207].

Комп'ютерна комунікація багатогранна. Вона має в собі риси масової, особистісної та групової комунікації.

Велика частина комп'ютерного спілкування базується на обміні текстовими повідомленнями. Найчастіше процес комунікації в Інтернеті підтримується в текстовій формі. Комп'ютерне спілкування здійснюється в реально-ірреальній сфері комунікативного інтернет-простору, який формує спеціальні технічні засоби мовної комунікації учасників спілкування.

За словами С.М. Мойсеєнко комп'ютерна мова – це мова, що пов'язана з комп'ютерами та обчислювальною технікою. Це поняття використовується там,

де необхідно передати інформацію як в межах взаємодії людина-комп'ютер, так і комп'ютер-комп'ютер. Це функціональний різновид національної мови, що обслуговує специфічну сферу комунікації, що знаходить своє застосування в спілкуванні користувачів через мережу Інтернет, а також у різних текстах, присвячених даній сфері комунікації [39, с. 124].

І.В. Міщінська наголошує, що учасниками комп'ютерного спілкування виступають не лише прості користувачі, які цікавляться побутовими питаннями, але і часто освічені люди з вищою освітою. Тому жанр комп'ютерного спілкування залежить від освітнього статусу учасників. Наприклад, при обговоренні різних питань та обміні думками в комп'ютерній конференції на наукову тематику необхідно мати відповідну підготовку та ерудицію.

Щодо принципу проникності та статусного рівноправ'я учасників комунікації, його можна розглядати з різних точок зору. З одного боку, за принципом проникності, гравці є фактично рівноправними в комунікації, але водночас рівноправ'я обмежується встановленням ієрархічних відносин у грі, коли один гравець має більше можливостей, і ця позиція передається через гральні засоби і механізми.

У більшості жанрів комп'ютерного спілкування простежується принципова рівність його учасників, у той час як на комп'ютерних конференціях все частіше спостерігається статусна нерівність. Зазвичай адресат буває конкретним або не визначено-абстрактним. Особливість комп'ютерного спілкування полягає в тому, що не визначений адресат, який бере участь у спілкуванні, може у будь-який момент уточнитися [37, с. 58].

У комп'ютерній комунікації діють певні етичні правила. Комп'ютерна етика – це сукупність принципів і правил поведінки людей, які спілкуються у комп'ютерному середовищі. Специфічний етикет комп'ютерного спілкування часто формується у вигляді правил, знання яких допомагає уникнути неприємностей при спілкуванні у віртуальному середовищі.

А.Д. Белова підкреслює, що при усному спілкуванні поряд з мовними засобами використовуються також невербальні засоби. Оскільки комп'ютерне

спілкування здійснюється письмово, тут часто використовуються метатекстові знаки. Важливо те, що учасники цього виду спілкування відокремлені один від одного, оскільки адресат фізично відсутній і не може зв'язатися з відправником мовлення у просторі і реальному часі. Відмінною особливістю комп'ютерного спілкування є те, що воно здійснюється за допомогою комп'ютера і в той же час є традиційним способом письмового спілкування за допомогою електронного сигналу [5, с. 372].

Л.Ф. Компанцева розглядає комп'ютерний дискурс за наступними ознаками:

- з урахуванням часового фактору. Тривалість комп'ютерного спілкування може бути як короткочасною, так і необмеженою за часом.

- за формою. Комп'ютерна комунікація поділяється на усну (голосовий модем) і письмову (текстову і графічну).

- За каналом передачі та сприймання інформації. Комп'ютерна комунікація поділяється на актуальну (спілкування з реальними людьми) і віртуальну (спілкування з нереальними, уявними співрозмовниками). Комп'ютерне спілкування – це віртуальне спілкування. Воно доповнює дійсність і відбувається в свідомості людини [33, с. 48].

У свою чергу К.С. Серажим відзначає, що комп'ютерний дискурс має наступні комунікативні особливості:

- ілюктивність;
- анонімність;
- мультимедійність [47, с. 18].

Комп'ютерне спілкування також характеризується наявністю гіпертексту. Це поняття з'явилося відносно недавно і виникло у зв'язку з вивченням електронних текстів. Термін «гіпертекст» був введений Т. Нельсоном у 60-х роках для позначення текстів, які мають електронну форму, як радикально новий спосіб інформаційної технології та новий метод публікації. Під гіпертекстом розуміється непослідовне письмо, яке дозволяє читачеві обрати текст, який краще читати на інтерактивному екрані. Це послідовність текстових

відрізків, з'єднаних зв'язками, які надають читачеві різні напрями. Гіпертекстуальність – це властивість тексту посилати отримувача на інші тексти, нелінійний спосіб зберігання інформації. Для комп'ютерної комунікації характерно також наявність графічних зображень. Інформація передається не лише у вигляді текстів, але і у вигляді різних образів у прикріплених файлах [71, с. 261].

За словами Н.В. Коломієць, специфіка комп'ютерних текстів полягає в тому, що вони містять елементи креолізованих текстів, наявних, як правило, у вигляді зображень. Креолізованість розуміється як наявність графічної інформації, є логічним наслідком мультимедійності як характеристики комп'ютерного дискурсу. Вона набуває ще більшого соціокомунікативного значення в ігровому дискурсі, коли на основі візуального образу персонажа в грі гравець компенсує відсутність невербального впливу і створює певний віртуальний комунікативний образ.

Креолізований текст – це текст змішаного типу, що містить вербальні та іконічні, тобто зображувальні елементи. В рамках віртуального дискурсу, що характеризується анонімністю його учасників, креолізація тексту грає дуже важливу роль і вона надзвичайно важлива для розуміння сутності комп'ютерного дискурсу в цілому.

В додаток до образотворчих компонентів креолізованого тексту, велику роль у організації самопредставлення та впливу на адресата відіграють і деякі інші паралінгвістичні засоби, активно використовувані учасниками віртуального дискурсу. До числа таких засобів слід віднести шрифт тексту, включаючи його розмір, вид, колір, різні види виділення. Можливість креолізації тексту за допомогою різних мультимедійних засобів у процесі віртуальної комунікації надає користувачам мережі великі можливості для самопредставлення та самовираження, дозволяючи використовувати не лише іконічні елементи, але також аудіо- та відеоелементи. [32, с. 249].

Як зазначає М.Ю. Карпенко, комп'ютерна комунікація поділяється на письмову і усну, що також не повністю реалізується в комп'ютерному дискурсі.

Незважаючи на те, що усна комунікація має безсумнівні переваги для координації дій гравців, письмова комунікація є пріоритетною характерною особливістю їх взаємодії. Це пояснюється конвенційним підходом до віртуальної комунікації, зокрема з електронних засобів обміну миттєвими повідомленнями і чатами.

Комп'ютерне спілкування є опосередкованою комунікацією, оскільки воно здійснюється за допомогою технічного засобу. У цьому випадку технічним засобом є або мобільний пристрій, або персональний комп'ютер. Комп'ютерно-ігровий дискурс технічно неможливий без комп'ютера чи мобільного пристрою (смартфона), тому визначення електронного сигналу не залишає сумнівів. Комп'ютерний дискурс реалізується дистанційно і лише так, ніколи не переходячи в безпосередню реальну реалізацію [28, с. 15].

На думку О.А. Кириченка, найбільш популярною жанровою формою комп'ютерного дискурсу є чат. Це веб-сторінка, спеціально призначена і організована для спілкування користувачів у синхронному режимі реального часу. Крім того, термін «чат» використовується для опису особливої форми мовленнєвого спілкування в комп'ютерному дискурсі – своєрідного вільного полілогу.

Основною і, можливо, єдиною комунікативною функцією чата як жанру комп'ютерного дискурсу, який мало придатний для обміну інформацією, зазвичай вважають фатичною [30, с. 53].

Отже, ретельно дослідивши особливості комп'ютерного дискурсу, ми дійшли до висновків, що його категорії та специфічні риси ще недостатньо визначені. Таким чином, все більше дослідників пропонують власні підходи до його вивчення.

Спираючись на думку різних лінгвістів, ми дізналися, що комп'ютерний дискурс – це спілкування в комп'ютерних мережах або на теми, які пов'язані лише з комп'ютерами. Комп'ютерним дискурсом вважається спілкування в віртуальному просторі, і в цьому полягає його основна ознака.

Ми зрозуміли, що комп'ютерне спілкування характеризується наявністю гіпертексту. Основною мовою, якою спілкуються учасники в межах комп'ютерного дискурсу є англійська, а також в процесі віртуального спілкування є необхідним дотримуватися комп'ютерної етики.

1.4. Проблеми перекладу відео-ігр

Феномен комп'ютерних відеоігор, існуючий на межі мистецтва і технології, давно став частиною нашої реальності. У сферу інтересів лінгвістики феномен комп'ютерних ігор потрапив порівняно недавно, так само, як і факт їх локалізації, який став серйозним об'єктом перекладознавчого аналізу. Відношення термінів «локалізація» та «переклад» є предметом як академічних суперечок, так і розбіжностей серед професіональних перекладачів.

Зарубіжний досвід дослідження цього виду перекладу ще ширший і бере свій початок у другій половині минулого століття. Проблемі перекладу відеоігр було присвячено багато наукових праць, зокрема таких дослідників як К. Райс [64, с. 203], А. Честерман [67, с. 181], І. Фодор [49, с. 42], М.А. Бернал-Меріно [58, с. 151], Д. Сінтас [44, с. 128], П. Забальбеаскоа [65, с. 24] та багатьох та інших.

Комп'ютерна гра – це складний синтетичний продукт, який, окрім програмної архітектури, включає не лише графічне зображення, але й вербальний текст. Саме тому виникає проблема перекладу в галузі ігрової індустрії та ігрової творчості. За словами І.В. Корунець, процес перекладу комп'ютерної гри з оригінальної мови на іншу мову для користувача називається «локалізацією». Проте цей термін має більш широке значення, ніж традиційний переклад. Локалізація – це повний процес адаптації програмного забезпечення під конкретні культурні та національні вимоги. Термін «локалізація» охоплює не лише вербальний переклад, але й чисто технічні, програмні особливості архітектури продукту, які сприяють цьому перекладу [34, с. 363].

Переклад комп'ютерних ігор також є специфічним напрямом лінгвістичних та перекладознавчих досліджень, який потребує міждисциплінарного комплексного підходу, який обов'язково повинен враховувати семіотичну багатокomпонентність об'єкта. Локалізація комп'ютерної гри – це не лише переклад текстового контенту, але й адаптація вмісту гри та програмного забезпечення до національних вимог та навіть юридичних норм цільової країни.

Як зазначає, М.А. Бернал-Меріно, локалізатор повинен мати не лише знання культурних особливостей і законодавства своєї країни в даній галузі, але й володіти комп'ютерними технологіями, оскільки іноді може знадобитися адаптація графічного контенту, а також має володіти інструментами перекладу. Переклад у цьому випадку – це складна міждисциплінарна задача, яка включає в себе передачу не лише тексту, який має безпосереднє відношення до гри, але і переклад користувацького інтерфейсу, посібників, файлів інструкцій, повідомлень про помилки, інструкцій щодо встановлення гри. Для найточнішого перекладу може знадобитися знання з різних галузей: посилання на інші ігри чи частини серії [60, с. 183].

У поточний час існує багато різних жанрів ігор, але з точки зору перекладу і лінгвістики, на думку М.А. Бернал-Меріно, особливий інтерес представляють:

- екшн (від англ. action – «дія») – динамічні ігри, які наголошують на швидкій реакції та азарті гравця;

- рольові (RPG – role-playing games) – базуються на традиційних настільних іграх, в яких гравці можуть керувати персонажем з особливими характеристиками, існує варіативність реакцій персонажа на події в грі;

- стратегії – ігри, в яких гравцеві доводиться використовувати своє стратегічне мислення та навички планування для досягнення цілей. Зазвичай ці ігри мають великі обсяги інформації і, отже, представляють найбільший виклик для локалізатора, оскільки їм доводиться працювати з абсолютно новими сферами [59, с. 132].

Е. Орсет відмічає, що рольові комп'ютерні ігри є найбільш трудомістким вихідним матеріалом для перекладача. Однак, незалежно від жанру, перекладачу під час роботи доводиться вирішувати цілий ряд перекладацьких проблем: гральний інтерфейс, повідомлення про помилки, дубльовані відео або аудіо, а також субтитри до них, інформаційні файли, що описують об'єкти в грі, карти, катсцени, довідкові файли, посібники, ігрові поради або рекомендації, утиліти, посібники з встановлення, розкладкою клавіатури, ігрові кредити [57, с. 181].

За словами А.Ф. Косталес, у випадку, коли локалізатор працює над іграми військової тематики чи симуляторами транспорту, йому може знадобитися знання спеціалізованих термінів, і такий переклад буде схожий за характеристиками на технічний переклад [61, с. 390].

Щодо фентезійних ігор, фантастики та наукової фантастики, тут від перекладача будуть вимагатися навички художнього перекладу, оскільки багато ігрових термінів будуть новотворами, які слід адаптувати під загальний стиль гри. Крім того, у одній грі може бути змішання стилів: публіцистичний (журнали, статті), художній (щоденники персонажів, книги), науковий (опис якоїсь інструкції в грі), розмовний (діалоги) і офіційно-діловий (документи).

Якщо порівнювати переклад симуляторів з технічним перекладом через акцент на точний переклад термінології, то локалізація наукової фантастики або фентезі більше схожа на художній переклад. Єдиний спосіб перевірити, що кожний переклад відповідає його контексту – це грати в гру вже локалізованої версії, що не завжди вдається, особливо якщо враховувати жорсткі терміни, які встановлюються на ранніх етапах локалізації. Найгірше, що може статися, - це мовний «тупик» у сюжеті, тобто перекладацька помилка, яка заважає проходженню якоїсь місії, завдання або навіть цілої гри [61, с. 391].

Як підкреслює О. Вайлд, існує кілька послідовних «рівнів» локалізації гри:

- паперова;
- поверхнева;

- глибока [76, с. 218].

Паперова локалізація передбачає переклад матеріальних складових гри, наприклад, написів на упаковці та інструкцій користувача. Такий метод використовують у країнах, де розуміють мову оригіналу.

Поверхнева локалізація передбачає додавання незначних матеріалів. Економічна локалізація наразі є однією з найпопулярніших. Принцип її полягає в тому, що в грі перекладається повністю весь письмовий текст (субтитри діалогів, поради та інше).

Глибока локалізація передбачає повний переклад також і звучаної мови. Справді, на цих двох рівнях локалізації справа стосується перекладу свого роду сюжетного сценарію комп'ютерної гри. Саме ці два рівні локалізації найбільше пов'язані з проблемами, властивими традиційному міжмовному перекладу [76, с. 219].

За словами В.О. Вострецової, компетенція перекладача-локалізатора комп'ютерної гри не обмежується лише здатністю виконати повний, точний та стилістично адекватний переклад вмісту, але також висуває вимоги до технічної складової процесу перекладу. Для досягнення оптимального результату сучасний професійний перекладач повинен володіти комп'ютерними та інформаційними технологіями, дослідницькими навичками, знати діюче законодавство в галузі виробництва та використання аудіовізуальної продукції [13, с. 104].

Відомий лінгвіст А.В. Сітко зазначає, що проблема якісного перекладу комп'ютерної гри потребує комплексного міждисциплінарного підходу і включає, крім перекладу текстових модулів, що мають безпосереднє відношення до сюжету гри, переклад користувальницького інтерфейсу, інструкцій, посібників з програмного та апаратного забезпечення, файлів readme, технічної та рекламної інформації, нормативних документів офіційних веб-сайтів комп'ютерних ігор.

Ускладнює завдання і те, що тексти для перекладу можуть бути включені в текстові файли, документи Microsoft Word, електронні таблиці Excel. Навіть в

рамках одного й того ж проекту з локалізації гри перекладачеві може знадобитися перемикання між різними файловими форматами, програмами та утилітами, які також можуть бути розроблені виробником продукту [50, с. 68].

На думку С. Єльцової, вибір стратегії перекладу комп'ютерних ігор є однією з серйозних проблем, з якими стикається перекладач-локалізатор. Процес перекладу дуже чутливий до контексту і, як будь-яка людська діяльність, залежить від рішень, які перекладач повинен приймати, передаючи значення культури-джерела користувачеві-реципієнту.

Якість перекладу безпосередньо залежить від наступних параметрів:

- обсяг (знаки) перекладеного тексту;
- склад перекладачів;
- обсяг фінансування або його повна відсутність [24, с. 62].

М.Ф. Решетньова зауважує, що з розвитком машинного перекладу та комп'ютерної лінгвістики, перекладачам по всьому світу стає легше взаємодіяти з текстом. Однак перед ними все ще стоїть складна задача збереження балансу між оригіналом та результатом локалізації. Крім того, при перекладі відеоігор часто потрібно трансформувати не лише її діалогову частину, але і інтерфейс та інструкції для гравця-реципієнта.

У тексті гри деякі предмети, слова чи персонажі можуть бути відображені як змінні, і в перекладеному тексті також можуть зустрічатися символи переносу рядка та спеціальні символи. З ними необхідно вміти працювати, і видалення хоча б одного з них може порушити ігровий процес. Окрім цього, обробка наданих даних ускладнюється тим, що речення зі змінними потрібно будувати певним чином, з урахуванням того, що все може змінитися і слово повинно бути розташоване в реченні так, щоб при його зміні не втратився смисловий зміст висловлення [46, с. 129].

За словами М.Л. Пилипчука, при локалізації ігор на українську мову, в якому присутні такі елементи граматики, як рід і відмінок, переклад стає пов'язаним з додатковими труднощами. Таким чином, слово, яке буде відображатися під час гри на місці змінної, необхідно вказувати у кличному

відмінку і враховувати можливість його використання в однині та множині. Враховуючи, що в багатьох конструкціях англійської мови важко визначити стать персонажа, і розробники не завжди надають необхідні пояснювальні записи для перекладу тексту гри, часто перекладачеві надається загальний розірваний текст.

Ще одним критичним фактором при перекладі комп'ютерних ігор є вміння відзначати алюзії та правильно їх презентувати гравцю. У сучасних іграх дуже часто використовується прийом посилянь або, в межах цього дискурсу, так званих «пасхальних яєць». Їх використання обумовлене внесенням в гру мотивації продовжувати гральний процес. Завданням перекладача в таких умовах стає правильне визначення посиляння та його правильна передача під час перекладу [41, с. 301].

Більшість програмістів на сьогоднішній день розуміють, що краще відокремлювати перекладений текст від вихідного коду, оскільки навіть випадкове видалення одного символу може призвести до збою в грі. Тому процес локалізації комп'ютерних ігор потребує уважного стеження з боку перекладачів та координаторів. Ю. Головацька наголошує, що під час підготовки до такої локалізації перекладачеві можливо доведеться вивчати обсяжні довідники або навіть створювати власну спеціалізовану довідкову бібліотеку. Відсутність таких знань може призвести до помилок у перекладі, які суттєво ускладнять процес проходження гри або псуватимуть враження гравця від продукту в цілому [15, с. 744].

Усі зазначені вимоги до якісного перекладу потрібно враховувати не лише для досягнення якісного результату, але й для збереження функціональності самого грального продукту.

Як справедливо зазначає Т.Ю. Процишин, у процесі локалізації комп'ютерних ігор перекладачеві доводиться стикатися з цілим рядом лінгвістичних проблем. Досягнення адекватності перекладу тексту комп'ютерної гри під час локалізації передбачає вирішення ряду різних завдань і вимагає розв'язання проблеми вибору оптимального еквівалента на лексико-

граматичному рівні. Незважаючи на наявність вже існуючих практик їх вирішення, застосування деяких з них в рамках локалізації має свою специфіку, оскільки природа комп'ютерної гри створює певні технічні обмеження на здійснення перекладу, вимагає знання геймплею і сучасної геймінгової термінології [66, с. 138].

Щоб здійснити якісний переклад відеоігор, сучасний перекладач має вміло володіти певними граматичними та лексичними трансформаціями, а також визначати яку саме буде доцільно використати в кожному конкретному випадку. Отже, є необхідним проаналізувати основні перекладацькі трансформації, які використовуються для адекватної передачі змісту на цільову мову.

Дослівний переклад можна використовувати при перекладі назв спортивних ігор та симуляторів різних видів. Він полягає у прямій передачі певного терміну або слова. Наприклад:

*They were going to replace you and you became **upset**. That's what happened, right?* – Тебе хотіли замінити на іншу модель, і ти цим **ображений**, чи не так? [65, с. 23].

Заміна – трансформація, яка передбачає зміни певних елементів висловлювання як на лексичному, так і на граматичному рівні. Наприклад:

*Why are we wasting time sending an android **to negotiate**?* – Навіщо відправляти **туди** андроїда? Даремне марнування часу! [65, с. 23].

Додавання – граматична трансформація, яка передбачає доповнення речення певними словами або висловлюваннями для повноти його розуміння. Наприклад:

But I was nothing to them, just a slave to be ordered around – Але для них я був ніким, аби справно виконував свої **функції** [65, с. 23].

Генералізація – лексична трансформація, яка застосовується для узагальнення певного поняття. Наприклад:

*Do you know if **the machine** been behaving strangely before this?* – У цієї раніше вже траплялися збої? [65, с. 24].

Перестановка – перекладацька трансформація, яка передбачає зміну положення окремих елементів речення. Наприклад:

Look what you did! You're designed to serve humans, not kill them! – Tu створений служити людям, а не вбивати їх, лише подивися на себе! [65, с. 24].

Описовий переклад – трансформація, яка застосовується коли зміст речення необхідно передати за допомогою пояснення. Наприклад:

It's not up to you – I'm holding all the cards! – Не тобі вирішувати. Зараз я тут головний [65, с. 24].

Конкретизація – лексична трансформація, яка застосовується для уточнення певного поняття. Наприклад:

Now put the gun down and let the hostage go! – Кинь пістолет і відпусти дитину! [65, с. 25].

Антонімічний переклад – трансформація, яка передбачає передачу певного слова або висловлювання його протилежним значенням. Наприклад:

I'm not in a very good shape, am I? – Погані мої справи, мабуть, чи не так? [65, с. 25].

Отже, ретельно дослідивши особливості перекладу відеоігор, ми дійшли до висновків, що даний процес є досить важкою задачею для перекладача, тому потребує від нього певних знань, компетенції, умінь та навичок.

Ми дізналися, що переклад відеоігор є особливим видом перекладацької діяльності, який називається локалізацією. Він також є адаптацією гри під певну цільову аудиторію та країну. Таким чином, перекладач повинен досконало володіти технічним обладнанням, а також мати високий рівень знань геймінгової термінології, Відсутність таких знань може призвести до помилок у перекладі, які суттєво ускладнять процес проходження гри або псуватимуть враження гравця від продукту в цілому.

В процесі дослідження ми дізналися, що для досягнення найбільш адекватного перекладу необхідно вміло користуватися сучасними перекладацькими трансформаціями. Серед найбільш поширених

трансформацій, які допомагають перекладачам здійснювати точний переклад є конкретизація, генералізація, додавання, заміна, перестановка, антонімічний та описовий переклад. Саме дані засоби є запорукою досягнення найбільш адекватного перекладу в процесі передачі на цільову мову.

ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ

Отже, дослідивши феномен відеоігор, ми дійшли до висновку, що даний предмет є актуальною темою для вивчення в сучасній лінгвістиці. Багато вчених намагаються з'ясувати природу походження відеоігор, а також надати власне визначення та запропонувати підходи до їх дослідження.

Ретельно дослідивши історію вивчення відеоігор, ми дійшли до висновків, що даний феномен представляє великий інтерес для сучасних дослідників. Таким чином, наразі все більше вчених присвячують свої наукові праці комп'ютерним іграм, а їх дослідження продовжують проводити навіть у багатьох університетах світу.

В процесі дослідження ми зрозуміли, що явище відеоігор тісно пов'язане із філософією. Лінгвістика розвиває проблематику ігор у напрямку свободи створення смислу та способів оволодіння реальністю через ігрову умовність.

Ми дізналися, що найбільш популярним напрямком дослідження відеоігор наразі є «Game Studies», який з'явився у США в 80-х роках внаслідок поширення ігор у країні. Завдяки ньому були створені декілька підходів до вивчення відеоігор, зокрема наратологічний та лудологічний.

Дослідивши характеристику відеоігор, ми дійшли до висновку, що дана проблема становить значний інтерес для сучасних лінгвістів. Наразі дослідники розглядають поняття відеоігри як візуально-цифровий твір мистецтва, створений для розважальних цілей, які досягаються за допомогою геймплею з дотриманням певного списку правил.

В процесі дослідження ми з'ясували, що відеоігри можуть класифікуватися найрізноманітнішим чином. Так, відеоігри поділяються на такі

жанри як стратегії, екшн, рольові, симулятори, пригодницькі, військові, спортивні, аркади, гонки та багато інших.

Також ми дослідили основні функції відеоігор і дійшли до висновку, що сучасні дослідники виділяють соціалізаційну, освітню, інформативно-пізнавальну, рекламну, комунікаційну, культурно-ціннісну, розважальну, трансляційну та управлінську функцію.

Дослідивши особливості комп'ютерного дискурсу, ми дійшли до висновків, що його категорії та специфічні риси ще недостатньо визначені. Таким чином, все більше дослідників пропонують власні підходи до його вивчення.

Спираючись на думку різних лінгвістів, ми дізналися, що комп'ютерний дискурс – це спілкування в комп'ютерних мережах або на теми, які пов'язані лише з комп'ютерами. Комп'ютерним дискурсом вважається спілкування в віртуальному просторі, і в цьому полягає його основна ознака.

Ми зрозуміли, що комп'ютерне спілкування характеризується наявністю гіпертексту. Основною мовою, якою спілкуються учасники в межах комп'ютерного дискурсу є англійська, а також в процесі віртуального спілкування є необхідним дотримуватися комп'ютерної етики.

Ретельно дослідивши особливості перекладу відеоігор, ми дійшли до висновків, що даний процес є досить важкою задачею для перекладача, тому потребує від нього певних знань, компетенції, умінь та навичок.

Ми дізналися, що переклад відеоігор є особливим видом перекладацької діяльності, який називається локалізацією. Він також є адаптацією гри під певну цільову аудиторію та країну. Таким чином, перекладач повинен досконало володіти технічним обладнанням, а також мати високий рівень знань геймінгової термінології, Відсутність таких знань може призвести до помилок у перекладі, які суттєво ускладнять процес проходження гри або псуватимуть враження гравця від продукту в цілому.

В процесі дослідження ми дізналися, що для досягнення найбільш адекватного перекладу необхідно вміло користуватися сучасними

перекладацькими трансформаціями. Серед найбільш поширених трансформацій, які допомагають перекладачам здійснювати точний переклад є конкретизація, генералізація, додавання, заміна, перестановка, антонімічний та описовий переклад. Саме дані засоби є запорукою досягнення найбільш адекватного перекладу в процесі передачі на цільову мову.

Отже, наразі відеогра є багатогранним та складним явищем, що пояснює недостатню вивченість даної проблеми і вимагає проведення подальших досліджень.

РОЗДІЛ 2

ЛІНГВІСТИЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ВІДЕО-ІГР

У сучасному світі технічні винаходи стали безцінним здобутком людства. Наразі комп'ютерні технології надають людині безліч можливостей, від пошуку інформації до використання різноманітних ігор. Завдяки своїй унікальній розробці, відеоігри вже давно перестали сприйматися як лише форма розваги. Наразі вони можуть забезпечити не лише гарне проведення часу, проте також стати важливим джерелом пізнання, набуття нового досвіду, а також знайомства та спілкування з іншими гравцями.

Важливо зазначити, що тексти відеоігр є дуже різноманітними. Граючи в ту чи іншу відеогру гравець має можливість не тільки пройти сам ігровий процес, але також почути діалоги персонажів. Окрім того, в багатьох відеоіграх наявна мова інтерфейсу, яка дає інструкції стосовно проходження гри. Наразі також існує чимало комп'ютерних ігор призначених як для одного користувача, так і для декількох одночасно, зокрема існують мережеві відеоігри до яких може долучитися необмежена кількість гравців з усього світу. Під час ігрового процесу у гравців є можливість спілкуватися між собою за допомогою онлайн чатів, а також інших засобів, зокрема голосових, що сприяє формуванню лексики геймерів. Отже, є доцільним проаналізувати особливості комп'ютерної лексики на прикладах текстів сучасних відеоігор.

2.1. Текст відеоігри

«*Five Nights at Freddy's*» [дод. 78]

Hello, hello? Uh, I wanted to record a message for you to help you get settled in on your first night. Um, I actually worked in that office before you. I'm finishing up my last week now, as a matter of fact. So, I know it can be a bit overwhelming, but I'm here to tell you there's nothing to worry about. Uh, you'll do fine. So, let's just focus

on getting you through your first week. Okay? Uh, let's see, first there's an introductory greeting from the company that I'm supposed to read. Uh, it's kind of a legal thing, you know.

Um, "Welcome to Freddy Fazbear's Pizza. A magical place for kids and grown-ups alike, where fantasy and fun come to life. Fazbear Entertainment is not responsible for damage to property or person. Upon discovering that damage or death has occurred, a missing person report will be filed within 90 days, or as soon property and premises have been thoroughly cleaned and bleached, and the carpets have been replaced". Blah blah blah, now that might sound bad, I know, but there's really nothing to worry about. Uh, the animatronic characters here do get a bit quirky at night, but do I blame them? No. If I were forced to sing those same stupid songs for twenty years and I never got a bath? I'd probably be a bit irritable at night too. So, remember, these characters hold a special place in the hearts of children and we need to show them a little respect, right? Okay. So, just be aware, the characters do tend to wander a bit. Uh, they're left in some kind of free roaming mode at night. Uh... Something about their servos locking up if they get turned off for too long. Uh, they used to be allowed to walk around during the day too. But then there was The Bite of '87. Yeah. I-It's amazing that the human body can live without the frontal lobe, you know?

Uh, now concerning your safety, the only real risk to you as a night watchman here, if any, is the fact that these characters, uh, if they happen to see you after hours probably won't recognize you as a person. They'll pr- they'll most likely see you as a metal endoskeleton without its costume on. Now since that's against the rules here at Freddy Fazbear's Pizza, they'll probably try to... forcefully stuff you inside a Freddy Fazbear suit. Um, now, that wouldn't be so bad if the suits themselves weren't filled with crossbeams, wires, and animatronic devices, especially around the facial area. So, you could imagine how having your head forcefully pressed inside one of those could cause a bit of discomfort... and death. Uh, the only parts of you that would likely see the light of day again would be your eyeballs and teeth when they pop out the front of the mask, heh. Y-Yeah, they don't tell you these things when you sign up. But hey, first day should be a breeze. I'll chat with you tomorrow. Uh, check those cameras,

and remember to close the doors only if absolutely necessary. Gotta conserve power. Alright, good night.

Даний текст взято із відеогри «*Five Nights at Freddy's*», створеною Скоттом Коутоном у 2014 році. Жанром даної відеогри є *Survival Horror (Жаху на виживання)*. Головним персонажем гри є Майк Шмідт, який працює нічним охоронцем у піцерії Freddy Fazbear's Pizza. Гравець має завершити свою зміну, яка триває з півночі до 6:00 ранку, і не бути спійманим аніматронними персонажами-вбивцями, які блукають піцерією ночами.

Даний текст є спілкуванням колишнього охоронця з головним персонажем. Він дає йому поради як пережити нічну зміну.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «*Uh, I wanted to record a message for you to help you get settled in on your first night*» можна виділити ключове слово «*night*», що означає ніч або зміну. Загалом, дане слово є базою гри, оскільки її сюжет полягає у проходженні кожної «ночі», у спробі її пережити та не бути вбитим негативними персонажами.

У фрагменті «*Uh, now concerning your safety, the only real risk to you as a night watchman here*» можна виділити словосполучення «*a night watchman*», яке є саме назвою головного персонажа, який є нічним охоронцем.

Також у фрагменті «*Uh, the animatronic characters here do get a bit quirky at night, but do I blame them?*» можна виділити іще одне ключове поняття «*animatronic characters*», що позначає головних антагоністів гри. Вони є аніматронними персонажами, яких головний герой має уникати впродовж всієї гри.

В даному тексті відбувається розмова колишнього співробітника з Майком, де часто можна помітити лексичні повтори. На початку розмови зустрічається фраза «*Hello, hello?*», яка може бути використана не зовсім з метою привітання, а скоріше як вигук, щоб привернути увагу головного персонажа та перевірити наскільки його чути.

Також, у фрагментах «*So, I know it can be a bit overwhelming, but I'm here to tell you there's nothing to worry about*» та «*Blah blah blah, now that might sound bad, I know, but there's really nothing to worry about*» можна виділити повтор інфінітиву «*to worry about*», яке вживається декілька разів впродовж розмови щоб надати головному персонажу підтримку та запевнити що немає через що перейматися.

У наступних фрагментах тексту «*Um, I actually worked in that office before you*» та «*Uh, let's see, first there's an introductory greeting from the company that I'm supposed to read*» можна виділити синоніми «*office*» та «*company*». Дані слова є близькими за значенням, у першому фрагменті слово використовується для позначення робочого місця, проте в другому мова йде саме про фірму.

У фрагменті «*A magical place for kids and grown-ups alike, where fantasy and fun come to life*» зустрічається ідіома «*come to life*». Її використано в значенні «*оживати*», також може бути трактовано як «*здійснити мрії*».

При описі аніматронних персонажів можна також помітити використання ненормативної експресивної лексики. У фрагменті «*Uh, the animatronic characters here do get a bit quirky at night*», можна виділити експресивне слово «*quirky*», яке вживано в значенні «*виверткий*» щоб підкреслити допитливість аніматроніків та підкреслити необхідність бути обережними із ними.

У наступному фрагменті «*If I were forced to sing those same stupid songs for twenty years and I never got a bath?*» вживається експресивне слово «*stupid*», яке автор вживає щоб показати роздратованість аніматроніків за недоцільності виконання одних і тих самих дій впродовж довгого часу.

У фрагменті «*So, just be aware, the characters do tend to wander a bit*» можна виділити багатозначне слово «*wander*». В даному випадку воно використовується в значенні «*блукати*», проте також може бути використано в значенні «*гуляти*», «*прогулюватися*», «*бродити*». Тут автор використовує саме значення «*блукати*», оскільки аніматронікам властиве прокидатися вночі та усюди ходити піцерією.

У фрагменті «*Gotta conserve power*» можна виділити скорочення «*Gotta*» від «*have got to*». Воно використовується в якості поради, чого слід було б зробити персонажу в короткій формі оскільки спілкування є неформальним.

Серед лексичних зв'язків між реченнями часто зустрічаються вигуки та вступні конструкції. Наприклад, у фрагменті «*So, I know it can be a bit overwhelming*» наявне вступне слово «*so*» у значенні «*таким чином*» або «*так що*».

У наступних фрагментах «*Uh, the only parts of you that would likely see the light of day*» та «*Uh, check those cameras*» наявний вигук «*uh*», що несе характер зв'язку та є вираженням емоцій персонажа.

Серед лексичних зв'язків між абзацами наявна просторова прогресія. Так, у першому реченні другого абзацу «*Um, Welcome to Freddy Fazbear's Pizza*» розмова переноситься до конкретного місця, а саме до піцерії, яка є головною локацією відеогри.

У першому реченні останнього абзацу була використана логічна прогресія, наприклад, «*Uh, now concerning your safety, the only real risk to you as a night watchman here, if any, is the fact that these characters, uh, if they happen to see you after hours probably won't recognize you as a person*». Вона є логічною послідовністю попередніх зауважень.

Фразеологізми та архаїзми в даному тексті відсутні.

«*Madagascar*» [дод. 79]

Well Marty, I hope you're happy now.

Maybe I'm happy. Maybe this is a good kind of capture, where it takes it to exiting places and shower you with gifts and sing songs. Why you always have to be so negative, Alex?

Oh, right, the good kind of capturing. Yeah, this is the most palatial crate I think I've ever been stuffed into. Sure, feel sorry for those poor saps and coach.

Look, I don't remember twisting anybody to come with me on this quest.

Would you guys, please, cut it out? This is not helping my sciatica.

Would you guys quit bellyaching? Let's just try to stay positive and proactive. Here, I know. I spy with my little eye something dark.

Oh, that's just great. But I...

Shhh!

What was that?

Well, it definitely wasn't me.

All right, men. Now we're out of those cells. Let's proceed to our next objective.

What is our next objective, Skipper?

You're a step ahead of me, soldier. Hijacking this boat to Antarctica is looking like the plan. Anyone else have an idea?

I personally would consider overthrowing the ship's captain and crew as well.

Yeah. That's kind of what I meant by hijacking. You boys stay here and hold the fort while I scout ahead. I'll let you know when it's okay to move up.

Даний текст взято із відеогри «*Madagascar*», створеною компанією Activision у 2005 році та заснованою на однойменному мультфільмі «*Madagascar*». Жанром даної відеогри є *action-adventure (екшн-пригоди)*. Головними персонажами є чотири тварини, які втекли із зоопарку в Нью-Йорку та опинилися на острові Мадагаскар. Гравець має пройти усі етапи подорожі тварин – від їх втечі із зоопарку до виживання на острові.

Даний текст є спілкуванням головних персонажів між собою та їх суперечки стосовно того, хто винен у тому що їх спіймали і везуть на острів.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «*Maybe this is a good kind of capture, where it take it to exciting places and shower you with gifts and sing songs*» можна виділити ключове слово «*capture*», що означає бути спійманим. Саме спіймання тварин призвело до їх потрапляння на острів та подальших пригод.

У прикладі можна виділити наявність лексичних повторів. Наприклад, у фрагментах «*Well Marty, I hope you're happy now*» та «*Maybe I'm happy*» можна виділити повтор дієслова «*happy*». Дане слово є емоційно забарвленим

та використовується персонажем у якості сарказму щоб підкреслити скритність становища, в якому вони опинилися.

Також лексичний повтор можна знайти у фрагментах «*Maybe this is a good kind of capture, where it takes it to exiting places and shower you with gifts and sing songs*» та «*Oh, right, the good kind of capturing*». Тут відбувається повтор словосполучення «*a good kind of capture*», що означає що тварин могли спіймати на краще, проте також використовується у якості сарказму.

Іще один лексичний повтор можна знайти у фрагментах «*Let's proceed to our next objective*» та «*What is our next objective, Skipper?*». Слово «*objective*» повторюється щоб зробити акцент на наявності цілі та виконання певного завдання.

У фрагменті «*Maybe this is a good kind of capture, where it takes it to exiting places and shower you with gifts and sing songs*» наявний фразеологізм «*shower with gifts*», що означає обсипати подарунками. Він використовується щоб підкреслити оптимістичність персонажа стосовно розвитку подальших подій.

Іще один фразеологізм можна знайти у фрагменті «*You're a step ahead of me, soldier*». Вираз «*You're a step ahead of me*» означає бути на крок попереду когось та використовується у значенні, що думки одного персонажа випереджають думки іншого.

У тексті також зустрічаються вигуки. Наприклад, у фрагменті «*Oh, right, the good kind of capturing*» наявний вигук «*Oh*», який підкреслює невдоволення персонажа. Вигук «*Oh*» також повторюється у фрагменті «*Oh, that's just great. But I...*».

Іще один вигук наявний у фрагменті «*Yeah, this is the most palatial crate I think I've ever been stuffed into*». У даному випадку вигук «*Yeah*» використовується у якості стверджувальної відповіді або згоди.

У прикладі часто зустрічаються вступні конструкції. Наприклад, у фрагментах «*Well Marty, I hope you're happy now*» та «*Well, it definitely wasn't me*» наявна вступна конструкція «*Well*», що не несе певного значення, а просто використовується як початок розмови.

У тексті також наявні синоніми. Так, у фрагментах «*Would you guys, please, cut it out?*» та «*Would you guys quit bellyaching?*» можна виділити синоніми «*to cut out*» та «*quit*», що є близькими за значенням та означають припинити. У даному випадку вони використовуються із проханням припинити скаржитися.

Ще один ряд синонімів можна виділити у фрагментах «*You're a step ahead of me, soldier*» та «*Hijacking this boat to Antarctica is looking like the plan. Anyone else have an idea?*». Іменники «*plan*» та «*idea*» мають близьке значення та позначають план та ідею.

У тексті використовується логічна прогресія, що показує послідовність дій, описаних в діалозі.

«*Transformers Prime*» [дод. 80]

The anchor's holding, Lord Megatron! Output reading remain stable.

Perfect! The Dark Energon contained within that meteor will soon be mine.

You sure these readings are correct, Raph?

Absolutely! I can't tell what's causing it, but something's taking the Dark Energon readings right off the chart. And it's coming from the same place as all those Decepticons signals.

Then there's no time to lose. Autobots, are you ready?

Just let me at them!

Hey, be careful out there, okay?

Let's make scrap out of them!

Yeah! Let's make scrap out of them!

Uh, sorry, Miko. You're gonna have to set this one out.

Bee! Make sure you get back here in one peace.

Ground Bridge is online!

Autobots, transform and roll out!

Ratchet, do you read? We're on the Nemesis!

The Autobots are privileged to have allies such as these. Raph, Miko and Jack, three valiant young humans without whom this day would have been lost. They are the bravest of us all. I am Optimus Prime and I send this message to every Decepticon who would bring war and tyranny to Earth. Whatever scheme you attempt or threat you might offer, know that it would be in vain. This planet is now our home. And as long as we stay united, the Autobots will protect the Earth.

Даний текст взято із відеогри «**Transformers Prime**», створеною розробником Now Production у 2012 році та заснованою на однойменному мультфільмі «**Transformers Prime**». Жанром даної відеогри є **action (екшн)**. Головними персонажами є автоботи, які борються проти десептиконів за збереження Землі. Гравець має пройти усі етапи гри та перемогти десептиконів.

Даний текст є спілкуванням автоботів між собою, які обговорюють план стосовно того, як зупинити ворога. Також тут наявний монолог Оптімуса Прайма, який підкреслює важливість боротьби за Землю та готовність її оберігати.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «**Autobots, are you ready?**» можна виділити ключове слово «**Autobots**», що означає автоботів, головних персонажів гри, якими управляє гравець.

У фрагменті «**and it's coming from the same place as all those Decepticons signals**» можна виділити ключове слово «**Decepticons**», що означає десептиконів, головних антагоністів гри.

Також у фрагменті «**Ground Bridge is online!**» можна виділити іще одне ключове поняття «**Ground Bridge**», що означає наземний міст або портал, за допомогою якого персонажі можуть переміщуватися в будь-яку точку планети.

У фрагменті «**I am Optimus Prime and I send this message to every Decepticon who would bring war and tyranny to Earth**» можна виділити ключове слово «**war**», що означає війну, яка є основою сюжету гри.

У даному тексті також можна знайти стилістично забарвлені слова. Так, у фрагменті «*Perfect! The Dark Energon contained within that meteor will soon be mine*» можна виділити експресивне слово «*Perfect*», що означає відмінно та використовується щоб показати задоволення антагоніста гри.

У тексті наявні лексичні повтори. Наприклад, у фрагментах «*Perfect! The Dark Energon contained within that meteor will soon be mine*» та «*I can't tell what's causing it, but something's taking the Dark Energon readings right off the chart*» наявний повтор словосполучення «*The Dark Energon*», що означає Темний Енергон, який є джерелом живлення десептиконів.

Також лексичний повтор можна виділити у фрагментах «*Let's make scrap out of them!*» та «*Yeah! Let's make scrap out of them*», де відбувається повтор фрази «*Let's make scrap out of them*».

Ще один лексичний повтор можна виділити у фрагментах «*Autobots, are you ready?*» та «*Autobots, transform and roll out*», де відбувається повтор слова «*Autobots*», що позначає головних персонажів гри.

Також у тексті наявні вигуки. Наприклад, у фрагменті «*Hey, be careful out there, okay?*», наявний вигук «*Hey*», який використовується у розмові персонажів для привернення уваги.

Вигуки також можна зустріти у фрагментах «*Yeah! Let's make scrap out of them*» та «*Uh, sorry, Miko*». Вигук «*Yeah*» використовується для підсилення емоційного забарвлення, а вигук «*Uh*» передає почуття жалю.

У даному тексті також наявні багатозначні слова. Так, у фрагменті «*Just let me at them!*», наявне дієслово «*let*», що означає дозволяти, проте в даному випадку використовується у значенні допускати.

Ще одне багатозначне слово наявне у фрагменті «*Ratchet, do you read?*». Дієслово «*read*» у даному випадку використовується в значенні чути, а не читати. У грі автоботи завжди спілкувалися саме у такій формі.

У фрагменті «*You're gonna have to set this one out*» можна виділити скорочення «*gonna*» від «*going to*». Воно використовується в якості настанови,

що буде потрібно зробити персонажу в короткій формі оскільки спілкування є неформальним.

У даному тексті наявні можна виділити антоніми. Наприклад, у фрагментах «*Hey, be careful out there, okay?*» та «*Make sure you get back here in one peace*» наявні антоніми «*there*» та «*here*», що означають там і тут.

Також у фрагменті «*Make sure you get back here in one peace*» наявний фразеологізм «*in one peace*», що означає повернутися у цілості та безпеці. У грі персонажі знаходяться у постійній бойовій готовності, тому часто бажають один одному повернутися неушкодженими.

У тексті можна зустріти однокореневі слова. Наприклад, у фрагментах «*You sure these readings are correct, Raph?*» та «*Ratchet, do you read?*» наявні слова, такі як «*readings*» та «*read*» що означають показання та читати або чути.

У даному тексті також наявні синоніми. Наприклад, у фрагменті «*I am Optimus Prime and I send this message to every Decepticon who would bring war and tyranny to Earth*» наявні іменники «*war*» та «*tyranny*», що означають війну та тиранію і є близькими за значенням.

Також синоніми наявні у фрагментах «*I can't tell what's causing it, but something's taking the Dark Energon readings right off the chart*» та «*Whatever scheme you attempt or threat you might offer, know that it would be in vain*». Тут можна виділити іменники «*chart*» та «*scheme*», що означають графіки та вживаються у певному значенні. В першому фрагменті слово вжито у прямому значенні, проте в другому воно означає план.

Ще один ряд синонімів можна виділити у фрагментах «*This planet is now our home*» та «*And as long as we stay united, the Autobots will protect the Earth*». Тут наявні синоніми «*planet*» та «*Earth*», що означають планету та саму Землю, що є близьким за значенням.

У тексті використовується логічна прогресія, що показує послідовність дій, описаних в діалозі.

«*The last of us*» [дод. 81]

Joel, gimme a hand with this.

Come on now, get on up.

Get the fuck away from her. Let her go.

You're recruiting kind of young, aren't ya?

She's not one of mine.

Shit. What happened?

Don't worry. This is fixable. I got us help. But I can't come with you.

Well, then I'm staying.

Ellie, we won't get another shot at this.

Hey. We're smuggling her?

There's a crew of Fireflies that'll meet you at the Capitol building.

That's not exactly close.

You're capable. You hand her off, come back, the weapons are yours. Double what Robert sold me.

Speaking of which – where are they?

Back in our camp.

We're not smuggling shit until I see them.

You'll follow me. You can verify the weapons, I can get patched up. But she's not crossing to that part of town. I want Joel to watch over her.

Whoa, whoa. I don't think that's the best idea.

Bullshit! I'm not going with him.

Ellie!

How do you know them?

I was close with his brother Tommy. Said, if I was ever in a jam, I could rely on him.

Was that before or after he left your little militia group?

He left you too. He was a good man.

Look, just take her to the north tunnel and wait for me there.

Marlene...

No more talking. You'll be fine. Now go with him.

Don't take long. And you – stay close.

Даний текст взято із відеогри «*The last of us*», створеною розробником Naughty Dog у 2013 році. Жанром даної відеогри є *action-adventure (екшн-пригоди)*. Гравець управляє Джоелом, контрабандистом, якому доручено супроводжувати дівчинку-підлітка Еллі через постапокаліптичні Сполучені Штати.

Даний текст є спілкуванням головних персонажів між собою, зокрема знайомство Джоела з Еллі, за яку він бере відповідальність.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Наприклад, у фрагменті «*You can verify the weapons, I can get patched up*» наявне ключове слово «*weapons*», що означає зброю. У даній відеогрі гравець має часто застосовувати зброю щоб захиститися від ворогів.

У фрагменті «*Joel, gimme a hand with this*» можна виділити скорочення «*gimme*» від «*give me*». Воно використовується в якості прохання в короткій формі оскільки спілкування є неформальним. Також дане словосполучення є фразеологізмом та означає допомагати.

Інший фразеологізм можна виділити у фрагменті «*Ellie, we won't get another shot at this*». Тут використовується словосполучення «*get shot*», що означає отримати шанс. Воно вживається щоб підкреслити що іншого шансу не буде.

Ще один фразеологізм наявний у фрагменті «*You hand her off, come back, the weapons are yours*». Словосполучення «*hand off*», означає проводити або передати та має на увазі проводити Еллі у безпечне місце.

Для даного тексту характерне вживання ескпресивної та ненормативної лексики. Так, у фрагменті «*Get the fuck away from her*» використовується ненормативне слово «*fuck*», що у даному випадку означає йти геть. Воно є емоційно забарвленим та використовується щоб підкреслити стурбованість одного персонажа за іншого.

У фрагменті «*Bullshit! I'm not going with him*» наявне ненормативне слово «*Bullshit*», що означає безглуздість. Персонаж використовує його щоб підкреслити безглуздість ідеї іти із Джоелом та небажання залишати подругу.

У наступному фрагменті «*Shit. What happened?*» наявне ненормативне слово «*Shit*», що виражає емоційність персонажа на фоні негативних подій.

Лексичний повтор ненормативного слова «*Shit*» можна побачити у фрагменті «*We're not smuggling shit until I see them*». Тут воно вживається в іншому значенні та означає перевозити будь-що. Персонаж використовує його щоб сказати, що нічого не буде перевозити до певного часу.

Ще один лексичний повтор можна знайти у фрагментах «*I got us help*» та «*But I can't come with you*». Тут відбувається повтор займенника «*I*», оскільки персонаж розказує що він може та не може зробити стосовно себе.

У тексті наявне використання багатозначних слів. Наприклад, у фрагменті «*I was close with his brother Tommy*» вживається слово «*close*» у значенні, що персонажі є близькими друзями. В іншому фрагменті «*And you – stay close*» слово «*close*» вживається у значенні триматися близько у плані відстані.

Також в тексті можна спостерігати наявність анафори. Наприклад, у фрагменті «*He left you too. He was a good man*» використовується займенник «*he*» на початку кожного речення та характеризує певну людину.

У тексті також наявні антоніми. Наприклад, у фрагменті «*Was that before or after he left your little militia group?*» наявні антоніми «*before*» та «*after*» (перед і після).

Для даного тексту характерна наявність великої кількості вигуків. Так, у фрагменті «*Hey. We're smuggling her?*» наявний вигук «*Hey*», що використовується у якості звертання.

У іншому фрагменті «*Whoa, whoa. I don't think that's the best idea*» наявний вигук «*whoa*», що повторюється двічі та використовується у значенні протесту.

Також для тексту характерна наявність вступних конструкцій. Так, у фрагменті «*Well, then I'm staying*» можна відмітити вступну конструкцію «*Well*», що передує наступному поясненню.

Ще одна вступна конструкція наявна у фрагменті «*Look, just take her to the north tunnel and wait for me there*». У даному випадку слово «*Look*» використовується не в значенні дивитися, а просто як слово для привернення уваги.

У тексті використовується логічна прогресія, що показує послідовність дій, описаних в діалозі.

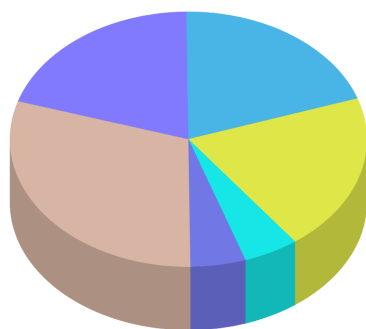
Отже, дослідивши особливості лексики текстів відеоігр, ми дійшли до висновку, що даний тип тексту представляє собою спілкування персонажів певної відеоігри, завдяки чому нам вдалося виокремити чимало лексичних особливостей, характерних для мови героїв гри.

Ми помітили, що здебільшого спілкування персонажів є неформальним, з цієї причини можна відмітити широке використання експресивної лексики, яка надає тому чи іншому діалогу емоційного забарвлення. Також можна відмітити значну кількість фразеологічних висловлювань, які активно застосовуються персонажами відеоігр, є сталими у вживанні в англійській мові та надають мовленню певної образності. Важливо зауважити, що для мовлення персонажів також характерне вживання синонімів та антонімів, які є близькими та протилежними за значенням словами, завдяки чому спілкування стає більш виразним та багатим.

Таким чином, можна зазначити що для спілкування персонажів відеоігр характерне широке використання експресивної лексики, що становить 30%, загальноживаної лексики, багатозначних слів та фразеологізмів, що становить 20%, синонімів та антонімів, що становить 5%.

Діаграма 2.1

Особливості лексики текстів відеоігр



- Експресивна лексика 30%
- Загальноживана лексика 20%
- Багатозначні слова 20%
- Фразеологізми 20%
- Синоніми 5%
- Антоніми 5%

2.2. Мова інтерфейсу відеоігри

«Neighbours from Hell» [дод. 82]

Welcome to the «Neighbours from Hell» show. In the course of the following three episodes you will learn how to help Woody, the hero of our show, play tricks on his «Neighbour from hell».

You can give Woody commands with the mouse. To do so, move the mouse pointer to the place or object you want Woody to go to. Then press the left mouse button (left click) to make Woody perform the activity indicated on the message line.

Next Woody should go through the now unlocked door into room A to get to next target. To do this, click on the door.

Your screen shows only part of the house. You can look at other parts of the house by shifting your view with your mouse or with the arrow keys on your keyboard, which is known as 'scrolling'. Now scroll to the left and send Woody to the next target.

Doors on the back wall always connect floors: they lead to the door directly above or below them. In order to send Woody to the next target, you can either click

on the door on the back wall and then on the target, or you can left click directly on the target in definite room.

You now know the basics for controlling Woody. You now can go to objects, through doors and into other rooms.

Now have Woody leave the house through the front door and you will have completed this introductory episode.

Даний текст взято із відеогри «*Neighbours from Hell*», створеною розробником JoWood Vienna Big Moon Entertainment у 2003 році. Жанром даної відеогри є *strategy (стратегія)*. Головним персонажем є Вуді, який пробирається у дім свого сусіда Ротвейлера та створює йому безліч неприємностей на помсту за те, що сусід вторгається в його особистий простір та проявляє до нього повну неповагу. Гравець має пройти усі епізоди гри, в кожному з якого потрібно зробити якомога більше розіграшів, при цьому не потрапити сусіду на очі.

Даний текст є інструкцією та підказкою того, як грати в ігру. Тут гравець може навчитися як влаштовувати розіграші та успішно проходити рівні.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «*play tricks*» можна виділити ключове слово «*tricks*», що означає жарти, витівки або розіграші. Саме вони є основою сюжету гри, адже головному персонажу увесь час доводиться вгадувати яким чином краще помститися сусіду.

Оскільки фрагмент даного тексту відеогри є мовою інтерфейсу, в ньому є багато ключових комп'ютерних термінів. Наприклад, у фрагменті «*you can give Woody commands with the mouse*» наявне ключове слово «*mouse*», яке означає комп'ютерну мишку.

Також у фрагменті «*you can look at other parts of the house by shifting your view with your mouse or with the arrow keys on your keyboard, which is known as 'scrolling'*» наявне ключове слово «*scrolling*», яке означає пролистувати.

У даному тексті наявні лексичні повтори. Наприклад, у фрагментах «*Welcome to the «Neighbours from Hell» show*» та «*In the course of the following*

three episodes you will learn how to help Woody, the hero of our show, play tricks on his «Neighbour from hell» наявний повтор словосполучень «*Neighbour from hell*», що означає саму назву гри, а також головного антагоніста гри – сусіда, який весь час псує життя головного героя, через що він хоче йому помститися.

Також у даних фрагментах наявний повтор іменника «*show*», що означає шоу. У грі головний герой запросив усю знімальну групу щоб увесь світ побачив ганьбу сусіда.

Ще один лексичний повтор наявний у фрагментах «*You can give Woody commands with the mouse*» та «*To do so, move the mouse pointer to the place or object you want Woody to go to*». Тут можна виділити слово «*mouse*», що відноситься безпосередньо до електронних пристроїв, які використовуються для гри.

У тексті також можна зустріти антоніми. Наприклад, у фрагменті «*Doors on the back wall always connect floors: they lead to the door directly above or below them*» наявні антоніми «*above*» та «*below*», що позначають напрямок (вгорі, знизу), а також антоніми «*left*» та «*right*» (зліва, справа).

У фрагменті «*Next Woody should go through the now unlocked door into room A to get to next target*» наявні описові звороти. Наприклад, «*unlocked*», що в даному випадку означає відкриті двері.

У даній інструкції також зустрічаються багатозначні слова. Наприклад, у фрагменті «*You can look at other parts of the house by shifting your view with your mouse or with the arrow keys on your keyboard*» наявний омонім «*keys*», який зазвичай означає ключі. Проте в даному випадку мова йде про клавіші на комп'ютерній клавіатурі.

У тексті можна зустріти однокореневі слова. Наприклад, «*keys*» та «*keyboard*», що означають клавіші та клавіатуру.

В інструкції зустрічається анафора. Наприклад, у фрагментах «*You now know the basics for controlling Woody*» та «*You now can go to objects, through doors and into other rooms*» наявний займенник «*You*», що використовується на початку кожного речення.

У тексті використовується часова прогресія, ознаками якої є прислівники «*then*» та «*next*».

Фразеологізми та архаїзми в даному тексті відсутні.

«*Plague Inc*» [дод. 83]

Welcome to Plague Inc. You are a new Bacteria. To win, you must evolve and spread across the world – wiping out all humans in the ultimate Plague!

Select a country to begin your plague. When you select it, you can see more information by pressing the country name below. Pop the start bubble to confirm or select another country instead.

The disease has infected the first human. Weak and unspecialised, it must evolve using DNA points to infect more people.

You have spent DNA points to evolve your disease and more options have opened up. Get more points by popping DNA bubbles and infecting people.

Think carefully what things you need to spend your DNA points on. Whether you want to spread the disease covertly or become deadly from the beginning.

You should be ready to fight the cure. When people notice your disease, the authorities will take all measures necessary to stop its spreading. The deadlier disease is, the harder they will fight.

To prevent people from making the cure, it is necessary to kill them. You need to evolve the symptoms from the mild to severe. You will win if everyone is dead, but you will lose if at least one person survives. Do not let the disease to kill its carriers until everyone is infected.

Develop the strong side of your disease. Skills can help to improve the climate resistance and make disease more difficult to cure.

The game world is very detailed and realistic. You should carefully monitor the ongoing events and be ready to adapt to make sure your disease is not eliminated.

Даний текст взято із відеогри «*Plague Inc*», створеною студією Ndemic Creations у 2012 році на основі фільму «*Contagion*» 2011 року. Жанром даної

відеогри є *strategy simulation (стратегія-симулятор)*. Гравець грає за певний тип вірусу, який має знищити усе населення. Також іншим режимом гри є боротьба із захворюванням.

Даний текст є інструкцією та підказкою того, як грати в ігру. Тут гравець може навчитися як боротися із вірусом або створенням ліків, як зібрати більше бонусів, а також опанувати тактики та стратегії для успішного проходження гри.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті *«select a country to begin your plague»*, можна виділити ключове слово *«plague»*, що означає чума або епідемію, що є назвою та основою самої гри, де потрібно поширювати вірус на країни та заражати їх населення.

У фрагменті *«you are a new Bacteria»*, можна виділити ключове слово *«Bacteria»*, що означає один із різновидів вірусу (бактерію), яка може заражати населення.

У фрагменті *«develop the strong side of your disease»* наявне ключове слово *«disease»*, що означає хворобу взагалі.

Також у фрагменті *«skills can help to improve the climate resistance and make disease more difficult to cure»* можна виділити іще одне ключове поняття *«cure»*, що означає ліки. В даній грі ліки є предметом, з яким треба боротися щоб люди не змогли перемогти захворювання та врятуватися.

У даному тексті можна зустріти лексичні повтори. Наприклад, у фрагментах *«Weak and unspecialised, it must evolve using DNA points to infect more people»* та *«You have spent DNA points to evolve your disease and more options have opened up»* повторюється дієслово *«evolve»*, що означає розвиток. У грі важливо розвивати уміння щоб пристосуватися до різних умов та перешкоджати розробці ліків.

Також у даних фрагментах наявне слово *«DNA points»*, що означає очки ДНК. Це дуже важливий фактор у грі, іншими словами, гроші, за які можна купляти різні уміння.

У фрагменті «*Weak and unspecialised, it must evolve using DNA points to infect more people*» наявні описові звороти. Наприклад, «*Weak and unspecialised*», що означає слабкий та той, що ще не пристосувався.

У даному тексті наявні слова, вжиті в переносному значенні. Наприклад, у фрагменті «*To win, you must evolve and spread across the world – wiping out all humans in the ultimate Plague!*», наявний дієприслівник «*wiping*», що означає стирати. Проте, у даному випадку він вжитий у переносному значенні та означає знищувати.

У наступному фрагменті «*Think carefully what things you need to spend your DNA points on*» наявне багатозначне слово «*carefully*», що означає бути обережним. Проте, в даному випадку воно означає думати уважно.

У даному тексті наявні головні антоніми «*disease*» та «*cure*». Гравець грає за вірус, а людство та їх ліки є його головним супротивником.

Також у тексті наявні такі антоніми як «*mild*» та «*severe*», які мають на увазі легкі та тяжкі симптоми.

У тексті можна зустріти однокореневі слова. Наприклад, «*dead*» та «*deadly*», що означають померлі та смертоносні.

Також прислівники «*covertly*» та «*deadly*» мають певне стилістичне забарвлення та означають у грі діяти приховано або одразу становитися смертоносним.

У тексті використовується логічна прогресія, що показує послідовність дій, описаних в інструкції.

Фразеологізми та архаїзми в даному тексті відсутні.

«*Fruit Ninja*» [дод. 84]

Tap to open blade list and select a blade you want to use.

Tap to open dojo list and select a dojo you want to use.

Select power-ups you want to use for the game.

Slice the watermelon to begin.

Slice combos for a higher score.

Don't slice bombs or miss fruit.

Don't miss the special bananas. Chain your combos to a blitz

Slicing bombs deducts 10 points.

Spend StarFruit to play mini games and win gold apples.

Spend your gold apples to verse opponents in the event mode.

Slice cherries near bombs.

Don't slice bombs.

Slice fruit and steer bombs away.

Don't slice bombs.

Shiny lemons add time.

Prepare to buttle the Fruit Ninja Frenzy Force.

Spend gold apples to challenge them.

Win five days in a row to unlock exclusive blades and dojos.

Даний текст взято із відеогри «*Fruit Ninja*», створеною розробником Halfbrick Studios у 2010 році. Жанром даної відеогри є *аркада (arcade)*. Ціллю гри є нарізання якомога більшої кількості фруктів оминаючи перешкоди у вигляді бомб.

Даний текст є інструкцію та підказкою того як грати в ігру. Тут гравець може дізнаватися про особливості нарізання фруктів, види клинків, а також переваги, які вони надають.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «*Tap to open blade list and select a blade you want to use*» можна виділити ключове слово «*blade*», що означає клинок. За допомогою клинка гравець може нарізати фрукти. Кожен клинок має власні переваги.

У фрагменті «*Tap to open dojo list and select a dojo you want to use*» можна виділити ключове слово «*dojo*», що означає додзе або приміщення де займаються бойовими мистецтвами. Кожне додзе також має свої властивості та переваги.

У іншому фрагменті «*Slice the watermelon to begin*» можна виділити ключове слово «*Slice*», що означає сам процес нарізання.

У фрагменті «*Don't slice bombs or miss fruit*» можна виділити ключове слово «*fruit*», що означає фрукти, які є головним предметом гри.

У даному тексті можна виділити анафору. Наприклад, у фрагментах «*Tap to open blade list and select a blade you want to use*» та «*Tap to open dojo list and select a dojo you want to use*» дієслово «*Tap*» повторюється на початку кожного речення.

У тексті також наявні синоніми. Наприклад, у фрагментах «*Don't slice bombs or miss fruit*» та «*Don't miss the special bananas*» наявні синоніми «*fruit*» та «*bananas*», що обидва позначають фрукти.

У даному тексті також наявні лексичні повтори. Так, у фрагментах «*Slice cherries near bombs*» та «*Don't slice bombs*» можна спостерігати повтор іменника «*bombs*» що позначає бомби. Акцент робиться на важливості оминання бомб щоб зберегти життя або час.

Ще один лексичний повтор можна знайти у фрагментах «*Spend StarFruit to play mini games and win gold apples*» та «*Spend your gold apples to verse opponents in the event mode*». Тут можна спостерігати повтор словосполучення «*gold apples*» що означає золоті яблука, які дають додаткові бали.

У тексті використовується логічна прогресія, що показує послідовність дій, описаних в інструкції.

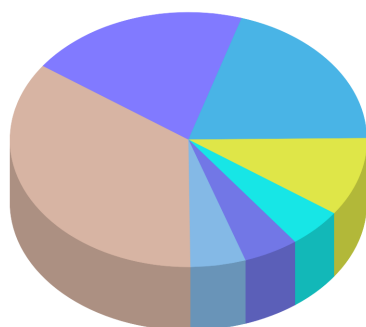
Фразеологізми та архаїзми в даному тексті відсутні.

Отже, дослідивши особливості лексики інтерфейсу відеоігр, ми дійшли до висновку що даний тип тексту представляє собою інструкції щодо ігрового процесу та є підказкою того, як грати в певну гру. Оскільки даний текст є здебільшого навчальним матеріалом, то для нього характерне широке використання професійної та книжкової лексики, а також певних термінів, які можуть відноситися як до технічної частини процесу, коли мова йде про технічне обладнання (комп'ютер, мишка, гарнітура та ін), так і безпосередньо до елементів самої відеогри (персонажів, локацій, предметів та ін).

Таким чином, лексика інтерфейсу відеоігр є здебільшого професійною, що становить 35%. Також досить часто зустрічається книжкова лексика, що становить 20%, загальноживана лексика, що становить 15% та терміни, що становить 10%. Також з однаковою частотою вживаються багатозначні слова, синоніми та професійний жаргон, що становить 5%.

Діаграма 2.2

Особливості лексики
інтерфейсу відеоігр



- Професійна лексика 35%
- Книжкова лексика 20%
- Загальноживана лексика 15%
- Терміни 10%
- Багатозначні слова 5%
- Синоніми 5%
- Професійний жаргон 5%

2.3. Мова спілкування геймерів онлайн

«*Squirrel's Tragedy*» [дод. 85]

You've become a Shaman.

Your friend STORM joined the game.

Please, help us to get to the other side!

Player Kurosaki received Lifebird Feather

He gets our items!

Help me, bro!

Now get nuts!

You're blocking my way! Noob!

Please, die.

If you're not going to fall, we'll not going to the next lvl

Ha-ha-ha, Lol.

Player expelled from the round.

Даний текст взято із відеогри «*Squirrel's Tragedy*». Це мережева гра, до якої можуть доєднатися гравці з будь-якої точки світу та грати у режимі реального часу. Жанром даної відеогри є *strategy (стратегія)*. Кожний гравець грає за певну білку. Однією із білок є Шаман, який має магичні здібності та допомагає іншим білкам у проходженні рівня. Ціллю гри є пройти усі перешкоди, дістати жолудя та повернутися у дупло.

Даний текст є спілкуванням геймерів онлайн. Дана гра має власний чат, де гравці можуть спілкуватися у режимі реального часу, обговорювати та коментувати усі моменти.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «*you've become a Shaman*», можна виділити ключове слово «*Shaman*», що означає головну білку, яка наділена магичними здібностями та допомагає іншим білкам у проходженні гри.

У фрагменті «*now get nuts*» можна виділити ключове слово «*nuts*», що означає горіхи або жолуді, які є предметом пошуку білок.

У даному прикладі можна виділити декілька ключових термінів з лексики геймерів. Так, у фрагменті «*You're blocking my way! Noob!*» можна виділити слово «*Noob*».

Термін «*нуб*» означає «*новачок*». Зазвичай це слово вживається, коли мова йде про людину, яка тільки почала грати в нову гру і зовсім незнайома з її суттю, сюжетом та змістом. Вона ще не має належних навичок для певної гри, не є досвідченою та часто робить помилки. Даний термін не є образливим і просто вказує, що людина є новачком. Термін часто вживають інші гравці, особливо коли мова йде про командні ігри. Вони можуть побачити помилки людини, що впливає на ефективність проходження гри.

У фрагменті «*help me, bro!*» можна виділити слово «*bro*», що означає брата, проте не вживається у своєму прямому значенні та застосовується у спілкуванні геймерів, коли гравці звертаються один до одного. Зазвичай вони є близькими друзями або можуть так звертатися до когось із своєї спілки.

У наступному фрагменті «*If you're not going to fall, we'll not going to the next lvl*» можна виділити слово «*lvl*», що є скороченням від слова «*рівень*». Зазвичай воно використовується при спілкуванні онлайн для підсилення експресивності мови або щоб заощадити час під час переписки в онлайн чаті та не відволіктися від гри.

У наступному фрагменті «*Ha-ha-ha, Lol*» можна виділити слово «*Lol*», що є скороченням від словосполучення «*Laugh out loud*», що означає дуже голосно сміятися.

Оскільки даний текст є спілкуванням геймерів онлайн, то тут часто можна зустріти лексичні повтори. Наприклад, у фрагментах «*You're blocking my way!*» та «*If you're not going to fall*» повторюється словосполучення «*you're*», що є звертанням до інших гравців.

Також лексичний повтор наявний у фрагментах «*Please, help us to get to the other side!*» та «*Please, die*», що виражає певне прохання.

Для даного тексту також характерне вживання експресивної лексики. Так, у фрагменті «*Please, die*», наявне слово «*die*», що означає померти, проте в іграх це означає програти або втратити здібність керувати персонажем через певні ситуації в грі. У випадку ігр, де передбачається багато гравців, інші можуть просити певного гравця програти, якщо він становить перешкоду для проходження ігри для інших.

У даному тексті також використовується багатозначне слово «*nuts*», наприклад «*get nuts*». В даному випадку воно вживається в прямому значенні та означає горіхи або жолуді, проте «*nuts*» також може використовуватися в переносному значенні та означати «*збожеволіти*».

У даному тексті використовується просторова прогресія, наприклад, «*Please, help us to get to the other side!*». Вона пов'язує речення та абзаци за допомогою опису місця розташування та переміщення.

Фразеологізми та архаїзми в даному тексті відсутні.

«*Battlefield 2042*» [дод. 86]

So, they began podcast by going over all of the vehicle changes that have already been implemented into the game. The attack helicopter had a really big overhaul. They gave it a new 30 mm Cannon for the gun seat they improved the views the tow missiles and the movement most recently.

Of course, we've seen big changes to the rail gun tank by adding some new canister shotgun weapons helping to push it into more aggressive role which has honestly been a lot of fun to try.

Даний текст взято із відеогри «*Battlefield 2042*», створеної розробником DICE у 2021 році. Жанром даної відеогри є *шутер від першої особи (first-person shooter)*. В основі конфлікту «*Battlefield 2042*» лежить протистояння різних країн в недалекому майбутньому, де людство використало майже всі ресурси на планеті. Гравцю потрібно боротися із ботами. У гру можна грати як самотійно, так і з іншими гравцями.

Даний текст представляє стрім відеогри. Гравець розказує про її особливості під час ігрового процесу.

В даному тексті можна виділити декілька ключових слів, на яких базується сюжет гри. Так, у фрагменті «*The attack helicopter had a really big overhaul*» можна виділити ключове слово «*overhaul*», що використовується для позначення перероблення механіки.

Також можна виділити ключове слово «*movement*», що використовується у значенні не прямого руху, а скоріше почуття руху та енергії не лише техніки, а персонажа.

Інше ключове слово можна виділити у фрагменті «*Of course, we've seen big changes to the rail gun tank by adding some new canister shotgun weapons*». Слово «*weapons*» означає зброю та є важливим предметом у грі через те, що гра має військовий характер.

У даному тексті також можна знайти терміни. Наприклад, у фрагменті «*So, they began podcast by going over all of the vehicle changes that have already been implemented into the game*», можна виділити слово «*podcast*», що означає блоги, які можна завантажувати та слухати онлайн. Також у даному фрагменті можна виділити вступну конструкцію «*So*», що передує наступному поясненню.

Також вступну конструкцію можна виділити у фрагменті «*Of course, we've seen big changes to the rail gun tank by adding some new canister shotgun weapons helping to push it into more aggressive role which has honestly been a lot of fun to try*». Тут навна вступна конструкція «*Of course*», що використовується у значенні «*звичайно*» та передує наступному поясненню.

У даному тексті була використана логічна прогресія, що виражає послідовність попередніх зауважень.

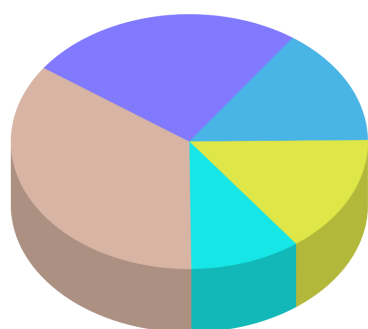
Фразеологізми та архаїзми в даному тексті відсутні.

Отже, дослідивши особливості лексики геймерів онлайн, ми дійшли до висновку що даний тип тексту представляє собою спілкування гравців тієї чи іншої відеогри, які можуть обмінюватися повідомленнями в чатах або в голосовій формі під час гри в режимі реального часу. Спілкування геймерів є здебільшого неформальним, гравці обмінюються думками та досвідом, а також виражають певні емоції та реакції на різні події у грі, що надає їх мовленню певного стилістичного забарвлення. Варто зазначити, що відеоігри сповнені термінами, які можуть мати різні значення, завдяки чому гравці широко використовують багатозначні слова.

Таким чином, найбільш характерною для спілкування геймерів онлайн є розмовна лексика, що становить 35%. Далі йде експресивна лексика, що

Діаграма 2.3

Особливості лексики геймерів відеоігр



- Розмовна лексика 35%
- Експресивна лексика 25%
- Загальноновживана лексика 15%
- Багатозначні слова 15%
- Синоніми 10%

становить 25%, загальноновживана лексика та багатозначні слова, що становить 15%, а також синоніми, що становить 10%.

Отже, дослідивши особливості лексики текстів відеоігр, мову їх інтерфейсу, а також спілкування геймерів онлайн, ми дійшли до висновку, що дані типи текстів мають значні відмінності, проте також залишаються спільні властивості. Так, для текстів відеоігр та для спілкування геймерів онлайн характерне вживання експресивної лексики, оскільки спілкування відбувається між певними особами, проте в першому випадку персонажі є вигаданими та віртуальними, а у другому реальними людьми, які можуть знаходитися на великій відстані один від одного, проте мати можливість грати в одну й ту саму відеогру та обмінюватися в чатах думками та виражати певні емоції.

Варто зазначити, що лексика інтерфейсу відеоігр значно відрізняється від двох попередніх типів текстів. В даному випадку не відбувається живого спілкування, оскільки даний вид тексту представляє собою мову комп'ютера та інструкції щодо ігрового процесу. Таким чином, мові інтерфейсу характерне використання професійної та книжкової лексики, а також різноманітних термінів, які можуть позначати як технічні пристрої, так і елементи самої відеогри.

РОЗДІЛ 3

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕО-ІГР

Наразі феномен відеоігр має чимало прихильників по всьому світу. Щороку створюється велика кількість різноманітних ігор, які привертають увагу гравців своїми яскравими дизайнами, захопливим сюжетом, а також можливістю саморозвитку. Відеоігри стали настільки популярними, що з'явилася навіть галузь кіберспорту, де у гравців є можливість приймати участь в різних турнірах, вдосконалювати ігрові навички та знайомитися з іншими гравцями.

Зважаючи на те, що відеоігри є дуже популярними у наші часи, все більше виробників бажають вийти на нові ринки та представити свою продукцію в інших країнах. Проте, щоб певна відеогра стала успішною та затребуваною серед іншомовної аудиторії, мало лише придумати цікавий сюжет. Кожна відеогра має пройти процес локалізації, що являє собою адаптацію під певну культуру. Таким чином, успіх тієї чи іншої гри залежить не тільки від вдалої ідеї розробників, проте також від перекладачів-локалізаторів, завданням яких є здійснення успішного перекладу різних елементів відеоігри, зокрема діалогів персонажів в проміжках ігрового процесу, а також мови інтерфейсу, де гравець може отримати певні вказівки та підказки щодо проходження гри. Отже, є доцільним проаналізувати особливості перекладу текстів відеоігр та мови інтерфейсу, а також дослідити способи їх найякіснішого перекладу.

3.1. Особливості перекладу мови інтерфейсу відеоігр

«Neighbours from Hell 2. On vacation» [дод. 87]

Welcome to the new episodes of the «Neighbours from Hell» show. In this introductory episode I will explain how to play tricks on the nasty neighbour with Woody, the hero of our show. Have fun!

You can use the mouse to give Woody orders. To make Woody walk around please, move the mouse pointer to the desired location and press the left mouse button.

You can only see a section of the game world on your screen. Move to another section using the mouse or the arrow keys on your keyboard. This is called «scrolling».

If you move your mouse pointer over an object, the text window of the status bar indicates what Woody will now do if you left-click on the object. The mouse pointer will take on a different shape, depending on your actions.

All objects found will automatically be put in the inventory at the bottom of the screen. To look at these inventory objects, simply leave your mouse pointer on the object for a while.

In each episode the neighbour follows a routine. The thought bubble over his portrait at the bottom left will indicate what he'll do next.

In later episodes, the neighbour will sometimes be asleep, in which case he won't be able to see Woody. This is indicated by a green background in the portrait.

As we have seen the neighbour keeps stepping into a puddle – and this is where we are going to prepare the first trick.

To do so, please click on the soap bar in the inventory and use this with the puddle of water by clicking on the puddle. Alternatively, you can drag the soap onto the puddle. The neighbour will meanwhile be waiting in the next room.

Woody should never be in the same room as his nasty neighbour because he would be beaten up and lose one of his three lives. Therefore, please send him to the lower deck.

Now enjoy the delightful sight of the neighbour slipping on the soap.

«Як дістати сусіда 2. У відпустці»

Ласкаво просимо на зйомки нових епізодів «Як дістати сусіда». У цій пілотній серії ви дізнаєтеся як керувати нашим героєм Вуді і влаштовувати різні розіграші сусідові. Успіхів!

Ви керуватимете Вуді за допомогою миші. Щоб перемістити Вуді, наведіть курсор на точку екрана, в яку ви хочете привести нашого героя, і натисніть ліву кнопку миші.

На екрані поміщається тільки частина ігрового світу. Щоб побачити що відбувається в інших його частинах, підведіть курсор до краю екрана або скористайтеся клавішами зі стрілками. Це називається «прокрутка екрана».

Якщо ви наведете курсор на якийсь предмет, у текстовому рядку нижньої панелі з'явиться опис можливої дії. Дія виконується після натискання лівої кнопки миші, при цьому форма курсора змінюється залежно від можливої дії.

Усі знайдені предмети автоматично додаються в кишеню Вуді – на стрічку внизу екрана. Затримайте курсор на предметі в кишені, щоб краще його розглянути.

У кожній серії сусід повторює одні й ті самі дії. У нижньому лівому кутку знаходиться портрет сусіда. Слідкуйте за думками сусіда, щоб зрозуміти, що він збирається робити і куди піде наступної хвилини.

У подальших епізодах сусід іноді спатиме, і зрозуміло, не зможе бачити Вуді. У цей час портрет сусіда буде підсвічений зеленим.

Як ми помітили, сусід весь час наступає в калюжу. Ось тут ми і влаштуємо перший розіграш.

Візьміть шматок мила з кишені, потім використайте його на калюжі, щоб влаштувати розіграш. Ви також можете просто перетягнути мило на калюжу. Тим часом сусід чекатиме в іншій кімнаті.

Пам'ятайте, що Вуді не повинен потрапляти сусідові на очі, інакше нашого героя поб'ють так, що він втратить одне з трьох життів. Тож відправте Вуді на нижню палубу.

Насолоджуйтеся падінням сусіда.

Використаний текст для перекладу є мовою інтерфейсу, що взято із відеогри *«Neighbours from Hell 2. On vacation»*, створеною розробником JoWood Vienna Big Moon Entertainment 20 лютого 2004 року. Відеогра є

продовженням оригінальної гри «*Neighbours from Hell*». Згідно сюжету, сусід Вуді Ротвейлер втомився від розіграшів головного героя, тому вирішив поїхати у кругосвітню подорож на круїзному лайнері. Проте, Вуді їде вслід за сусідом та продовжує влаштовувати розіграші в інших країнах. Як і у першій частині, гравець не має потрапляти сусіду на очі, до того ж, потрібно остерігатися інших персонажів, які можуть заподіяти шкоди головному герою, зокрема матері сусіда.

Даний текст є інструкцією та підказкою того, як грати в ігру. Тут гравець може навчитися як влаштовувати розіграші та успішно проходити рівні. Жанром даної відеогри є *strategy (стратегія)*.

Наразі відеогра знаходиться у вільному Інтернет доступі. Будь-який бажаючий може її завантажити та грати.

Гра адресована широкому колу реципієнтів. Вона призначена як для дитячої, так і для дорослої аудиторії.

«*Neighbours from Hell 2. On vacation*» була створена в розважальних цілях, виконує експресивну та пізнавальну функцію. У грі висвітлюється історія та географія таких країн як Китай, Індія та Мексика. Ціллю гри як і раніше залишається помста сусіду. Гра наочно демонструє відчуття обурення людини, яка бажає відплатити сусіду тією ж монетою у відповідь на його неповагу та небажання знайти компроміс. Варто зазначити, що більшість розіграшів у грі є вкрай небезпечними для життя, які не можна намагатися повторити.

Даний текст створений у письмовому вигляді, який доступний до читання у грі. Формою даного тексту є монолог. Стиль тексту є професійним. У тексті відбувається опис ігрового процесу.

Отже, виконавши передперекладацький аналіз тексту відеогри, є доцільним проаналізувати особливості його перекладу, зокрема граматичні та лексичні трансформації, які були застосовані для досягнення адекватного перекладу.

«Welcome to the new episodes of the «Neighbours from Hell» show»

«Ласкаво просимо на зйомки нових епізодів «Як дістати сусіда»

При перекладі даного речення було застосовано декілька перекладацьких трансформацій, таких як ***опущення, додавання та описовий переклад***.

Ми скористалися засобом опущення та опустили англійські артикли ***«the»*** та прийменник ***«of»*** за недоцільності їх використання в українській мові.

Також ми опустили англійський іменник ***«show»*** щоб уникнути тавтології в мові перекладу, оскільки мова вже йде про саму гру і не вимагає додаткового повторення.

В процесі перекладу ми також додали іменник ***«зйомки»*** для розширення контексту розуміння. В грі відбуваються зйомки жартів головного героя, тому саме такий метод зможе допомогти читачу краще зрозуміти текст гри.

У даному реченні наявна також сама назва відеогри ***«Neighbours from Hell»***, яку ми вважаємо доцільним відтворити описовим способом.

При перекладі ми відмовилися від трансформації дослідного перекладу та відтворили елементи за допомогою описового способу, оскільки він якомога точніше передає зміст самої гри та показує чого гравцям слід від неї чекати. Буквальним значенням речення є ***«Сусіди із пекла»***, що може бути незрозумілим для іншомовної аудиторії. Переклад за допомогою описового способу ***«Як дістати сусіда»*** чітко дає зрозуміти його зміст та що мова буде йти про жарти та витівки, який гравець зможе влаштувати у грі.

«In this introductory episode I will explain how to play tricks on the nasty neighbour with Woody, the hero of our show»

«У цій пілотній серії ви дізнаєтеся як керувати нашим героєм Вуді і влаштовувати різні розіграші сусідові»

При перекладі даного речення ми використали декілька перекладацьких трансформацій. Для відтворення даного речення в українській мові, було доцільно використати такі методи перекладу, як ***антонімічний переклад, перестановка, лексична заміна, опущення, транслітерація та конкретизація***.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійський артикль «*the*» за недоцільності його використання в українській мові. Також був опущений прикметник «*nasty*» для уникнення громіздкості речення та збереження його нейтральності.

Ми застосували трансформацію антонімічного перекладу відтворюючи словосполучення «*I will explain*» – «*ви дізнаєтеся*» щоб створити текст, більш направленим на самого читача. Варто зазначити, що в оригіналі розповідь йдеться від вигаданого інструктора, тоді як в мові перекладу ми відтворили його в безособовій формі, що не відволікатиме увагу читача та дозволить максимально зосередитися на змісті тексту.

Іншою використаною трансформацією стала лексична заміна. Ми відтворили англійський прикметник «*introductory*» українським прикметником «*пілотна*», що має схоже лексичне значення. Проте даний варіант перекладу зберігає образність речення та підкреслює, що перший епізод є тренувальним, де гравець може здобути необхідні навички перш ніж перейти до більш складних рівнів.

При перекладі даного речення була також застосована трансформація перестановки. Так, оригінальна фраза «*Woody, the hero of our show*» була розташована в центрі речення, в той час, як у перекладеному варіанті вона знаходиться в кінці речення. Окрім того, всередині самої фрази також відбулася перестановка. Дану трансформацію було доцільно застосувати для збереження правильного порядку слів в українській мові та за дотримання граматичних правил.

Іще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі імені головного героя гри «*Woody*» – «*Вуди*». Оскільки імена персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою трансформацією в даному реченні стала конкретизація. Ми зробили уточнення фрази «*play tricks*» – «*влаштовувати різні розіграші*» для внесення чіткості у вираз, щоб він залишився зрозумілим для іншомовної

аудиторії. Сама фраза «*play tricks*» означає «*грати жарти*», що спотворило б вираз при його передачі на цільову мову. Таким чином, ми використали трансформацію конкретизації та розширили її зміст із збереженням головної ідеї автора.

«*You can use the mouse to give Woody orders*»

«*Ви керуватимете Вуді за допомогою миші*»

При перекладі даного речення на українську мову було використано декілька перекладацьких трансформацій. Для досягнення найбільш якісного перекладу ми використали трансформацію **опущення, перестановки, транслітерації та генералізації**.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійський артикль «*the*» за недоцільності його використання в українській мові.

Для досягнення якісного перекладу також була використана трансформація перестановки. Ми перемістили англійський іменник «*mouse*», який стояв у середині речення оригіналу в кінець в реченні перекладу. Дана трансформація дозволяє зберегти правильний порядок слів в українській мові згідно з граматичними правилами.

Ще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі імені головного героя гри «*Woody*» – «*Вуді*». Оскільки імена персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою в даному реченні була використана трансформація генералізації. Ми узагальнили фразу «*to give Woody orders*», що означає надавати накази Вуді, за допомогою фрази «*ви керуватимете*», що має таке ж саме значення, як і у мові оригіналу, проте більш загальний вираз дозволяє уникнути громіздкості речення, а також зробити вираз більш зрозумілим для іншомовних реципієнтів, що означатиме, що гравець може керувати певним персонажем.

«To make Woody walk around please, move the mouse pointer to the desired location and press the left mouse button»

«Щоб перемістити Вуді, наведіть курсор на точку екрана, в яку ви хочете привести нашого героя, і натисніть ліву кнопку миші»

Для досягнення найбільш якісного перекладу, було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій при відтворенні даного речення. Отже, у даному випадку були застосовані такі методи перекладу як **опущення, описовий переклад, конкретизація, додавання, транслітерація та генералізація.**

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійські артиклі **«the»** за недоцільності їх використання в українській мові. Також ми опустили англійське слово **«please»** для уникнення ефекту прохання.

Ми використали трансформацію описового перекладу, відтворюючи словосполучення **«desired location»**, що означає бажану локацію. Дана трансформація допомагає зробити переклад більш образним та виразним, а також розширити контекст розуміння. Таким чином, дане словосполучення залишається зрозумілим для носіїв цільової мови та є звичним у їх використанні.

При перекладі даного речення також була використана трансформація конкретизації. Ми зробили уточнення дієслова **«move»** – **«наведіть»**. Оригінальне слово має значення переміщувати, що в мові перекладу може спотворити оригільне значення. Для відтворення іншомовного дієслова було доцільно зробити певне уточнення та використати українське слово **«наведіть»**, що дозволяє зрозуміти, що треба навести курсор в певне місце на екрані для виконання необхідної дії.

Під час перекладу речення була також використана трансформація додавання. В мові перекладу було додано словосполучення **«нашого героя»**. Воно допомагає зберегти чіткість та образність тексту, а також робить його

більш звичним до читання в українській мові, особливо коли мається на увазі опис або розповідь.

Ще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі імені головного героя гри «*Woody*» – «*Вуді*». Оскільки імена персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою ми застосували трансформацію генералізації. Словосполучення «*To make Woody walk around*» ми відтворили за допомогою дієслова «*перемістити*». Даний варіант є більш характерним для вживання в українській мові, допомагає уникнути громіздкості, до того ж, при дослівному перекладі вираз не мав би жодного значення. Узагальнення допомагає чітко відтворити головну думку автора та показати, що гравець має переміщувати персонажа.

«The thought bubble over his portrait at the bottom left will indicate what he'll do next»

«У нижньому лівому кутку знаходиться портрет сусіда. Слідкуйте за думками сусіда, щоб зрозуміти, що він збирається робити і куди піде наступної хвилини»

Для досягнення найбільш точного перекладу було використано декілька перекладацьких трансформацій. Таким чином, в даному реченні наявні такі трансформації як *фрагментація, описовий переклад, опущення, перестановка та конкретизація*.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійський артикль «*the*» за недоцільності його використання в українській мові. Також ми опустили англійський іменник «*bubble*», оскільки мова сама по собі йде про думки сусіда, тож не потребує вживання додаткового іменника.

При перекладі даного речення було використано трансформацію фрагментації. Оригінал складається лише з одного речення, в той час як у мові

перекладу їх стає два. Даний метод було доцільно використати для розширення контексту розуміння та додання певних важливих деталей для кращого сприйняття, оскільки оригінальне речення було досить неповним. Фрагментація допомагає передати зміст оригіналу, а також описати важливі моменти, на які гравцеві варто звернути увагу.

Ми також застосували трансформацію перестановки, відтворюючи англomовне речення українською мовою. Словосполучення «*the bottom left*» стоїть всередині оригінального речення, в той час, як в перекладеному реченні було переміщено на його початок. Дану трансформацію було доцільно застосувати для збереження правильного порядку слів в українській мові, як того вимагають її граматичні особливості.

Під час перекладу речення був застосований метод описового перекладу. Таким чином, було використано словосполучення «*що він збирається робити*» щоб гравцеві було зрозуміло про хід думок сусіда та як передбачити його наступні кроки.

Останньою була використана трансформація конкретизації. Словосполучення «*what he'll do next*» було відтворено за допомогою словосполучення «*куди піде наступної хвилини*». Буквально оригінальне словосполучення має значення «*що він робитиме далі*». Проте, уточнення може дати дещо більше інформації. Воно підкреслює, що сусід буде переміщуватися та необхідно бути обережним. Окрім того, вираз «*наступної хвилини*» є більш характерним для вживання в українській мові та додає тексту певної виразності.

«In later episodes, the neighbour will sometimes be asleep, in which case he won't be able to see Woody»

«У подальших епізодах сусід іноді спатиме, і зрозуміло, не зможе бачити Вуді»

При перекладі даного речення було використано декілька перекладацьких трансформацій. Аби досягти найбільш якісного перекладу, було доцільно

скористатися такими трансформаціями як *опущення, транслітерація та генералізація*.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійський артикль «*the*» за недоцільності його використання в українській мові.

При перекладі даного речення ми також скористалися трансформацією транслітерації при відтворенні іменника «*episodes*» – «*enizodax*». Даний іменник є запозиченим словом з англійської мови, має однакову структуру та значення, тому може бути відтворений за допомогою графічної форми. Також спосіб транслітерації застосований при передачі імені головного героя гри «*Woody*» – «*Вуді*». Оскільки імена персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою була застосована трансформація генералізації. Англійський вираз «*in which case*» був узагальнений та відтворений в українській мові за допомогою слова «*зрозуміло*», що відтворює зміст оригінального виразу, проте є поданим в більш лаконічній формі. Трансформація генералізації позбавляє речення громіздкості, а також робить його більш наближеним до виконання у мові перекладу.

«As we have seen the neighbour keeps stepping into a puddle – and this is where we are going to prepare the first trick»

«Як ми помітили, сусід весь час наступає в калюжу. Ось тут ми і влаштуємо перший розіграш»

В процесі перекладу даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Таким чином, у даному випадку було застосовано такі трансформації як *лексична заміна, опущення, конкретизація та фрагментація*.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійські артиклі «*the*» за недоцільності їх використання в українській мові.

При перекладі даного речення також була використана трансформація фрагментації. Оригінал складається лише з одного речення, в той час як у мові перекладу їх стає два. Друге речення було створене для підкреслення певної ідеї, якій передуює перше речення. Таким чином, речення позбавлене громіздкості та є більш легким для прочитання іншомовними реципієнтами.

Для досягнення найбільш якісного перекладу також було доцільно скористатися засобом лексичної заміни. Таким чином, нам вдалося відтворити ряд слів українською мовою, використовуючи близьке лексичне значення. Наприклад, словосполучення «*As we have seen*» ми відтворили за допомогою словосполучення «*Як ми помітили*», що підкреслює те, що гравцеві потрібно бути уважним та помічати певні особливості сусіда, що допоможе влаштувати різні розіграші. Іншим прикладом лексичної заміни є дієслово «*to prepare*», яке ми відтворили в мові перекладу за допомогою дієслова «*влаштуємо*». Оскільки пряме значення дієслова «*to prepare*» є «*приготувати*», то доцільно його відтворити близьким за значенням словом, яке допоможе зберегти головну ідею автора та уникнути двозначності. Дієслово «*влаштуємо*» зберігає сенс оригінального дієслова, його образність, а також передає зміст у більш звичній для реципієнтів формі.

Останньою була використана трансформація конкретизації. Ми зробили уточнення англomовного виразу «*keeps stepping*» – «*весь час наступає*» щоб зробити вираз більш характерним для вживання в українській мові. Буквально англomовний вираз означає «*продовжує наступати*», що позбавляє його певної образності. Відтворений вираз є властивим у вживанні в цільовій мові та є максимально зрозумілим для носіїв української мови.

«Woody should never be in the same room as his nasty neighbour because he would be beaten up and lose one of his three lives»

«Пам'ятайте, що Вуді не повинен потрапляти сусідові на очі, інакше нашого героя поб'ють так, що він втратить одне з трьох життів»

Для досягнення найбільш адекватного перекладу було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Отже, у даному реченні наявні такі трансформації як *опущення, додавання, граматична заміна, перестановка, транслітерація та антонімічний переклад*.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійський артикль «*the*» за недоцільності його використання в українській мові. Також був опущений прикметник «*nasty*» для уникнення громіздкості речення та збереження його нейтральності.

В процесі перекладу ми додали дієслово «*Пам'ятайте*», щоб підкреслити важливість уникнення сусіда будь-якою ціною, який може заподіяти шкоди головному герою. Також було додано словосполучення «*нашого героя*». Воно допомагає зберегти чіткість та образність тексту, а також робить його більш звичним до читання в українській мові, особливо коли мається на увазі опис або розповідь.

Під час перекладу була також застосована трансформація перестановки. Ім'я головного героя «*Woody*» в оригінальному реченні стояло на його початку, проте у варіанті перекладу воно стоїть всередині. Це сталося через використання попередньої трансформації додавання. Внаслідок появи дієслова «*Пам'ятайте*» на початку речення, ім'я головного героя автоматично було переміщено до центральної частини.

Іншою трансформацією, яка була використана під час перекладу даного речення стала граматична заміна. В процесі перекладу пасивна конструкція «*he would be beaten up*» змінилася на активну «*нашого героя поб'ють*». Активна конструкція є більш характерною для вживання в українській мові, в той час як англійській притаманне часте вживання пасивних конструкцій. Активна конструкція є більш легкою для сприйняття носіями української мови, а також підкреслює, що головного героя можуть побити інші персонажі, якщо він не буде обережним.

Ще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі імені головного героя гри «*Woody*» – «*Вуди*». Оскільки імена

персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою була використана трансформація антонімічного перекладу. Словосполучення «*in the same room*» було відтворено за допомогою словосполучення «*потрапляти сусідові на очі*». Оригінальний вираз має значення «*бути в тій самій кімнаті*», і хоча, головний герой дійсно не може перебувати із сусідом в одній кімнаті, доцільніше було передати вираз як «*потрапляти сусідові на очі*», що підкреслює те, що сусід не має бачити головного героя за жодних обставин. У деяких випадках сусід може змінювати плани та несподівано перебігати до іншої кімнати, тому головному герою не можна потрапляти йому на очі, доводиться тікати або ховатися.

«Now enjoy the delightful sight of the neighbour slipping on the soap»

«Насолоджуйтеся падінням сусіда»

Для досягнення найбільш якісного перекладу було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Під час відтворення даного речення українською мовою були використані такі методи перекладу як трансформація *опущення, граматична та лексична заміна, а також генералізація*.

Перекладаючи речення ми використали трансформацію опущення. Ми опустили англійські артиклі «*the*» та прийменник «*of*» за недоцільності їх використання в українській мові.

В процесі перекладу також була використана граматична заміна. Англійський дієприкметник «*slipping*» був відтворений за допомогою іменника «*падіння*». Він дає краще зрозуміти факт певної дії.

Також при відтворенні даного дієприкметника був використаний засіб лексичної заміни. Буквальним значенням дієприкметника «*slipping*» є «*послизнутися*». Проте, в мові перекладу ми відтворили його за допомогою іменника «*падіння*», що краще розкриває результат певного розіграшу.

Останньою ми використали трансформацію генералізації. Вираз «*the delightful sight of the neighbour slipping on the soap*» був узагальнений та

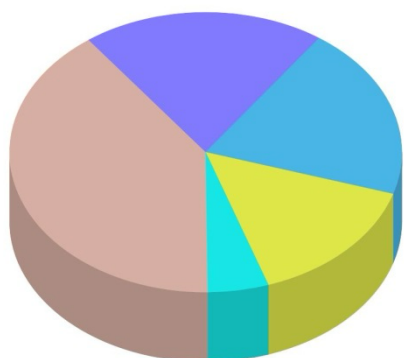
відтворений лише за допомогою одного іменника «*падіння*». Трансформація генералізації позбавляє речення громіздкості, до того ж результат випадкового наступу на мило є очевидним. З цієї причини було доцільно відкинути інші елементи виразу та зробити його більш загальним, що зберігає основну думку автора.

Отже, ретельно дослідивши способи перекладу мови інтерфейсу відеоігр, ми дійшли до висновку, що інструкція відеоігри є багатогранною. В ній часто зустрічаються назви елементів технічного обладнання, запозичені слова, а також відмінний порядок слів, що вимагає пильної уваги та належного підходу до вибору перекладацьких трансформацій.

Таким чином, найпоширенішими методами перекладу мови інтерфейсу є транслітерація, що становить 40%, генералізація, що становить 20%, конкретизація, що становить 20%, лексична заміна, що становить 15%, а також описовий переклад, що становить 5%.

Діаграма 3.1

Способи перекладу
мови інтерфейсу
відеоігр



- Транслітерація 40 %
- Генералізація 20%
- Конкретизація 20%
- Лексична заміна 15%
- Описовий переклад 5%

3.2. Особливості перекладу текстів відеоігр

«Madagascar 2. Escape to Africa» [дод. 88]

Where am I? San Diego?

Melman, calm down, buddy. What happened?

Our plane crashed.

Alex, we're alive. Or at least it feels this way.

Yeah, but alive where? We couldn't have made it back to New York already

You're right. And I don't see any neon signs telling us where we are. Let's ask somebody who lives here. If they don't know where they live, then who does.

Good idea, Marty! I'll try to find someone. You stay here with the others.

I'm going with you, Alex!

Hey, Melman, you made it.

There's our big brave guy!

Good to see you, buddy!

How did you guys get here?

Would you believe there ended up being another path?

Another path? So, I risked my neck and back rolling around on that giant boulder and now you're saying you found another path?

The important thing is we're all together. And that you stopped screaming.

Yes. Well, did you at least find out where the heck we are?

No, but I got a feeling, we'll get our answer over there.

«Мадагаскар 2. Втеча до Африки»

Де я? У Сан-Дієго?

Мелмане, спокійно, друже. Що трапилося?

Наш літак розбився.

Алексе, ми живі! Принаймні мені так здається.

Так. Але живі де? Ми ж не могли так швидко опинитися в Нью-Йорку.

Ти правий. Тут не видно неонових покажчиків. Давай спитаємо місцевих. Вони точно повинні знати де ми.

Чудова думка, Марті. Піду на пошуки місцевих. Ти побудь тут з рештою.

Алексе, я піду з тобою!

Мелмане, у тебе вийшло!

А ось і наш сміливець.

Радий тебе бачити, друже.

Як ви сюди потрапили?

Повіриш, якщо я скажу, що знайшлась інша дорога?

Інша дорога? Значить, я мало не звернув собі шию на цьому величезному камені, а тепер ви кажете мені, що є інша дорога?

Головне, що ми знову разом. І що ти перестав волати.

Гаразд. Але ви хоч довідалися, де нас чорти носять?

Ні, але в мене таке почуття, що ми знайдемо відповідь тут.

Використаний текст для перекладу є текстом відеогри, взятого з *«Madagascar 2. Escape to Africa»*, створеною компанією Activision 4 листопада 2008 року. Відеогра є продовженням оригінальної гри *«Madagascar»* та заснована на сюжеті однойменного мультфільму. У грі описується історія чотирьох тварин, які випадково опиняються на острові Мадагаскар під час втечі з Нью-Йорку. У другій частині вони намагаються повернутися назад, проте їх літак розбивається і вони опиняються на африканському континенті. Гравець має змогу пограти за кожного персонажа, а також зустріти нових героїв у грі.

Даний фрагмент є текстом відеогри, що представляє собою спілкування персонажів. Тут гравець може почути розмову головних героїв, що відбувається в проміжках між ігровими діями. У фрагменті йдеться про момент опинення героїв у Африці та їх спробі з'ясувати своє місце розташування. Жанром даної відеогри є *action-adventure (екшн-пригоди)*.

Наразі відеогра знаходиться у вільному Інтернет доступі. Будь-який бажаючий може її завантажити та грати.

Гра адресована широкому колу реципієнтів. Початково, вона була призначена для дитячої аудиторії, проте в неї також можуть грати і дорослі.

«*Madagascar 2. Escape to Africa*» була створена в розважальних цілях, виконує експресивну та пізнавальну функцію. У гравця з'являється можливість познайомитися зі світом Африки та його мешканцями. Також відеогра спрямована на те, щоб викликати приємні емоції та спогади від перегляду однойменного мультфільму. Прихильники франшизи з радістю зможуть зануритися у світ улюбленої гри та ще раз пройти подорож з головними героями.

Даний текст створений у вигляді розмови, отже, він доступний лише для прослуховування. Формою даного тексту є полілог, оскільки участь у розмові приймають одразу чотири персонажі. Стиль тексту є розмовним. У тексті відбувається спілкування головних персонажів гри.

Отже, виконавши передперекладацький аналіз тексту відеогри, є доцільним проаналізувати особливості його перекладу, зокрема граматичні та лексичні трансформації, які були застосовані для досягнення адекватного перекладу.

«*Melman, calm down, buddy*»

«*Мелмане, спокійно, друже*»

При перекладі даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Таким чином, в процесі перекладу ми застосували такі трансформації як **транслітерація, граматична заміна та функціональний аналог**.

Ми використали трансформацію граматичної заміни під час відтворення дієслова «*calm down*». В процесі перекладу відбулася зміна частини мови на прислівник «*спокійно*». Така форма спілкування є більш розмовною та властивою у вживанні в українській мові, особливо коли йдеться про підтримку.

Іще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі імені головного героя гри «*Melman*» – «*Мелмане*». Оскільки імена

персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою була використана трансформація функціонального аналогу. Англійський іменник *«buddy»* ми відтворили за допомогою його другого значення. Оригінальний іменник має значення *«приятель»*. Ми скористалися засобом функціонального аналогу та переклали іменник як *«друге»*. Даний варіант дозволяє підкреслити близькість персонажів, а також надати мовленню певної образності.

«Or at least it feels this way»

«Принаймні мені так здається»

Для досягнення якісного перекладу ми застосували декілька перекладацьких трансформацій. Отже, при перекладі даного речення ми скористалися трансформацією *опущення, генералізації, граматичної та лексичної заміни*.

Під час перекладу речення ми опустили частку *«or»* яка має значення *«або»* за недоцільності використання у мові перекладу та уникнення ефекту тавтології. Вона передує наступному прислівнику *«at least»*, яке має рівноцінне значення, тому є недоречною у вживанні.

Іншою трансформацією при перекладі даного речення стала граматична заміна. В даному випадку відбувається заміна займенника, а також зміна відмінка. Таким чином, український займенник *«мені»* вживається в давальному відмінку. Дану трансформацію було доцільно застосувати щоб зробити переклад більш наближеним до мови носіїв та у формі, характерній для їх вживання.

Ми також скористалися трансформацією генералізації при відтворенні елементу *«this way»*, який при дослівному перекладі втратить своє значення та не буде передавати необхідний сенс. Дане словосполучення є характерним для вживання в англійській мові, проте при перекладі на українську є доцільним зробити узагальнення і перекласти вираз за допомогою прислівника *«так»*, що є характерним для вживання в цільовій мові.

Останньою ми застосували трансформацію лексичної заміни. Англійське дієслово «*feels*» ми переклали за допомогою дієслова «*здається*», що є близьким до нього за значенням, але є більш властивим для вживання в українській мові. Буквально дієслово «*feels*» означає «*відчувати*», проте в даному контексті його застосування не є доцільним. Отже, засіб лексичної заміни став найбільш адекватним рішенням, що допомагає зберегти оригінальну ідею автора, а також відтворити дієслово у мові перекладу належним чином.

«We couldn't have made it back to New York already»

«Ми ж не могли так швидко опинитися в Нью-Йорку»

В процесі перекладу даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Для досягнення найбільш якісного перекладу ми скористалися такими трансформаціями як *перестановка, лексична заміна, а також транслітерація*.

Під час перекладу ми скористалися трансформацією перестановки та перемістили англійський прислівник «*already*», що стояв в кінці речення в мові оригіналу в середину речення в мові перекладу для збереження правильного порядку слів. Для англійської мови є характерним розташування прислівників типу «*already*» в кінці речення, проте для української мови характерним є інший порядок слів. З цієї причини було доцільно перемістити прислівник в середину речення згідно граматичних особливостей.

Ще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі назви міста «*New York*» – «*Нью-Йорк*». Оскільки назви міст не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

Останньою при передачі даного речення українською мовою ми скористалися засобом лексичної заміни, за допомогою якого було доцільно відтворити ряд слів. Наприклад, ми скористалися даним методом при відтворенні англійського прислівника «*already*» – «*швидко*». Спосіб лексичної заміни дозволяє підкреслити швидкість дії та показати що друзі не могли так швидко дістатися точки призначення. Іншим прикладом є вираз «*made it back*»

– *«опинитися»*. В даному випадку лексична заміна допомагає зберегти образність та адекватне значення виразу. Оскільки буквальне значення оригінального виразу *«зробити назад»* спотворить сенс та залишиться незрозумілим для сприйняття, доцільно було відтворити вираз близьким лексичним значенням, яке збереже головну ідею автора.

«And I don't see any neon signs telling us where we are»

«Тут не видно неонових покажчиків»

Під час перекладу даного речення ми скористалися рядом перекладацьких трансформацій. Таким чином, було доцільно використати трансформацію *транслітерації, граматичної заміни та опущення*.

При перекладі даного речення ми скористалися трансформацією транслітерації при відтворенні прикметника *«неон»* – *«неонових»*. Даний прикметник є запозиченим словом з англійської мови, має однакову структуру та значення, тому може бути відтворений за допомогою графічної форми.

В процесі перекладу ми також скористалися засобом граматичної заміни. У даному випадку вона полягає у відтворенні речення безособовою формою. Так, англійський варіант містить особову форму, на що вказує займенник *«I»* – *«I don't see»*. Проте, в мові перекладу наявна безособова форма – *«тут не видно»*. Даний варіант є більш характерним для вживання в українській мові та робить словосполучення більш звичним для сприйняття іншомовними реципієнтами.

Останньою ми застосували трансформацію опущення. Ми опустили оригінальне словосполучення *«telling us where we are»* через недоцільність його використання у мові перекладу. Воно має дослівне значення *«які говорять, де ми»*, що може зробити речення більш громіздким та позбавленим сенсу. Перекладене речення *«тут не видно неонових покажчиків»* вже є достатнім для повного його розуміння та не потребує подальших доповнень або пояснень.

«Let's ask somebody who lives here»

«Давай спитаємо місцевих»

Під час перекладу даного речення було доцільно використати лише трансформацію *генералізації*. Ми відтворили оригінальне словосполучення «*who lives here*» його більш загальним значенням «*місцевих*». Даний метод допомагає відтворити основну думку автора та залишити вираз зрозумілим для іншомовної аудиторії. Буквальне значення оригінального виразу є «*хто тут живе*», що само по собі означає місцевих жителів. Дана трансформація робить вираз більш лаконічним та менш громіздким, а також характерним для вживання у мові носіїв.

«If they don't know where they live, then who does»

«Вони точно повинні знати де ми»

В процесі перекладу даного речення було доцільно застосувати декілька перекладацьких трансформацій, зокрема *антонімічний переклад та опущення*.

В даному випадку негативна конструкція оригінального речення була відтворена у мові перекладу в стверджувальній формі. Наприклад, «*If they don't know*» – «*вони точно повинні знати*». Дана трансформація допомагає відтворити оригінальну ідею автора, при цьому зберігаючи лаконічність та точність.

Також в процесі перекладу ми застосували трансформацію опущення та відкинули словосполучення «*then who does*», яке не несе жодного смислового навантаження. Сам переклад оригінального речення «*Вони точно повинні знати де ми*» вже є повним та не потребує подальших доповнень або пояснень.

«Would you believe there ended up being another path?»

«Повіриш, якщо я скажу, що знайшлась інша дорога?»

Під час перекладу даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Отже, для досягнення адекватного перекладу

ми застосували такі трансформації як *додавання, конкретизація та функціональний аналог*.

При перекладі даного речення ми скористалися засобом додавання і додали словосполучення «*якщо я скажу*». Варто зазначити, що в оригінальному варіанті дане словосполучення відсутнє, але мається на увазі. Під час перекладу на українську мову важливо його відтворити, оскільки пропуск певних конструкцій не є характерним для вживання в українській мові та може спотворити значення виразу. Відтворення даної конструкції робить передачу виразу адекватною та зрозумілою для іншомовних реципієнтів.

Ми також скористалися засобом конкретизації при відтворенні виразу «*ended up*», який може позначати підсумок певної дії. Таким чином, було доцільним зробити певне уточнення та перекласти вираз за допомогою дієслова «*знайшлась*» щоб іншомовному реципієнту було зрозуміло що тривав процес пошуку виходу і знайшлась інша дорога.

Останньою ми застосували трансформацію функціонального аналогу при відтворенні англійського іменника «*path*» – «*дорога*». Ми переклали іменник за допомогою його другого значення для вірного вживання у даному контексті. Першим значенням іменника «*path*» є «*шлях*», що є недоцільним у вживанні в даному випадку. Друге значення «*дорога*» є найбільш адекватним, розкриває зміст оригінального іменника та залишається зрозумілим для іншомовної аудиторії.

«So, I risked my neck rolling around on that giant boulder and now you're saying you found another path?»

«Значить, я мало не звернув собі шию на цьому величезному камені, а тепер ви кажете мені, що є інша дорога?»

При перекладі даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Для досягнення найбільш адекватного перекладу ми застосували такі трансформації як *опущення, описовий переклад, генералізація та функціональний аналог*.

Під час перекладу ми скористалися трансформацією опущення та опустили словосполучення «*rolling around*», що має значення «*кататися*». В даному випадку його застосування не є доцільним, адже в даному реченні вказується, що головний персонаж подорожував на камені, що вже має на увазі процес катання.

Наступною трансформацією ми використали описовий переклад. Англійське дієслово «*risked*» ми відтворили описовим чином «*мало не звернув*», що робить переклад більш характерним для вживання в українській мові, а також допомагає зберегти образність. Буквальним значенням оригінального дієслова є «*ризиковав*», що може спотворити сенс перекладу. Описовий метод допомагає відтворити значення максимально наближеним до мови перекладу чином та залишити його зрозумілим для носіїв української мови.

Також при перекладі даного речення ми скористалися засобом генералізації. Англійський іменник «*boulder*» ми відтворили за допомогою іменника «*камень*», що робить вираз більш чітким для розуміння. Буквальним значенням оригінального іменника є «*валун*», що може бути складним для сприйняття. Переклад за допомогою загального значення «*камень*» дозволяє переконатися що вираз залишиться зрозумілим для носіїв української мови.

Останньою ми застосували трансформацію функціонального аналогу при відтворенні англійського іменника «*path*» – «*дорога*». Ми переклали іменник за допомогою його другого значення для вірного вживання у даному контексті. Першим значенням іменника «*path*» є «*шлях*», що є недоцільним у вживанні в даному випадку. Друге значення «*дорога*» є найбільш адекватним, розкриває зміст оригінального іменника та залишається зрозумілим для іншомовної аудиторії.

«Well, did you at least find out where the heck we are?»

«Але ви хоч довідалися, де нас чорти носять?»

При перекладі даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій, зокрема *описовий переклад та семантичний еквівалент*.

Варто зазначити, що в даному реченні наявний фразеологізм, що потребує особливої уваги при передачі на цільову мову. Фразеологізми потребують пошуку відповідних лексичних елементів для адекватного перекладу зі збереженням оригінальної ідеї автора та належної адаптації під культуру носіїв іншої мови. Дана стратегія допоможе досягти найбільш якісного перекладу. Отже, ми переклали англійський фразеологізм «*where the heck we are*» описовим способом, а саме «*де нас чорти носять*». Варто зазначити, що у фразеологізмі також наявне експресивне слово «*heck*», яке нам вдалося відтворити за допомогою семантичного еквіваленту «*чорти*», оскільки ми змогли знайти відповідник, який передає вираз максимально точно та зі збереженням оригінального значення.

«No, but I got a feeling, we'll get our answer over there»

«Ні, але в мене таке почуття, що ми знайдемо відповідь тут»

Для досягнення найбільш якісного перекладу при відтворенні даного речення, було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Таким чином, ми застосували такі трансформації як *граматична заміна та антонімічний переклад*.

При перекладі даного речення ми скористалися засобом граматичної заміни. Англійське словосполучення «*I got a feeling*» стоїть у минулому часі, тоді як в мові перекладу словосполучення «*в мене таке почуття*» стоїть в теперішньому часі. Використання минулого часу в даному випадку є характерним для вживання в англійській мові, проте така ж сама форма в українській мові може спотворити зміст оригінального виразу. З цієї причини було доцільно використати вираз у теперішньому часі та зробити його максимально зрозумілим для іншомовної аудиторії.

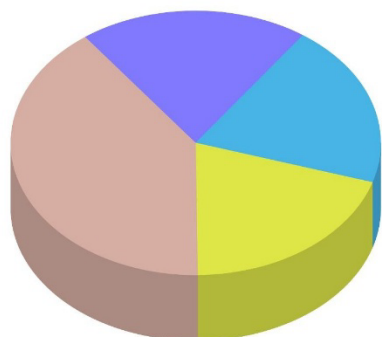
Останньою ми застосували трансформацію антонімічного перекладу при передачі виразу «*over there*» – «*тут*». Англійський вираз може бути двозначним та використовуватися у різних поняттях. Проте, в даному випадку малося на увазі, що головні герої знайдуть відповідь в цьому місці, тому було доцільним перекласти вираз його протилежним значенням.

Отже, ретельно дослідивши способи перекладу текстів відеоігр, ми дійшли до висновку, що при перекладі даних типів текстів складнощі представляють відмінний порядок слів в англійській та українській мові, а також наявність багатозначних слів, що потребує належного підходу до вибору перекладацьких трансформацій.

Таким чином, нам вдалося виокремити чотири методи перекладу, які зустрічаються найчастіше. Серед них є граматична заміна, що становить 40%, генералізація, що становить 20%, а також транслітерація та функціональний аналог, які також становлять 20%.

Діаграма 3.2

Способи перекладу
текстів відеоігр



- Граматична заміна 40 %
- Генералізація 20%
- Транслітерація 20%
- Функціональний аналог 20%

3.3. Особливості перекладу мови спілкування геймерів онлайн

«*Squirrel's Tragedy*» [дод. 89]

You've become a Shaman.

Your friend STORM joined the game.

Please, help us to get to the other side!

Player Kurosaki received Lifebird Feather

He gets our items!

Help me, bro!

Now get nuts!

You're blocking my way! Noob!

Please, die.

If you're not going to fall, we'll not going to the next lvl

Ha-ha-ha, Lol.

Player expelled from the round.

«*Трагедія Біллок*»

Ти став Шаманом.

Ваш друг ШТОРМ приєднався до гри.

Будь ласка, допоможіть нам перейти на інший бік!

Гравець Куросакі отримав перо Птаха-Рятувальника.

Він забирає наші речі!

Допоможи мені, бро!

Тепер забирай горіхи!

Ти мені дорогу перегородив! Нуб!

Будь ласка, здохни.

Якщо ти не впадеши, ми не перейдемо на наступний рівень.

Ха-ха-ха, лол.

Гравця виключено з раунду.

Використаний текст для перекладу є мовою спілкування геймерів онлайн в рамках мережевої відеогри «*Squirrel's Tragedy*», створеною на початку 2000-х років. Згідно сюжету, білки рятуються від насуваючоїся катастрофи. Їм потрібно постійно пересуватися, долаючи наземні та водні перешкоди у пошуках горіхів. Головною із білок є Шаман, який володіє магічними здібностями та може допомогти іншим білкам шляхом створення певних предметів для подолання перепон. Зазвичай гравець грає за одну із звичайних білок. Проте, за певних обставин також може стати Шаманом.

Даний текст є мовою спілкування геймерів онлайн. У відеогрі доступний онлайн чат, де гравці можуть спілкуватися та обмінюватися думками. Жанром даної відеогри є *action-adventure (екшн-пригоди)*.

Наразі відеогра знаходиться у вільному Інтернет доступі. Її не можна завантажити, проте можна грати онлайн.

Гра адресована широкому колу реципієнтів. Вона призначена як для дитячої, так і для дорослої аудиторії.

«*Squirrel's Tragedy*» була створена в розважальних цілях, виконує експресивну та пізнавальну функцію. У грі, гравці можуть подорожувати по різних куточках планети, дізнаватися певні цікаві факти про нову місцевість. Також дана відеогра є мережевою, до якої може долучитися необмежена кількість гравців. Вони можуть спілкуватися між собою в онлайн чаті та висловлювати власні думки та емоції щодо ігрового процесу.

Даний текст створений у письмовому вигляді, який доступний до читання у грі. Формою даного тексту є полілог, оскільки участь у розмові приймають декілька гравців. Стиль тексту є розмовним. У тексті відбувається розмова різних гравців.

Отже, виконавши передперекладацький аналіз тексту відеогри, є доцільним проаналізувати особливості його перекладу, зокрема граматичні та лексичні трансформації, які були застосовані для досягнення адекватного перекладу.

«You've become a Shaman»

«Ти став Шаманом»

При перекладі даного речення ми скористалися трансформацією *транслітерації*. Наприклад, «*Shaman*» – «*Шаман*».

Даний іменник є запозиченим словом з англійської мови та позначає персонажа, який володіє магічними здібностями. Він має однакову структуру та значення в обох мовах. Оскільки назви та імена персонажів не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

«Your friend STORM joined the game»

«Ваш друг ШТОРМ приєднався до гри»

При перекладі даного речення було доцільно застосувати трансформацію *транслітерації*. Наприклад, «*STORM*» – «*ШТОРМ*».

Трансформація транслітерації була використана при передачі імені гравця. Оскільки імена персонажів та гравців не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

«Please, help us to get to the other side!»

«Будь ласка, допоможіть нам перейти на інший бік!»

В процесі перекладу даного речення була використана трансформація *лексичної заміни*. Наприклад, «*to get*» – «*перейти*».

Ми скористалися трансформацією лексичної заміни та відтворили оригінальне дієслово «*to get*» близьким за значенням словом «*перейти*». Оскільки буквальним значенням оригінального дієслова є «*отримати*», воно втратить свій сенс у даному контексті. Така форма вживання дієслова є характерною для англійської мови, проте щоб максимально наблизити переклад до культури мови реципієнтів, необхідно було передати оригінальне дієслово за допомогою близької за значенням одиниці, що зберігає прозорість та точність значення.

«Player Kurosaki received Lifebird Feather»

«Гравець Куросакі отримав перо Птаха-Рятувальника»

При перекладі даного речення було доцільно застосувати трансформацію *транслітерації*. Наприклад, *«Kurosaki»* – *«Куросакі»*.

Трансформація транслітерації була використана при передачі імені гравця. Оскільки імена персонажів та гравців не підлягають перекладу, вони мають бути відтвореними за допомогою графічної форми.

«He gets our items!»

«Він забирає наші речі!»

В процесі перекладу даного речення була використана трансформація *лексичної заміни*. Наприклад, *«gets»* – *«забирає»*.

Ми скористалися трансформацією лексичної заміни та відтворили оригінальне дієслово *«gets»* близьким за значенням словом *«забирає»*. Оскільки буквальним значенням оригінального дієслова є *«отримує»*, воно втратить свій сенс у даному контексті. Така форма вживання дієслова є характерною для англійської мови, проте щоб максимально наблизити переклад до культури носіїв української мови, необхідно було передати оригінальне дієслово за допомогою близької за значенням одиниці, що зберігає прозорість та точність значення.

Help me, bro!

«Допоможи мені, бро!»

При перекладі даного речення ми скористалися трансформацією *транслітерації*. Наприклад, *«bro»* – *«бро»*.

Даний іменник є запозиченим словом з англійської мови, використовується у неформальному спілкуванні та позначає людину, яку гравець вважає близькою або з тієї ж самої спільноти. Він має однакову структуру та значення в обох мовах, тому може бути відтвореним за допомогою графічної форми.

«Now get nuts!»

«Тепер забирай горіхи!»

В процесі перекладу даного речення була використана трансформація *лексичної заміни*. Наприклад, *«get»* – *«забирай»*.

Ми скористалися трансформацією лексичної заміни та відтворили оригінальне дієслово *«get»* близьким за значенням словом *«забирай»*. Оскільки буквальним значенням оригінального дієслова є *«отримати»*, воно втратить свій сенс у даному контексті. Така форма вживання дієслова є характерною для англійської мови, проте щоб максимально наблизити переклад до культури цільової аудиторії, необхідно було передати оригінальне дієслово за допомогою близької за значенням одиниці, що зберігає прозорість та точність значення.

«You're blocking my way! Noob!»

«Ти мені дорогу перегородив! Нуб!»

При перекладі даного речення було доцільно використати декілька перекладацьких трансформацій. Таким чином, щоб досягти найбільш якісного перекладу ми використали трансформацію *граматичної заміни та транслітерації*.

Ми скористалися трансформацією граматичної заміни, яка в даному випадку полягає у зміні часових форм. Так, оригінальне дієслово *«blocking»* стоїть у теперішньому часі, тоді як у перекладеному варіанті дієслово *«перегородив»* стоїть у минулому часі. Даний метод перекладу було доцільно застосувати щоб підкреслити результат певної дії.

Іще однією трансформацією є транслітерація. Вона застосована при передачі характеристики гравця, який є новачком. Наприклад, *«Noob»* – *«Нуб»*. Даний іменник є запозиченим словом з англійської мови, який має однакову структуру та значення в обох мовах, тому може бути відтвореними за допомогою графічної форми.

«If you're not going to fall, we'll not going to the next lvl»

«Якщо ти не впадеш, ми не перейдемо на наступний рівень»

В процесі перекладу даного речення ми скористалися засобом *описового перекладу*. Наприклад, «*lvl*» – «*рівень*». Даний спосіб було доцільно застосувати через використання англійської абрєвіатури «*lvl*», що означає «*рівень*». Перекладаючи за допомогою даного методу є можливість зберегти значення та точність оригінальної абрєвіатури. Оскільки абрєвіатура може бути незрозумілою іншомовній аудиторії, було доцільно відтворити її за допомогою пояснення.

«Ha-ha-ha, Lol»

«Ха-ха-ха, Лол»

При перекладі даного речення ми скористалися трансформацією *транслітерації*. Наприклад, «*Lol*» – «*Лол*».

Оригінальне слово «*Lol*» є запозиченим словом з англійської мови, використовується у неформальному спілкуванні, зазвичай у смішних та веселих ситуаціях. Його розшифровкою є «*Laugh out loud*». Воно має однакову структуру та значення в обох мовах, тому може бути відтвореним за допомогою графічної форми. Варто зазначити, що дане запозичене слово є досить поширеним серед носіїв української мови, тому не потребує подальших доповнень або пояснень.

Отже, ретельно дослідивши способи перекладу лексики геймерів онлайн, ми дійшли до висновку, що мова спілкування гравців онлайн сповнена різноманітними назвами предметів, іменами персонажів, спеціальними термінами а також словами, які не мають відповідного аналогу в українській мові, що потребує належного підходу до вибору перекладацьких трансформацій.

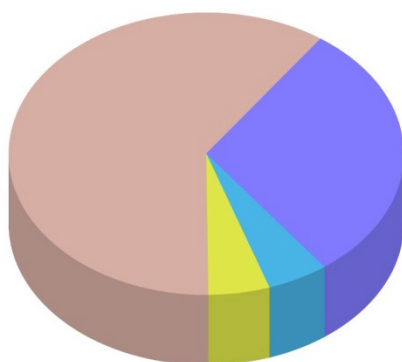
Таким чином, внаслідок наявності великої кількості назв та імен найбільш поширеним методом перекладу лексики геймерів онлайн є транслітерація, що становить 60%. Іншим доволі частим засобом перекладу є лексична заміна, що

становить 30%. Найменш часто зустрічаються граматична заміна та описовий переклад, що становить 5%.

Діаграма 3.3

Способи перекладу
лексики геймерів
онлайн

- Транслітерація 60 %
- Лексична заміна 30%
- Граматична заміна 5%
- Описовий переклад 5%



Отже, дослідивши особливості перекладу лексики текстів відеоігр, мови їх інтерфейсу, а також спілкування геймерів онлайн, ми дійшли до висновку, що перекладацькі стратегії в залежності від певного типу тексту можуть відрізнятися, проте в той самий час мати певні схожості.

Так, під час перекладу мови інтерфейсу відеоігр та спілкування геймерів онлайн часто доводиться вдаватися до методу транслітерації, оскільки в даних текстах наявна велика кількість назв предметів, імен гравців, а також запозичених слів, які мають бути відтвореними у тій самій графічній формі. Під час перекладу текстів також труднощі представляє відмінний порядок слів, внаслідок чого доводиться застосовувати перестановки та граматичні заміни щоб відтворити текст у мові перекладу найбільш адекватним способом.

У свою чергу, для текстів відеоігр є характерним вживання багатозначних слів, які не мають певного відповідника в мові перекладу, через що доводиться вдаватися до методу лексичної заміни та відтворення слів за допомогою близького лексичного значення. Також персонажи відеоігр часто використовують фрази, характерні лише для вживання в англійській мові, які буває досить важко відтворити в мові перекладу належним чином. В такому разі в кожному окремому випадку є доцільним застосувати трансформацію опущення або, якщо це можливо, скористатися засобом описового перекладу та відтворити вираз за допомогою пояснення.

ВИСНОВКИ

Сучасні комп'ютерні ігри є прикладами розвитку інформаційних аудіовізуальних технологій XXI століття. Феномен комп'ютерних ігор є популярним на світовому рівні та затребуваним серед аудиторії різних віків, таким чином, проблема його дослідження досі залишається актуальною.

У ході написання даної дипломної роботи було виконано усі поставлені завдання, які полягали в дослідженні ступеню вивченості відео-ігор в сучасній лінгвістиці, зокрема на основі наукових праць таких відомих дослідників як О.А. Кириченко, Н.П. Дарчук, Ф.С. Бацевич, В.О. Соловйов, М.П. Кочерган, Л.Ф. Компанцева, Є.А. Карпіловська, а також В.О. Вострецова та багатьох інших; визначенні поняття відеоігри та її основних властивостей; дослідження поняття комп'ютерного дискурсу та специфіки його використання; аналізі особливостей перекладу відео-ігор та знаходженні найефективніших засобів їх передачі українською мовою.

Феномен відеоігор представляє великий інтерес для сучасних дослідників. Наразі все більше вчених присвячують свої наукові праці комп'ютерним іграм, а їх дослідження продовжують проводити навіть у багатьох університетах світу. Явище відеоігор також тісно пов'язане із філософією. Лінгвістика розвиває проблематику ігор у напрямку свободи створення смислу та способів оволодіння реальністю через ігрову умовність.

Наразі дослідники розглядають поняття відеоігри як візуально-цифровий твір мистецтва, створений для розважальних цілей, які досягаються за допомогою геймплею з дотриманням певного списку правил. Відеоігри поділяються на такі жанри як стратегії, екшн, рольові, симулятори, пригодницькі, військові, спортивні, аркади, гонки та багато інших. Окрім того, відеоігри також виконують низку функцій. Так, сучасні дослідники виділяють соціалізаційну, освітню, інформативно-пізнавальну, рекламну, комунікаційну, культурно-ціннісну, розважальну, трансляційну та управлінську функцію.

Протягом останніх десятиліть комп'ютер став ключовим засобом і методом передачі інформації, без якого неможливе віртуальне спілкування, яке надає людині доступ до інформації в будь-якій точці земної кулі. Таким чином, поняття «комп'ютерний дискурс» наразі стає все більш поширеним. Однак розуміння цього явища неможливо назвати однозначним, його категорії та специфічні риси ще недостатньо визначені. Більшість дослідників розглядають комп'ютерний дискурс як спілкування в комп'ютерних мережах або на теми, які пов'язані лише з комп'ютерами. Комп'ютерне спілкування характеризується наявністю гіпертексту. Основною мовою, якою спілкуються учасники в межах комп'ютерного дискурсу є англійська, а також в процесі віртуального спілкування є необхідним дотримуватися комп'ютерної етики.

Комп'ютерна гра є складним синтетичним продуктом, який, окрім програмної архітектури, включає не лише графічне зображення, але й вербальний текст. Саме тому виникає проблема перекладу в галузі ігрової індустрії та ігрової творчості. Переклад комп'ютерних ігор також є специфічним напрямом лінгвістичних та перекладознавчих досліджень, який потребує міждисциплінарного комплексного підходу, який обов'язково повинен враховувати семіотичну багатокomпонентність об'єкта. Локалізація комп'ютерної гри – це не лише переклад текстового контенту, але й адаптація вмісту гри та програмного забезпечення до національних вимог та навіть юридичних норм цільової країни.

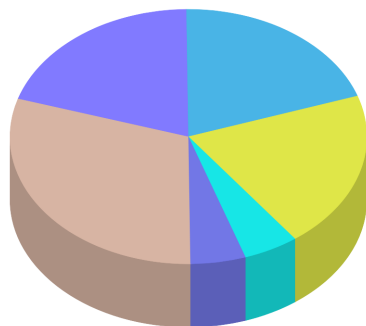
Сучасні дослідники пропонують наступну класифікацію відеоігор: власне тексти гри, мову інтерфейсу та спілкування геймерів онлайн.

Тексти відеоігор представляють собою спілкування персонажів певної гри, яке зазвичай є неформальним. З цієї причини можна відмітити широке використання експресивної лексики, яка надає тому чи іншому діалогу емоційного забарвлення. Також можна відмітити значну кількість фразеологічних висловлювань, які активно застосовуються персонажами відеоігр, є сталими у вживанні в англійській мові та надають мовленню певної образності. Таким чином, можна зазначити що для спілкування персонажів

відеоігр характерне широке використання експресивної лексики, що становить 30%, загальноживаної лексики, багатозначних слів та фразеологізмів, що становить 20%, синонімів та антонімів, що становить 5%.

Діаграма 2.1

Особливості лексики
текстів відеоігр

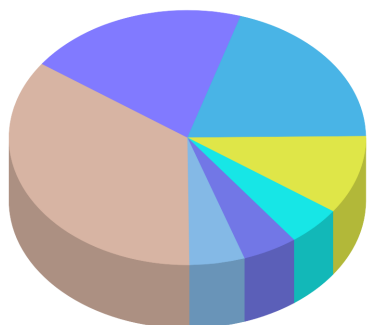


- Експресивна лексика 30%
- Загальноживана лексика 20%
- Багатозначні слова 20%
- Фразеологізми 20%
- Синоніми 5%
- Антоніми 5%

Мова інтерфейсу представляє собою інструкції щодо ігрового процесу та є підказкою того, як грати в певну гру. Оскільки даний текст є здебільшого навчальним матеріалом, то для нього характерне широке використання професійної та книжкової лексики, а також певних термінів, які можуть відноситися як до технічної частини процесу, коли мова йде про технічне обладнання (комп'ютер, мишка, гарнітура та ін), так і безпосередньо до елементів самої відеогри (персонажів, локацій, предметів та ін). Таким чином, лексика інтерфейсу відеоігр є здебільшого професійною, що становить 35%. Також досить часто зустрічається книжкова лексика, що становить 20%, загальноживана лексика, що становить 15% та терміни, що становить 10%. Також з однаковою частотою вживаються багатозначні слова, синоніми та професійний жаргон, що становить 5%.

Діаграма 2.2

Особливості лексики інтерфейсу відеоігр

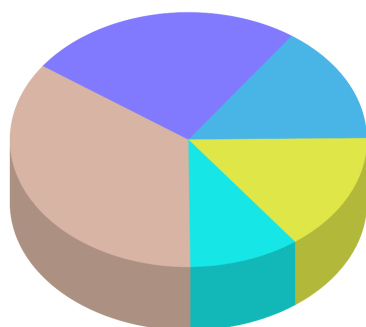


- Професійна лексика 35%
- Книжкова лексика 20%
- Загальноновживана лексика 15%
- Терміни 10%
- Багатозначні слова 5%
- Синоніми 5%
- Професійний жаргон 5%

Мова геймерів онлайн представляє собою спілкування гравців тієї чи іншої відеогри, які можуть обмінюватися повідомленнями в чатах або в голосовій формі під час гри в режимі реального часу. Спілкування геймерів є здебільшого неформальним, гравці обмінюються думками та досвідом, а також виражають певні емоції та реакції на різні події у грі, що надає їх мовленню певного стилістичного забарвлення. Таким чином, найбільш характерною для спілкування геймерів онлайн є розмовна лексика, що становить 35%. Далі йде експресивна лексика, що становить 25%, загальноновживана лексика та багатозначні слова, що становить 15%, а також синоніми, що становить 10%.

Діаграма 2.3

Особливості лексики
геймерів відеоігр

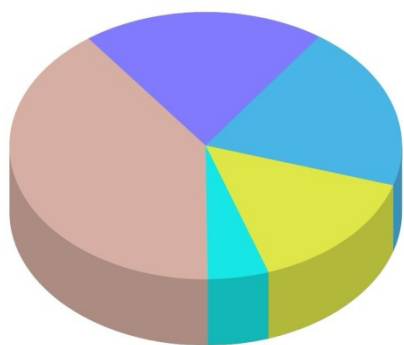


- Розмовна лексика 35%
- Експресивна лексика 25%
- Загальноживана лексика 15%
- Багатозначні слова 15%
- Синоніми 10%

Варто зазначити, що інструкція відеоігри є багатогранною. В ній часто зустрічаються назви елементів технічного обладнання, запозичені слова, а також відмінний порядок слів, що вимагає пильної уваги та належного підходу до вибору перекладацьких трансформацій. Таким чином, найпоширенішими методами перекладу мови інтерфейсу є транслітерація, що становить 40%,

Діаграма 3.1

Способи перекладу
мови інтерфейсу
відеоігр



- Транслітерація 40 %
- Генералізація 20%
- Конкретизація 20%
- Лексична заміна 15%
- Описовий переклад 5%

генералізація, що становить 20%, конкретизація, що становить 20%, лексична заміна, що становить 15%, а також описовий переклад, що становить 5%.

При перекладі текстів відеоігор складнощі представляють відмінний порядок слів в англійській та українській мові, а також наявність багатозначних слів, що потребує належного підходу до вибору перекладацьких трансформацій. Таким чином, існують чотири методи перекладу, які зустрічаються найчастіше. Серед них є граматична заміна, що становить 40%, генералізація, що становить 20%, а також транслітерація та функціональний аналог, які також становлять 20%.

Діаграма 3.2

Способи перекладу
текстів відеоігр

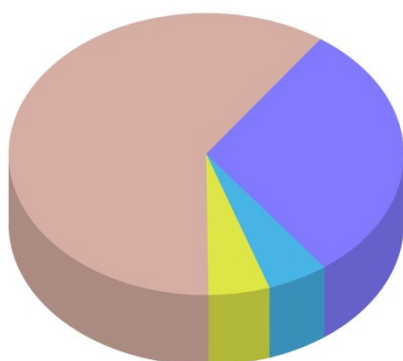


Мова спілкування гравців онлайн сповнена різноманітними назвами предметів, іменами персонажів, спеціальними термінами а також словами, які не мають відповідного аналогу в українській мові, що потребує належного підходу до вибору перекладацьких трансформацій. Таким чином, внаслідок наявності великої кількості назв та імен найбільш поширеним методом перекладу лексики геймерів онлайн є транслітерація, що становить 60%. Іншим доволі частим засобом перекладу є лексична заміна, що становить 30%. Найменш часто зустрічаються граматична заміна та описовий переклад, що становить 5%.

Діаграма 3.3

Способи перекладу
лексики геймерів
онлайн

- Транслітерація 60 %
- Лексична заміна 30%
- Граматична заміна 5%
- Описовий переклад 5%



СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Балюта Е. Г. Лінгвістична характеристика комп'ютерної терміносистеми / Е. Г. Балюта, С. М. Єнікеева. - Вісник Запорізького державного університету. Серія : Філологія. – Запоріжжя : ЗДУ, 2001. – № 3. – 15–17 с.
2. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ: Академія. 2004. 342 с.
3. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. Діалог: Медіастудії. 2015. Вип. 20. 246–252 с.
4. Берн Е. Ігри, в які грають люди». – Книжковий клуб сімейного дозвілля 2016, 256 с.
5. Белова А. Д. Взаємодія вербальних і невербальних компонентів комунікації у сучасному англомовному дискурсі. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філологічних наук. Київський ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2009. 469 с.
6. Богачик М.С. Особливості словотворення англійської комп'ютерної термінології // Наукові записки Національного Університету "Острозька Академія". 2017, 68-70 с.
7. Богост Я. Відеоігри - це безлад // Медіафілософія Х. Комп'ютерні ігри: стратегії дослідження. 2014, 319 с.
8. Варбанець Т. В. Онімія віртуальних світів електронних ігор. Мова. 2016. №26. 61-66 с.
9. Варбанець Т. В. Онімна складова англомовного дискурсу електронних ігор. Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження професора А.К. Корсакова. Одеса: Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. 111-112 с.
10. Варбанець Т.В. Роль власних назв в стереотипізації образів персонажів електронних ігор. Записки з романо-германської філології. 2018. № 1(40). 101-105 с.

11. Вінцюк Т. Комп'ютерні автоматичні системи розпізнавання та синтезу українського мовлення // Проблеми українізації комп'ютерів. – К., 1993. – С.21-32.
12. Вітгенштейн Л. Логіко-філософський трактат. 2019 – 288 с.
13. Вострецова В.О. Застосування доместикації та форенізації при перекладі текстів різних типів. Наукові записки. Вип. 116. Серія: Філологічні науки (мовознавство). Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. 103-106 с.
14. Гирич, О.В. Основні проблеми систем обробки природної мови. Філологічні студії. Збірник наукових праць 2020, 41-45.
15. Головацька Ю. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема / Ю. Головацька // Наукові записки. – Серія: Філологічні науки. – Випуск 175, 2019. – 743-747 с.
16. Гофман І. Уявлення себе іншим в повсякденному житті. 2000. С. 262.
17. Дарчук, Н.П. АГАТ-синтаксис як компонент комп'ютерної граматики української мови. Українська мова. Науково-теоретичний журнал, 2020, 89-103 с.
18. Дарчук, Н.П. Комп'ютерна лінгвістика (автоматичне опрацювання тексту): Підручник. Київ: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет» 2008. 254 с.
19. Девтеров І. Комунікативний процес і мовна ситуація в інтернеті / І. Девтеров // Вісник Київського національного університету ім. Тараса Шевченка. – К., 2010. – 162–166 с.
20. Донован Т. Грай! Історія відеоігор. 2013. 648 с.
21. Дудоладова О.В. Інтернет-дискурс як особливий тип дискурсу. Вісник ХНУ ім. В. Н. Каразіна. 2008. № 837. 74-78 с.
22. Енслін А. Мова Геймінгу. 2012. 323 с.
23. Євтушенко Н. Соціоцентрична парадигматика англomовної комп'ютерної термінології / Н. Євтушенко, О. Діброва // Нові технології : [наук. вісник КУЕІТУ]. – 2010. – № 3 (29). – 100–107 с.

24. Єльцова С. Локалізація комп'ютерних відеоігр. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2019. № 43. Том 4. 60–63 с.
25. Женетт Ж. Оповідальний дискурс / Ж. Женетт // Роботи з поезики. 1998. - 280 с.
26. Зубань, О. Корпус української мови - комп'ютерна експертна система лінгвістичного аналізу українськомовного тексту. ТЕКА Komisji Polsko-Ukraińskich Związków Kulturowych, 2018, 191-206 с.
27. Калько, Р.М. Універсалізм Н. Хомського у межах когнітивної парадигми світової лінгвістики. Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: Серія «Філологія», 2017, 143-146.
28. Карпенко М.Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів) : автореф. дис. канд. філол. наук: 10.02.04. Одеса, 2016. 20 с.
29. Карпіловська, Є.А. Вступ до прикладної лінгвістики: Комп'ютерна лінгвістика: Підручник. Донецьк: 2006. 362 с.
30. Кириченко О.А. Новації у мові комп'ютерних користувачів. Філологічні трактати. 2010. Т.2. № 3. С. 51 – 55.
31. Ковтуненко Л.С. Вік Просвітництва та «Критика здібності судження». Дідро та Кант. - Західноєвропейська художня культура XVIII століття. 1980, с. 151–248
32. Коломієць Н.В. Лінгвістичні особливості організації гіпертексту інтернет-новин (на матеріалі англійської мови) 2018, 438 с.
33. Компанцева Л. Ф. Інтернет-комунікація: когнітивно-прагматичний та лінгвокультурологічний аспекти : Автореф., дис., док. фил. наук. Рівне, 2007. 114 с.
34. Корунець І.В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад): Підручник. Вінниця.: «Нова книга», 2003. 448 с.
35. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства, підруч. 2.вид. К.: Академія, 2005. 368 с.

36. Марчук, К.І. Автоматичний синтаксичний аналіз англомовного тексту: застосування та перспективи. Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації, 2017, 328-333 с.
37. Міщинська І. В. Особливості застосування соціально маркованої лексики в медіа дискурсі . «Молодий вчений» № 2.1 (78.1) лютий, 2020. С.56 –59.
38. Мойсеєнко С.М. Прагматична зв'язність комп'ютерного дискурсу. Англїстика та американїстика: Дніпропетр. нац. ун-ту, 2012. Вип. 9. 224 с.
39. Мойсеєнко С. М. Стилїстико-синтаксичні засоби формування англїського комп'ютерного дискурсу. Наукові записки. Серія «Фїлологічна». Острог: Видавництво Національного Університету «Острозька академія». Вип. 29. 2012. 402 с.
40. Песенко І. Платон. «Закони» 2020 – 680 с.
41. Пилипчук М.Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі. Київ: Agrar Media Group, 2017. С. 300-304
42. Пожарицька О.О. Відеогра як синтез вербальних та невербальних інтерактивних дій користувача. Актуальні проблеми функціонування мови і літератури в сучасному поліетнічному суспільстві : матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції, м. Мелітополь, 27–28 вересня 2018 р. Мелітополь : МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2018.179–183 с.
43. Поцулко О.А. Українськомовний комп'ютерний сленг як комунікативна девіація сучасної молоді / О. А. Поцулко. - 2017. - №1. - 69-73 с.
44. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу / Т. Ю. Процишин // Студентський науковий альманах. – Випуск № 1 (14). – Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. – Тернопіль, 2017. – 275 с.
45. Райс К. Класифікація текстів та методи перекладу. Питання теорії перекладу у зарубіжній лінгвістиці. – 1978. – 202-228 с.
46. Решетньова М.Ф. Особливості перекладу фільмів з субтитрами. Київ : Світ, 2006. 144 с.

47. Серажим К.С. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архетоніка, варіативність. К: Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2002. С. 31.
48. Симоненко О. З історії становлення та розвитку терміносистеми інформаційних систем і технологій // Українська термінологія і сучасність. Зб. наук. праць. – К.: Вид-во КНЕУ, 2003. – Вип. 5. – 169–174 с.
49. Сінтас Д. Теорія практика аудіовізуального перекладу. 2018, 146 с.
50. Сітко А.В., Перекладацька неточність у перекладі фахового контенту веб-сайтів. Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах. 2018. № 37. 67-74 с.
51. Соловійова В.О. Комп'ютерний словник. К. : Україна, 1997. 470 с.
52. Хейзинга Й. Людина, що грає. 2017, 416 с.
53. Честерман А. Все, що потрібно знати про професію синхронного перекладача. Reflections of translation theory 2017. 273 p.
54. Шаурман О. Комп'ютерний сленг: питання узуальності емотиконів / О. Шаурман // Актуальні проблеми іноземної філології: Лінгвістика та літературознавство : [зб. наук. праць]. – 2010. – Випуск 5. – 28–36 с.
55. Шевченко, І.С. Дискурс як когнітивно-комунікативний феномен. Харків: Константа 2005, 362 с.
56. Шилінська І. Засоби і способи номінації термінів галузі комп'ютерних інформаційних технологій/ І. Шилінська. - Мандрівець. - 2013. - № 5. - 70-73 с.
57. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One 2018, 541 p.
58. Bernal-Merino M.A. Challenges in the translation of video games. 2017, 273 p.
59. Bernal-Merino M.A. Training translators for the video game industry // In J. DíazCintas (Ed.), The didactics of audiovisual translation. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2008. P. 141-155
60. Bernal-Merino M.A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. New York, NY: Routledge, 2014. 301 p.
61. Costales A.F. Exploring translating strategies in videogame localization // MonTI. 2012. №4. P. 389-402.

62. Crawford C. On Game Design. New Riders Pub; 1st edition. 2003, 504 p.
63. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge university press, 2004. 272 p.
64. Espen J. Aarseth. «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature». Johns Hopkins University Press. 1997. 216 p
65. Fodor I. Concept of translation. Oxford University Press, USA. 1998, 192 c
66. Frasca, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between video-games and narrative. 1999. 438 p.
67. Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, Utrecht University, 2003, pp. 30–45.
68. Juul J. What Computer Games Can and Can't Do. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference. JesperJuul.net, August 2000, 34 p.
69. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localization. Hermēneus. 2016. № 18. P. 187-208.
70. McGonagall J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. Penguin Books; Reprint edition. 2011. 416 p.
71. Nelson T. Introduction to Literature. 2000, 566 p.
72. Neumann J. <https://www.britannica.com/biography/John-von-Neumann>
73. Orland K. The Videogame Style Guide and Reference Manual. First Edition. 2007. 105 p.
74. Steinberg B. Welcome to Pong-Story: The site of the first video game. 2014, 173 c.
75. Tavinor G. Definition of Videogames // Contemporary Aesthetics. 2008. 361 p.
76. Vilde O. Video game translations: Mistakes and challenges. 2016, 262 p.
77. Zabalbeascoa, P. The nature of the audiovisual text and its parameters / P. Zabalbeascoa // The Didactics of Audiovisual Translation – 2008. – pp. 21–37.

СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ

78. https://youtu.be/m6B8r_xuWZE?si=VcPMA6eFHIQLc_9n
79. https://youtu.be/zkdtW7FQeaU?si=CIS6bpvXU_VZnOf1

80. <https://youtu.be/hJtNoIPq5o4?si=3ycJppfLFyalQdlV>
81. <https://youtu.be/d4tCwiwBNxs?si=7GIJcdTplsJc9DI1>
82. <https://youtu.be/eP5N8ok9LII?si=dsOnRPvKjdK3tGeT>
83. https://youtu.be/2XolskFV_Lo?si=VaKn75OYmNAAvTEp
84. https://youtu.be/COFeh96bfWI?si=T3O5F8h_f5Y-0s4J
85. https://youtu.be/2eyVS3_YxaQ?si=8ochB1H5ObjOTmZO
86. <https://youtu.be/B-UGwRblVzs?si=HppAZhS17ZnDE4ay>
87. <https://youtu.be/GH1RxC-xeXM?si=s1p2JAoGkMIpCZfa>
88. <https://youtu.be/uw3gdMYeVCI?si=d7agyZ7aqwbxm68w>
89. https://youtu.be/2eyVS3_YxaQ?si=gZo7M4y_uLPmtD96

Додаток

ПРИКЛАДИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕО-ІГР

Оригінальна відео-гра	Переклад
<p data-bbox="240 304 821 405">«Neighbours from Hell 2. On vacation» [дод. 87]</p> <p data-bbox="240 454 821 813"><i>Welcome to the new episodes of the «Neighbours from Hell» show. In this introductory episode I will explain how to play tricks on the nasty neighbour with Woody, the hero of our show. Have fun!</i></p> <p data-bbox="240 862 821 1153"><i>You can use the mouse to give Woody orders. To make Woody walk around please, move the mouse pointer to the desired location and press the left mouse button.</i></p> <p data-bbox="240 1202 821 1494"><i>You can only see a section of the game world on your screen. Move to another section using the mouse or the arrow keys on your keyboard. This is called «scrolling».</i></p> <p data-bbox="240 1543 821 1964"><i>If you move your mouse pointer over an object, the text window of the status bar indicates what Woody will now do if you left-click on the object. The mouse pointer will take on a different shape, depending on your actions.</i></p>	<p data-bbox="847 304 1428 405">«Як дістати сусіда 2. У відпустці»</p> <p data-bbox="847 454 1428 813"><i>Ласкаво просимо на зйомки нових епізодів «Як дістати сусіда». У цій пілотній серії ви дізнаєтеся як керувати нашим героєм Вуді і влаштовувати різні розіграші сусідові. Успіхів!</i></p> <p data-bbox="847 862 1428 1220"><i>Ви керуватимете Вуді за допомогою миші. Щоб перемістити Вуді, наведіть курсор на точку екрана, в яку ви хочете привести нашого героя, і натисніть ліву кнопку миші.</i></p> <p data-bbox="847 1270 1428 1753"><i>На екрані поміщається тільки частина ігрового світу. Щоб побачити що відбувається в інших його частинах, підведіть курсор до краю екрана або скористайтеся клавішами зі стрілками. Це називається «прокрутка екрана».</i></p> <p data-bbox="847 1803 1428 2031"><i>Якщо ви наведете курсор на якийсь предмет, у текстовому рядку нижньої панелі з'явиться опис можливої дії. Дія виконується</i></p>

All objects found will automatically be put in the inventory at the bottom of the screen. To look at these inventory objects, simply leave your mouse pointer on the object for a while.

In each episode the neighbour follows a routine. The thought bubble over his portrait at the bottom left will indicate what he'll do next.

In later episodes, the neighbour will sometimes be asleep, in which case he won't be able to see Woody. This is indicated by a green background in the portrait.

As we have seen the neighbour keeps stepping into a puddle – and this is where we are going to prepare the first trick.

To do so, please click on the soap bar in the inventory and use this with the puddle of water by clicking on the puddle. Alternatively, you can drag the soap onto the puddle. The neighbour will meanwhile be waiting in the next room.

Woody should never be in the same room as his nasty neighbour

після натискання лівої кнопки миші, при цьому форма курсора змінюється залежно від можливої дії.

Усі знайдені предмети автоматично додаються в кишеню Вуді – на стрічку внизу екрана. Затримайте курсор на предметі в кишені, щоб краще його розглянути.

У кожній серії сусід повторює одні й ті самі дії. У нижньому лівому кутку знаходиться портрет сусіда. Слідкуйте за думками сусіда, щоб зрозуміти, що він збирається робити і куди піде наступної хвилини.

У подальших епізодах сусід іноді спатиме, і зрозуміло, не зможе бачити Вуді. У цей час портрет сусіда буде підсвічений зеленим.

Як ми помітили, сусід весь час наступає в калюжу. Ось тут ми і влаштуємо перший розіграш.

Візьміть шматок мила з кишені, потім використайте його

because he would be beaten up and lose one of his three lives. Therefore, please send him to the lower deck.

Now enjoy the delightful sight of the neighbour slipping on the soap.

на калюжі, щоб влаштувати розіграш. Ви також можете просто перетягнути мило на калюжу. Тим часом сусід чекатиме в іншій кімнаті.

Пам'ятайте, що Вуді не повинен потрапляти сусідові на очі, інакше нашого героя поб'ють так, що він втратить одне з трьох життів. Тож відправте Вуді на нижню палубу.

Насолоджуйтеся падінням сусіда.

«Madagascar 2. Escape to Africa» [дод. 88]

Where am I? San Diego?

Melman, calm down, buddy.

What happened?

Our plane crashed.

Alex, we're alive. Or at least it feels this way.

Yeah, but alive where? We couldn't have made it back to New York already

«Мадагаскар 2. Втеча до Африки»

Де я? У Сан-Дієго?

Мелмане, спокійно, друже.

Що трапилось?

Наш літак розбився.

Алексе, ми живі! Принаймні мені так здається.

Так. Але живі де? Ми ж не могли так швидко опинитися в Нью-Йорку.

You're right. And I don't see any neon signs telling us where we are. Let's ask somebody who lives here. If they don't know where they live, then who does.

Good idea, Marty! I'll try to find someone. You stay here with the others.

I'm going with you, Alex!

Hey, Melman, you made it.

There's our big brave guy!

Good to see you, buddy!

How did you guys get here?

Would you believe there ended up being another path?

Another path? So, I risked my neck and back rolling around on that giant boulder and now you're saying you found another path?

The important thing is we're all together. And that you stopped screaming.

Yes. Well, did you at least find out where the heck we are?

No, but I got a feeling, we'll get our answer over there.

Ти правий. Тут не видно неонових покажчиків. Давай спитаємо місцевих. Вони точно повинні знати де ми.

Чудова думка, Марті. Підуй на пошуки місцевих. Ти побудь тут з рештою.

Алексе, я піду з тобою!

Мелмане, у тебе вийшло!

А ось і наш сміливець.

Радий тебе бачити, друже.

Як ви сюди потрапили?

Повіриш, якщо я скажу, що знайшлась інша дорога?

Інша дорога? Значить, я мало не звернув собі шию на цьому величезному камені, а тепер ви кажете мені, що є інша дорога?

Головне, що ми знову разом. І що ти перестав волати.

Гаразд. Але ви хоч довідалися, де нас чорти носять?

Ні, але в мене таке почуття, що ми знайдемо відповідь тут.

<p><i>«Squirrel's Tragedy» [дод. 89]</i></p> <p><i>You've become a Shaman.</i></p> <p><i>Your friend STORM joined the game.</i></p> <p><i>Please, help us to get to the other side!</i></p> <p><i>Player Kurosaki received Lifebird Feather</i></p> <p><i>He gets our items!</i></p> <p><i>Help me, bro!</i></p> <p><i>Now get nuts!</i></p> <p><i>You're blocking my way! Noob!</i></p> <p><i>Please, die.</i></p> <p><i>If you're not going to fall, we'll not going to the next lvl</i></p> <p><i>Ha-ha-ha, Lol.</i></p> <p><i>Player expelled from the round.</i></p>	<p><i>«Трагедія Білкок»</i></p> <p><i>Ти став Шаманом.</i></p> <p><i>Ваш друг ШТОРМ приєднався до гри.</i></p> <p><i>Будь ласка, допоможіть нам перейти на інший бік!</i></p> <p><i>Гравець Куросакі отримав перо Птаха-Рятувальника.</i></p> <p><i>Він забирає наші речі!</i></p> <p><i>Допоможи мені, бро!</i></p> <p><i>Тепер забирай горіхи!</i></p> <p><i>Ти мені дорогу перегородив! Нуб!</i></p> <p><i>Будь ласка, здохни.</i></p> <p><i>Якщо ти не впадеш, ми не перейдемо на наступний рівень.</i></p> <p><i>Ха-ха-ха, лол.</i></p> <p><i>Гравця виключено з раунду.</i></p>
---	---

**ALFRED NOBEL UNIVERSITY EUROPEAN AND
ORIENTAL LANGUAGES AND TRANSLATION DEPARTMENT**

RYBALSKYI DANYLO

**SPECIFICITY OF COMPUTER DISCOURSE VOCABULARY AND
TRANSLATION PROBLEMS OF VIDEO GAMES (BASED ON THE
MATERIAL OF THE GENRES "ACTION", "ADVENTURE", ROLE-
PLAYING GAMES)**

Abstract of Master's Thesis

Scientific supervisor Associate Professor, PhD A. Stepanova

Dnipro
2024

The subject of this qualification work is the study of the specifics of computer discourse, particularly in video games, and the peculiarities of their translation into Ukrainian. The chosen topic is considered relevant since the production of computer games is popular worldwide and in demand among audiences of different ages. Consequently, due to the constant emergence of a myriad of various video games, there is a need for an adequate conveyance of their titles and genres, which can attract players and make a particular game recognizable not only within the manufacturing country but also internationally.

One of the components of the video game world is computer discourse, or language, inherent to this higher form of interactive art. The vocabulary of computer discourse is unique as it reflects phenomena, objects, and processes that do not exist in real life and arises from the interaction of gamers, developers of interactive products, and other participants in the gaming community. The specificity of this lexis extends deeply into technological, socio-cultural, and psychological aspects of video games and requires special attention during translation to ensure maximum fidelity to the original and preservation of the gaming experience.

However, the translation of video games has faced numerous challenges and problems, including adapting vocabulary and contexts to the language of the target audience, preserving the character and mood of the game, and reproducing gaming terms and concepts that often lack equivalents in the target language. This is especially true for video game genres such as «Action», «Adventure», and «Role-Playing» games, which have their own characteristics and features that demand a special approach to translation.

Currently, there are numerous linguistic works dedicated to the study of the phenomenon of video games and the problems of their translation. Thus, a lot of domestic and foreign researchers, including O.A. Kyrychenko, N.P. Darchuk, F.S. Batsevych, V.O. Solovyov, M.P. Kochergan, L.F. Kompanetseva, Ye.A. Karpilovska, as well as V.O. Vostretsov and many others, have devoted their scientific works to the investigation of the vocabulary of computer discourse and the specifics of video game translation.

The phenomenon of video games is of great interest to modern researchers. Currently, an increasing number of scholars dedicate their scientific work to computer games, and research in this field continues in many universities worldwide. The phenomenon of video games is closely related to philosophy. Linguistics develops the problematics of games towards the freedom of creating meaning and ways of mastering reality through gaming conventions.

Presently, researchers consider the concept of video games as a visual-digital work of art created for entertainment purposes, achieved through gameplay following a specific set of rules. Video games are categorized into genres such as strategy, action, role-playing, simulators, adventure, military, sports, arcade, racing, and many others. Besides, video games serve various functions, including socialization, educational, informative-cognitive, advertising, communication, cultural-value, entertainment, broadcasting and management functions.

Over the past decade, the computer has become a key means and method of information transmission, essential for virtual communication, providing access to information anywhere on the globe. Thus, the concept of «computer discourse» is becoming increasingly widespread. However, understanding this phenomenon cannot be considered unequivocal; its categories and specific features are not yet sufficiently defined. Most researchers view computer discourse as communication in computer networks or on topics related only to computers. Computer communication is characterized by the presence of hypertext. The main language used in computer discourse is English, and adherence to computer ethics is necessary during virtual communication.

A computer game is a complex synthetic product that, in addition to program architecture, includes not only graphical representation but also verbal text. Therefore, the translation problem in the gaming industry and gaming creativity arises. The translation of computer games is a specific direction in linguistic and translation studies that requires an interdisciplinary comprehensive approach, taking into account the semiotic multicomponent nature of the object. Game localization involves not only

translating textual content but also adapting the game's content and software to the national requirements and even legal norms of the target country.

Modern researchers propose the following classification of video games: the game texts, interface language, and online gamer communication. Game texts represent the communication of characters in a specific game, which is usually informal. For this reason, there is widespread use of expressive vocabulary, providing emotional color to a particular dialogue. A significant number of idiomatic expressions are also noticeable, actively applied by characters in video games, being common in the English language and adding imagery to the speech. In this way, it can be noted that for the communication of video game characters, there is a wide use of expressive vocabulary, accounting for 40%, idioms, accounting for 25%, synonyms, also accounting for 25%, and antonyms, which make up 10%.

Interface language provides instructions for the gaming process and serves as a guide on how to play a particular game. Since this text is primarily educational material, it is characterized by the extensive use of professional and literary vocabulary, as well as specific terms that may relate to both the technical aspects of the process when discussing technical equipment (computer, mouse, headset, etc.) and directly to elements of the video game itself (characters, locations, items, etc.). Thus, the vocabulary of the video game interface is mostly professional, constituting 40%. Bookish vocabulary and terms are also used with equal frequency, making up 30%.

The language of online gamers represents the communication of players in a particular video game, who can exchange messages in chats or in voice form during real-time gameplay. Gamer communication is mostly informal, with players sharing thoughts and experiences, as well as expressing specific emotions and reactions to various events in the game, giving their speech a certain stylistic coloration. Thus, the most characteristic feature of online gamer communication is colloquial vocabulary, accounting for 50%. Following that is expressive vocabulary, constituting 25%, and ambiguous words, which also make up 25%.

It's worth noting that video game instructions are multifaceted. They often include names of technical equipment elements, borrowed words, and a distinctive

word order, requiring careful attention and an appropriate approach to choosing translation transformations. Thus, the most common methods of translating interface language include transliteration, accounting for 40%, generalization, accounting for 20%, concretization, accounting for 20%, substitution, accounting for 15%, and descriptive translation, accounting for 5%.

When translating video game texts, difficulties arise from the distinct word order in English and Ukrainian, as well as the presence of ambiguous words, requiring a careful approach to choosing translation transformations. Thus, there are four translation methods that are most commonly encountered. Among them, replacement is the most prevalent, accounting for 40%, followed by generalization at 20%. Transliteration and functional analogue are also methods used, each accounting for 20%.

The online gamers communication is filled with diverse names of items, character names, special terms, and words that lack a corresponding analogue in the Ukrainian language. This requires a careful approach to choosing translation transformations. Consequently, due to the abundance of names and terms, the most common method of translating online gamer lexis is transliteration, accounting for 60%. Another fairly common translation method is substitution, constituting 30%. The least encountered methods are replacement and descriptive translation, each accounting for 5%.

We have come to conclusion that a video game is a multifaceted and complex phenomenon. This explains the insufficient study of the problem and requires further research.